



## Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest: **Opracowanie szaty graficznej zajęć dydaktycznych w postaci e-kursów w ramach projektu „Informatyka Twoją Szansą”**

### 1. Przedmiot zamówienia

Opracowanie szaty graficznej zajęć w postaci e-kursów w ramach projektu „Informatyka twoją szansą” do zajęć dydaktycznych przeznaczonych dla studentów studiów I stopnia Uniwersytetu Rzeszowskiego na kierunku Informatyka (9 e-kursów. 3 e-kursy w 2012r., 3 e-kursy w 2013r., 3 e-kursy w 2014r.).

### 2. Termin realizacji od dnia podpisania umowy do 15.10.2014r. w kolejnych etapach

- a) I etap – Od **23 IX 2012** do **23 X 2012**. Materiały będą wykorzystywane począwszy od semestru zimowego w roku akademickim 2012/2013.
- b) II etap (3 kursy) – Od **16 IX 2013** do **16 X 2013**. Materiały będą wykorzystywane począwszy od semestru zimowego w roku akademickim 2013/2014.
- c) III etap (3 kursy) – **15 IX 2014** do **15 X 2014**. Materiały będą wykorzystywane począwszy od semestru zimowego w roku akademickim 2014/2015.

### 3. Przedmiot zamówienia obejmuje:

3.1. wykonanie prac związanych z opracowaniem technicznym szaty graficznej kursów e-learningowych (e-kursów) na platformie wskazanej przez Zamawiającego.

### 4. Zakres prac związanych z przedmiotem zamówienia obejmuje:

Graficzne opracowanie 9 kursów e-learningowych, wraz z implementacją, na platformie Moodle w standardzie SCORM1.2, na potrzeby zajęć dydaktycznych na kierunku Informatyka.

### 5. Wymagania szczegółowe dotyczące przedmiotu zamówienia

5.1. każdy z e-kursów składa się z nie mniej niż 100 zaprojektowanych i wykonanych ekranów merytorycznych, zawierających tekst, grafikę, materiały multimedialne, niestandardowe interakcje. Zamawiający dostarczy materiały w postaci tekstu z elementami tabel, schematów, który ma być w całości uwzględniony w e-kursie. Tabele, schematy wymagają obróbki graficznej przez Wykonawcę.

5.2. opracowanie graficzne i multimedialne e-kursów (zrealizowane we współpracy z elektronizatorem oraz autorem treści merytorycznych e-kursów), obejmuje (dla każdego kursu osobno):

5.2.1. stworzenie elementów graficznych wspomagających nawigację po kursie,

5.2.2. opracowanie ilustracji, rysunków, schematów, tabel, animacji, których zadaniem będzie zobrazowanie wybranych treści,

5.2.3. przygotowanie projektów graficznych poszczególnych e-kursów, które powinny:

5.2.3.1. mieć unikalny i autorski charakter, mieć zoptymalizowaną grafikę, zawierać elementy graficzne identyfikujące Projekt oraz Wnioskodawcę,

5.2.3.2. zawierać przyjazne menu dające pełną przejrzystość prezentowanych treści.

5.3. implementacja e-kursów na platformie zdalnego nauczania obejmuje:

5.4. opracowanie wcześniej przygotowanych treści/grafik e-szkoleń,

5.5. przeprowadzenie wymaganych testów funkcjonalnych e-materiałów i zaplanowanych dla e- kursów interakcji,

5.6. przeprowadzenie testów pod kątem prawidłowości działania.

6. Opracowane materiały kursów e-learningowych muszą zostać zatwierdzone przez Zamawiającego przed udostępnieniem na platformie e-learning.

7. Po każdym etapie będzie sporządzany protokół zdawczo-odbiorczy potwierdzający wykonanie prac. Przekazanie poszczególnych etapów będzie miało miejsce w siedzibie Zamawiającego.

8. Wykonawca przeniesie na Zamawiającego prawa autorskie do materiałów źródłowych obejmujących elementy multimedialne (dźwięki, animacje, filmy), graficzne (zdjęcia, obrazy, grafiki, rysunki, schematy).





KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**OPTeam***s.a.*

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Informatyka Twoją Szansą - Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**9. Opis warunków, jakie musi spełniać podmiot ubiegający się o zamówienie:**

**9.1.** O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się wykonawcy, którzy spełniają poniższe warunki:

**9.1.1.** Posiadają niezbędną wiedzę i doświadczenie:

**9.1.2.** Posiadają wykształcenie wyższe informatyczne lub inne wykształcenie wyższe uzupełnione dodatkowym wykształceniem z zakresu informatyki.

**9.1.3.** Posiadają doświadczenie w zakresie obsługi specjalistycznego oprogramowania Flash, AS2 i/lub AS3) oraz obsługi platformy e-learningowej (systemów opartych o LMS). Co najmniej podstawowa znajomość HTML/MySQL/PHP/XML.

