

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Załącznik nr 4

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Założenia i cele zamówienia

Niniejsze zamówienie jest realizowane w ramach **projektu „Staś i Zosia w szkole?” – innowacyjny program nauczania edukacji wczesnoszkolnej metodą projektu** współfinansowanego z Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, Priorytet III Wysoka jakość oświaty, Działanie 3.3, Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia projektu współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego na podstawie umowy o dofinansowanie projektu zawartej z Ośrodkiem Rozwoju Edukacji w Warszawie.

Zasadniczym celem projektu jest wzrost poziomu efektywności kształcenia wczesnoszkolnego poprzez opracowanie i wdrożenie programu nauczania wykorzystującego metodę projektu edukacyjnego skierowanego na rozwijanie aktywności poznawczej dzieci i pobudzaniu ich do samokształcenia.

W ramach realizacji projektu nastąpi opracowanie programu dla klas I-III (3 moduły) opartego na nauczaniu metodą projektu edukacyjnego, gry dydaktycznej, dramy, pracy w grupie i metody Jigsaw wraz z kompletem materiałów dydaktycznych i scenariuszami zajęć zarówno w wersji papierowej jak i elektronicznej. Program będzie wspomagany grami edukacyjnymi komputerowymi, filmami i słuchowiskami.

2. Zakres prac Wykonawcy

2.1 Opracowanie koncepcji 6 gier komputerowych edukacyjnych, produkcja gier, w tym:

- 2.1.1 Zapewnienie zespołu programistów,
- 2.1.2 Zapewnienie zespołu osób, posiadających odpowiednią wiedzę i doświadczenie, odpowiedzialnych za opracowanie koncepcji gier, wizualizację dźwiękową i graficzną,
- 2.1.3 Stworzenie dokumentu projektu określającego podstawowe dane o grze (gatunek, docelowa grupa odbiorców, świat gry), design doc (z ang. dokument projektu),
- 2.1.4 Stworzenie prototypu gier mających za zadanie ukazać najważniejsze założenia z design doca. Prototyp musi ukazywać koncepcje projektu gry, dać możliwość ich przetestowania, sprawdzenia "w praniu",
- 2.1.5 Stworzenie projektów gier czyli - design doc. zawierającego wytyczne dla wszystkich członków zespołu, łączący prace grafików, programistów. Design doc musi zawierać: ogólny opis gry, wszystkie dane, wzory i obliczenia mechaniki, koncept arty, opisy technologii programistycznych, strategię.
- 2.1.6 Programowanie gier poprzez wybór API i/lub bibliotek. W głównej mierze silnik graficzny, lecz także wybór biblioteki obsługującej dźwięk czy wejście (myszka, klawiatura).
- 2.1.7 Opracowanie opisu warstw gier: grafiki, logiki, wejścia, dźwięku.
- 2.1.8. Napisanie kodu źródłowego odzwierciedlającego grę opisaną w design dokumencie.
- 2.1.9 Dokumentowanie postępów tworzenia gier,
- 2.1.10 Przeprowadzenie beta testów gier oraz przedstawienie ich wyników.
- 2.1.11 Produkcja i beta testy stworzonych gier komputerowych,

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

2.1.12 Nagranie 3 zestawów gier komputerowych edukacyjnych, z uwzględnieniem następujących danych technicznych zapewniających możliwość odtworzenia gier na komputerach PC oraz MAC OS X:

- a) Windows Media Player wersja 9.0 lub nowsza
- b) karta dźwiękowa,
- c) Flash Player wersja 7 lub nowsza,
- d) 512 MB RAM
- e) 1 GB wolnego miejsca
- f) rozdzielczość video 1024x768 lub wyższa

2.1.13 Przygotowanie 405 zestawów płyt DVD i nagranie gier komputerowych edukacyjnych (po zaakceptowaniu każdej z 6 gier przez Zamawiającego). Każdy z zestawów na zawierać po 2 gry dla każdej z klas – to znaczy 2 dla klasy I, 2 dla klasy II i 2 dla klasy III. Każda płyta zawierająca poszczególne zestawy będzie spakowana w plastikowe opakowanie przeznaczone do przechowywania płyt DVD. Okładka płyty oraz nadruk na płytkach powinny mieć spójną koncepcję graficzną, która zostanie zaprojektowana we współpracy z Zamawiającym.

2.1.14 Płyty powinny być o odpowiedniej objętości pamięci umożliwiającej nagranie gier.

2.1.15 Oprócz gier na płycie powinno być zainstalowane bezpłatne oprogramowanie umożliwiające/wspierające odtwarzanie gier. Płyty mają być odtwarzane na urządzeniach komputerach PC oraz MAC OS X.

