

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 – osoba zalogowana lub niezalogowana, odwiedzająca Platformę
8. Grupa docelowa – użytkownicy szkolenia posiadający jakąś wiedzę z zakresu partnerstwa publiczno – prywatnego bądź użytkownicy którzy ukończyli kursy dostępne na Platformie szkoleniowej wskazane w pkt II ppk 1OPZ
9. Wykonawca – podmiot realizujący Zamówienie wybrany w drodze niniejszego postępowania o udzielenie zamówienia publicznego.
10. Zamawiający – Ministerstwo Inwestycji i Rozwoju, Departament Partnerstwa Publiczno-Prywatnego.

1) ZADANIA WYKONAWCY W ZAKRESIE OPRACOWANIA METODYCZNEGO I TECHNICZNEGO SZKOLENIA E-LEARNINGOWEGO

Zadanie 1. Opracowanie koncepcji szkolenia e-learningowego,

Zadanie 2. Opracowanie scenariusza technicznego szkolenia e-learningowego,

Zadanie 3. Opracowanie szablonu do szkolenia e-learningowego na wzorce przekazanych przez Zamawiającego opisanych w wytycznych o których mowa w pkt. III ppk 5

Zadanie 4. Opracowanie techniczne szkolenia e-learningowego,

Zadanie 5. Przekazanie plików edytowalnych

Zadanie 6. Przekazanie opracowania technicznego i metodycznego szkolenia e-learningowego wraz z „wtyczkami i kodami” umożliwiającymi uruchomienie szkolenia wskazane w pkt II ppk 1 OPZ na Platformie szkoleniowej.

2) OPIS ZADAŃ WYKONAWCY W ZAKRESIE OPRACOWANIA METODYCZNEGO I TECHNICZNEGO SZKOLENIA E-LEARNINGOWEGO

Zadanie 1. Opracowanie koncepcji szkolenia e-learningowego

- 1.1 Metodyk Wykonawcy opracuje koncepcje szkolenia e-learningowego w oparciu o wkłady merytoryczne przekazane przez Zamawiającego wraz z wymaganiami Standardu dostępności opisane w punkcie IV OPZ oraz uwzględniając następujące warunki:
- a. Micro-learning – treść merytoryczna szkolenia e-learningowego będzie: przedstawiona w sposób przejrzysty, tj. pokategoryzowana 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 szkoleniu e-learningowym będzie wzmocniało 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,

Koncepcja szkolenia e-learningowego musi być dostosowana do grupy docelowej szkolenia e-learningowego – osoby dorosłe, w szczególności: wyjaśnianie niepolских, 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 szkolenia e-learningowego, wskazane w pkt II ppkt 1 OPZ.

- 1.2 Koncepcja 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 szkolenia e-learningowego.
- 1.3 Metodyk Wykonawcy podczas opracowywania koncepcji uwzględni podział szkolenia e-learningowego na rozdziały, lekcje i ekrany.
- 1.4 Wykonawca prześle koncepcję szkolenia e-learningowego do akceptacji Zamawiającego, w formacie umożliwiającym jej otwarcie i edycję w programie MS Word i swobodne nanoszenie poprawek w trybie śledzenia zmian.

Zadanie 2. Opracowanie scenariusza technicznego szkolenia e-learningowego

- 2.1 Na podstawie przekazanego przez Zamawiającego wkładu merytorycznego, koncepcji i celów szkolenia e-learningowego, Metodyk Wykonawcy przygotowuje do szkolenia e-learningowego wymienionego w pkt. II ppkt 1 OPZ scenariusz techniczny szkolenia e-learningowego, zawierający opracowanie od 150 do 200 ekranów szkolenia e-learningowego.
- 2.2 Wykonawca prześle, wkład merytoryczny, scenariusz techniczny do akceptacji Zamawiającego w formacie umożliwiającym jego otwarcie i edycję w programie MS Word i swobodne nanoszenie poprawek w trybie śledzenia zmian.

Zadanie 3. Opracowanie szablonu do szkolenia e-learningowego na wzorze szablonu przekazanego przez Zamawiającego

- 3.1 Wykonawca przedstawi do akceptacji Zamawiającego projekt szablonu szkolenia e-learningowego (zwany projektem) przygotowany na wzorze szablonu dostarczonego przez Zamawiającego. Projekt szablonu musi być zgodny i spójny graficznie z 3 szkoleniami e-learningowymi wskazanymi w pkt. II ppkt 1 OPZ .
- 3.2 Projekt będzie zawierał propozycję spójnego wyglądu wizualnego:
 - a) interfejsu szkolenia e-learningowego odpowiednio na: komputery; tablety; smartfony;
 - b) następujących ekranów szkolenia e-learningowego: początkowy, końcowy, pomocy, bibliografia, słownik.
- 3.3 W projekcie zawarta będzie propozycja, przynajmniej: kolorystyki, układu tekstu, grafik, przycisków, itp. z zachowaniem proporcji ekranów szkolenia e-learningowego 16:9 z uwzględnieniem pkt. 3.1 .
- 3.4 Podczas przygotowywania projektu Wykonawca będzie stosował zasady UI/UX opisane w pkt. III oraz inne wytyczne, przekazane przez Zamawiającego.
- 3.5 Wykonawca prześle projekt do akceptacji Zamawiającego w formacie .pdf.
- 3.6 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.
- 3.7 Na podstawie zaakceptowanego przez Zamawiającego projektu z uwzględnieniem wymagań Standardu dostępności opisanych w punkcie IV OPZ, Wykonawca przygotowuje szablon szkolenia e-learningowego 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 w sposób uzgodniony z Zamawiającym.

