

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 „Mamo, tato co wy na to?” – innowacyjny program wychowania przedszkolnego** 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 wiedzy dotyczącej przedsiębiorczości, ekonomii, ekologii i rozwoju społecznego oraz techniki wśród 120 przedszkolaków w wieku 3 -5 lat poprzez wdrożenie innowacyjnego programu wychowania przedszkolnego.

Projekt stanowi odpowiedź na problem jakim jest minimalny udział, bądź brak treści związanych z ekonomią i przedsiębiorczością w ramach programów wychowania przedszkolnego. Wynika to z niewiedzy rodziców i nauczycieli o konieczności rozpoczęcia tego rodzaju edukacji od najmłodszych lat. Zakres zjawiska jest duży i ważny ze względu na prawidłowy rozwój dziecka oraz jego prawidłowe funkcjonowanie w społeczeństwie. Młody człowiek od wczesnego dzieciństwa uczy się wszystkiego od osób starszych. Odbywa się to poprzez obserwację, ale także przez rozmowy z dorosłymi. Mieczysław Szczodrak w swoim artykule, w Ruchu pedagogicznym, zwraca uwagę na wychowanie ekonomiczne kiedyś i dziś. Jak wielka jest różnica gospodarności człowieka wychowanego w dwudziestolecu międzywojennym oraz okresie wojny i zaraz po niej a człowiekiem wychowywanym w czasach dzisiejszych. Wzrost poziomu życia pozbawił większość małych dzieci widoku rodziców oszczędzających każdy grosz lub też możliwości odziedziczenia po starszym rodzeństwie ubrań, zabawek czy podręczników.

Realizacja projektu, którego celem jest stworzenie programu nauczania wychowania przedszkolnego (obejmującego 3 moduły - dla 3,4 i 5-latków) z wykorzystaniem technik informacyjno-komunikacyjnych, obejmującego zagadnienia związane z ekonomią, przedsiębiorczością, ekologią, rozwojem społecznym i techniką a następnie wdrożenie go w 3 przedszkolach w woj. Lubelskim, będzie pozytywnie oddziaływać na środowisko przedszkolaka, rodziców, dziadków, starsze rodzeństwo i nauczycieli.

W ramach realizacji projektu nastąpi opracowanie wstępnej wersji programu (3 moduły) wraz z kompletem materiałów dydaktycznych i scenariuszami zajęć zarówno w wersji papierowej jak i elektronicznej. Każdy z opracowanych programów będzie zawierał zbliżone tematycznie treści programowe z zakresu ekonomii, przedsiębiorczości, ekologii/przyrody, rozwoju społecznego i techniki. Zajęcia będą prowadzone więc w formie interdyscyplinarnej z wykorzystaniem TIK i będą obejmować 1 etap edukacyjny. Ze względu na spec. nauczania przedszkolnego zajęcia będą dotyczyć plastyki, ogrywanie scenek, muzyki itp. Jedną z metod będzie metoda projektu.

PRODUKTY:



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

1 innowacyjny interdyscyplinarny program nauczania (co najmniej 150h zajęć na cały moduł dla poj. grupy wiekowej)

3 komplety materiałów dydaktycznych (podręcznik dla nauczyciela, konspekty zajęć, filmy edukacyjne, materiały dla dzieci, nagrania słuchowisk na CD, gra edukacyjna na komputer)

2. Zakres prac Wykonawcy

2.1 Opracowanie koncepcji 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,

2.1.12 Nagranie 3 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 300 egzemplarzy płyt DVD i nagranie gier komputerowych edukacyjnych (po zaakceptowaniu każdej z 3 gier przez Zamawiającego). Zestaw I (1 płyta CD/DVD) dotyczy 1 gry edukacyjnej dla 3 latków (100 egzemplarzy), Zestaw II (1 płyta CD/DVD) dotyczy 1 gry edukacyjnej dla 4 latków (100 egzemplarzy), Zestaw III (1 płyta CD/DVD) dotyczy 1 gry edukacyjnej dla 5 latków (100 egzemplarzy). 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.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

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 2 poziomami trudności
- j) gry powinny być sterowalne poprzez klawiaturę, myszkę lub urządzenia wskazujące lub też ekran dotykowy

2.2. 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 Funduszu Społecznego zgodnie z aktualnymi „Wytocznymi 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.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

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) 2 osoby, które posiadają 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 30 dni od dnia podpisania umowy oraz zgodnie z zaakceptowanym harmonogramem.