2.1.16 Napisania instrukcji obsługi do gier oraz jej wydruk i dołączenie do każdej z płyt CD/DVD.

2.2 Gry edukacyjne stworzone w ramach zamówienia powinny uwzględniać następujące założenia:

- a) użycie technologii flash
- b) przestrzeń gry może symulować ścianę, blat stołu, podłogę itp.
- c) przestrzeń powinna zostać spłaszczona do dwóch wymiarów X i Y
- d) możliwość zatrzymania gry przez operatora (pauza)
- e) w gry powinna zostać zaszyta prosta pomoc (help)
- f) gra powinna nagradzać prosty ruch
- g) gry nie mogą zawierać elementów „przeciwnika”
- h) gry powinny zawierać animowane postaci maskotek – motywu ;przewodniego projektu – chłopiec i dziewczynka, np.; pokazujące czy elementy gry są realizowane poprawnie przez dziecko,
- i) gry powinny dysponować jedynie maksymalnie 3 poziomami trudności
- j) gry powinny być sterowalne poprzez klawiaturę, myszkę lub urządzenia wskazujące lub też ekran dotykowy

Wymagania mogą ulec zmianie w wyniku prac zespołów eksperckich.

2.3. Przeniesienie majątkowych praw autorskich na Zamawiającego na wszystkie produkty projektu w zakresie: użytkowania, kopiowania, modyfikacji, udostępniania i dystrybucji.

3. Informacja o współfinansowaniu

Wykonawca jest zobowiązany, na opracowanych przez siebie materiałach oraz w korespondencji prowadzonej w związku z realizacją zamówienia, umieścić logo i oznaczenie Zamawiającego, Wykonawcy oraz logo Unii Europejskiej z podpisem: Unia Europejska, Europejski Fundusz Społeczny i logo Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki wraz z informacją o współfinansowaniu ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Funduszu Społecznego zgodnie z aktualnymi „Wytycznymi dotyczącymi oznakowania projektów w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki”. Wykonawca przedstawi do akceptacji Zamawiającego projekt okładek materiałów edukacyjnych, w terminie określonym w umowie.

4. Akceptacja materiałów

Treść i forma wszelkich materiałów i opracowań zostanie uzgodniona z Zamawiającym. Zamawiający ma prawo wnoszenia uwag co do treści i formy wszelkich materiałów i opracowań powstających w ramach niniejszego zamówienia. W przypadku zgłoszenia uwag przez Zamawiającego, Wykonawca jest zobowiązany do ich uwzględnienia zgodnie z harmonogramem, na zasadach określonych w umowie. Do celów akceptacji, wszelkie materiały i opracowania powstałe w ramach niniejszego zamówienia zostaną przekazane Zamawiającemu w wersji elektronicznej umożliwiającej ich edycję. Odbioru przedmiotu umowy dokona zespół składający się z przedstawiciela Zamawiającego.

5. Zespół realizujący zamówienie

Wykonawca zobowiązuje się do zapewnienia zespołu realizującego zamówienie, składającego się z osób posiadających odpowiednie kwalifikacje i doświadczenie, dających rękojmię prawidłowej realizacji przedmiotu umowy, na wymaganym przez Zamawiającego poziomie. W skład zespołu realizującego zamówienie powinny wchodzić:

- 1) 1 osoba, Główny programista, która w okresie ostatnich 3 lat przed upływem terminu składania ofert kierowała co najmniej 1 projektem związanym z opracowaniem koncepcji gier komputerowych edukacyjnych, produkcją gier odpowiadających rodzajem przedmiotowi zamówienia (gry edukacyjne w szczególności dla dzieci)
- 2) minimum 2 osoby, które posiadają co najmniej 2-letnie doświadczenie w zakresie:
 - programowania
 - grafiki komputerowej

Żadna z osób pełniących wymienione wyżej funkcje nie może się powtarzać. Wykonawca jest zobowiązany do zapewnienia zastępstw ww. osób, w trybie określonym w umowie. Procedurę akceptacji przez Zamawiającego zarówno zmian w zespole osób realizujących zamówienie, jak i w zakresie zaangażowania dodatkowych osób reguluje umowa.

6. Okres realizacji zamówienia.

Wykonawca będzie zobowiązany zrealizować zamówienie w terminie 40 dni od dnia podpisania umowy oraz zgodnie z zaakceptowanym harmonogramem.