Zadanie 4. Opracowanie techniczne szkolenia e-learningowego

- 4.1 Na podstawie zaakceptowanej przez Zamawiającego koncepcji, scenariusza technicznego, szablonu szkolenia e-learningowego, Wykonawca opracuje szkolenie e-learningowe w programie umożliwiającym Zamawiającemu jego 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 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.
- 4.3 Informacja zwrotna o zdobytej liczbie punktów i wyniku (pozytywnym/negatywnym) testu powinna pojawiać się po zakończeniu testu przez użytkownika.

- 4.4 Warunkiem pozytywnego ukończenia testu jest udzielenie przez użytkownika odpowiedzi na każde pytanie i uzyskanie przez użytkownika 70% pozytywnych odpowiedzi.
- 4.5 Do testu po danym rozdziale użytkownik otrzyma dostęp po ukończeniu wszystkich lekcji w rozdziale.
- 4.6 Warunkiem ukończenia szkolenia e-learningowego jest uzyskanie przez użytkownika odpowiedniej liczby punktów we wszystkich testach.
- 4.7 Wykonawca zapewni udźwiękowanie szkolenia e-learningowego z wykorzystaniem głosów lektorów, zaproponowanych przez Wykonawcę i zaakceptowanych przez Zamawiającego.
- 4.8 Głosy lektorów powinny być głosami ludzkimi, dobranymi stosownie do postaci i grupy docelowej szkoleń e-learningowych.
- 4.9 Przy udźwiękowieniu szkolenia e-learningowego Zamawiający nie dopuszcza zastosowania symulatora mowy.
- 4.10 Zamawiający wymaga, aby w szkoleniu e-learningowym została zastosowana funkcjonalność, pozwalająca na włączenie/wyłączenie głosu lektora.
- 4.11 Zamawiający wymaga, aby szkolenie e-learningowe poprawnie uruchamiało się i działało (bez utraty walorów wizualnych i funkcjonalnych):
 - 4.11.1 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.
 - 4.11.2 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).
- 4.12 Uruchomienie szkolenia e-learningowego nie powinno wymagać instalowania na urządzeniach użytkowników końcowych żadnych apletów i pluginów (w tym JAVA, Flash Player).
- 4.13 Wykonawca nie może osadzać w szkoleniu e-learningowym 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 zamówienia (scenariusz techniczny szkolenia e-learningowego, szablon szkolenia e-learningowego, szkolenie e-learningowe oraz elementy służące do ich opracowania, łącznie zwane dalej materiałami), Wykonawca dostarczy Zamawiającemu w terminie określonych w harmonogramie wymienionym w pkt III ppkt 6.OPZ
- 5.2 Dostarczone materiały muszą umożliwiać Zamawiającemu późniejszą, samodzielną aktualizację lub edycję szkolenia e-learningowego w programach, o których mowa w pkt. 3.7 i 4.1

Zadanie 6. Przekazanie opracowania technicznego i metodycznego szkolenia e-learningowego wraz z „wtyczkami i kodami”

- 6.1 Wszystkie produkty wytworzone w wyniku realizacji zamówienia Wykonawca dostarczy Zamawiającemu wraz z „kodami i wtyczkami” umożliwiającymi ich późniejszą możliwość uruchomienia na Platformie .
- 6.2 Zostaną przeprowadzone testy akceptacyjne przekazanych kursów e-learningowych na Platformie Zamawiającego. Szczegóły testów akceptacyjnych zostaną uzgodnione po podpisaniu umowy.

II SPOSÓB WSPÓLPRACY ZAMAWIAJĄCEGO I WYKONAWCY

1. Ilekroć 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 szkolenia e-learningowego, scenariusza technicznego szkolenia e-learningowego, szablonu szkolenia e-learningowego,) – 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. Ilekroć w OPZ jest mowa o dniach, rozumie się przez to dni robocze od poniedziałku do piątku w godzinach od 8.00 do 16.00 z wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy.
3. Ilekroć 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 będzie przebiegał następująco:
 - 4.1 Wykonawca przedstawia produkt Zamawiającemu do akceptacji
 - 4.2 Zamawiający przyjmuje przedstawiony produkt albo zgłasza uwagi w terminie określonym w harmonogramie prac wskazanym w pkt III ppkt 6 OPZ.
 - 4.3 w przypadku konieczności wprowadzenia zmian do produktu, Wykonawca niezwłocznie uwzględnia uwagi Zamawiającego, nie później jednak niż w terminie wskazanym w harmonogramie prac wskazanym w pkt III ppkt 6 OPZ.
 - 4.4 do momentu ostatecznej akceptacji produktu Zamawiający ma prawo zgłaszania Wykonawcy uwag i zastrzeżeń,
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. Wykonawca jest zobowiązany przestrzegać terminów uzgodnionych w harmonogramie prac o którym mowa pkt III ppkt 6 OPZ .
7. Zamawiający dopuszcza przedłużenie terminów wskazanych w harmonogramie prac w przypadku zaistnienia okoliczności nieprzewidzianych i niezależnych od stron umowy jeśli to przedłużenie będzie konieczne dla prawidłowej realizacji Zamówienia. Decyzję w sprawie przedłużenia terminu zamówienia podejmie Zamawiający. Zmiana ww. terminu wymaga zawarcia aneksu do umowy.

III ZASADY UI/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 i musi być spójne z dotychczas umieszczonymi szkoleniami na platformie pod adresem <https://pppszkolenia.gov.pl> 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 interakcje. 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 interakcje. 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. Kolorystyka szkolenia musi być spójne z dotychczas umieszczonymi szkoleniami na platformie pod adresem <https://pppszkolonia.gov.pl>
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.