

**Ośrodek Rozwoju Edukacji** - w celu zbadania oferty rynkowej oraz oszacowania wartości usługi pn. **Wytworzenie pięciu interaktywnych aplikacji webowych** zwraca się z uprzejmą prośbą o przygotowanie i przesłanie szacunkowej kalkulacji kosztów związanych z wymienioną usługą, w terminie do 1**8 listopada 2022 r. do godziny 12.00** na adres:

e-mail: marzena.murawska@ore.edu.pl  tel. 503 569 431.

**Przedmiotem zamówienia jest stworzenie** pięciu interaktywnych aplikacji webowych o charakterze edukacyjno – wychowawczym. Aplikacje webowe są niezbędne do zajęć profilaktycznych ***Wektory życia*** realizowanych

w ramach wdrażania programu kompleksowego wsparcia rodzin „Za życiem” – działania 5.5. pn. „Świadome

i odpowiedzialne rodzicielstwo – działania edukacyjne dla młodzieży szkół ponadpodstawowych”.

W temacie wiadomości proszę wpisać: **Aplikacje webowe do programu „Wektory życia”**

**Opis przedmiotu zamówienia:**

1. Treści aplikacji dotyczą realizacji warsztatów dla uczniów szkół ponadpodstawowych ***Wektory życia***. Zamawiający dostarczy Wykonawcy treści merytoryczne do wszystkich aplikacji.Warstwa wizualna/graficzna powinna być tożsama z  pozostałymi materiałami dydaktycznymi wytworzonymi

w ramach projektu ***Wektory życia***. Materiały te zostaną przekazane Wykonawcy przez Zamawiającego.

1. Przygotowane przez Wykonawcę elementy graficzne powinny być autorskie, a wszystkie materiały wykorzystane w ich opracowaniu powinny posiadać uregulowane prawa autorskie, które Wykonawca przekaże Zamawiającemu.

**Główne założenia  i koncepcje funkcjonalności aplikacji**

A) Aplikacja **Wyprawa życia** będzie umożliwiała:

* Inicjowanie gry dla grupy uczniów przez nauczyciela. Nauczyciel będzie generował na czas lekcji wspólną przestrzeń z zadaniami, do której link przekaże uczniom do pracy. Nauczyciel będzie widział poszczególne ekrany z zadaniami oraz sposób wykonywania zadań przez uczniów, w czasie rzeczywistym, bez możliwości udzielania odpowiedzi.
* Uczeń po otrzymaniu linku do wspólnej przestrzeni od nauczyciela  wchodzi w link, a następnie podaje imię/nick, dzięki czemu nauczyciel może monitorować jego pracę.
* Możliwość przechodzenia na kolejny ekran gry, dopiero gdy nauczyciel odblokuje dostęp.
* Zadania na kolejnych ekranach powinny być punktowane. Po ukończeniu wszystkich zadań nauczyciel powinien mieć dostęp do statystyk.

Aplikacja ***Wyprawa życia*** będzie składać się minimum z 15 kolejnych ekranów zawierających odpowiednie grafiki, zdjęcia. Po dokonaniu wyboru i przejściu do kolejnego ekranu uczeń musi mieć zablokowaną możliwość powrotu do poprzedniego ekranu i zaznaczenia innego wyboru.

B) Aplikacja **Wielki test o płodności człowieka**  będzie umożliwiała:

* Inicjowanie gry dla grupy uczniów przez nauczyciela. Nauczyciel będzie generował na czas lekcji wspólną przestrzeń z zadaniami, do której link przekaże uczniom do pracy. Nauczyciel będzie widział poszczególne ekrany z zadaniami oraz sposób wykonywania zadań przez uczniów, w czasie rzeczywistym, bez możliwości udzielania odpowiedzi.
* Uczeń po otrzymaniu linku do wspólnej przestrzeni od nauczyciela  wchodzi w link, a następnie podaje imię/nick, dzięki czemu nauczyciel może monitorować jego pracę.
* Możliwość przechodzenia na kolejny ekran gry, dopiero gdy nauczyciel odblokuje dostęp.
* Zadania na kolejnych ekranach powinny być punktowane. Po ukończeniu wszystkich zadań nauczyciel powinien mieć dostęp do statystyk.

Aplikacja ***Wielki test o płodności człowieka*** będzie zawierać min. 23 kolejne ekrany zawierające odpowiednie grafiki, zdjęcia. Po dokonaniu wyboru i przejściu do kolejnego ekranu uczeń musi mieć zablokowaną możliwość powrotu do poprzedniego ekranu i zaznaczenia innego wyboru.

C) Aplikacja ***Być ojcem, być matką*** będzie umożliwiała:

* Inicjowanie gry dla grupy uczniów przez nauczyciela. Nauczyciel będzie generował na czas lekcji wspólną przestrzeń z zadaniami, do której link przekaże uczniom do pracy. Nauczyciel będzie widział poszczególne ekrany z zadaniami oraz sposób wykonywania zadań przez uczniów, w czasie rzeczywistym, bez możliwości udzielania odpowiedzi.
* Uczeń po otrzymaniu linku do wspólnej przestrzeni od nauczyciela  wchodzi w link, a następnie podaje imię/nick, dzięki czemu nauczyciel może monitorować jego pracę.
* Możliwość przechodzenia na kolejny ekran gry, dopiero gdy nauczyciel odblokuje dostęp.
* Zadania na kolejnych ekranach powinny być punktowane. Po ukończeniu wszystkich zadań nauczyciel powinien mieć dostęp do statystyk.

Aplikacja ***Być ojcem, być matką*** będzie zawierać min. 24 kolejnych ekranów zawierających odpowiednie grafiki, zdjęcia. Po dokonaniu wyboru i przejściu do kolejnego ekranu uczeń musi mieć zablokowaną możliwość powrotu do poprzedniego ekranu i zaznaczenia innego wyboru.

D) Aplikacja ***10 cech idealnej metody*** będzie umożliwiała:

* Inicjowanie gry dla grupy uczniów przez nauczyciela. Nauczyciel będzie generował na czas lekcji wspólną przestrzeń z zadaniami, do której link przekaże uczniom do pracy. Nauczyciel będzie widział ekran z tabelami poszczególnych uczniów.
* Aplikacja ***10 cech idealnej metody*** będzie mieć formę interaktywnej tabeli z komórkami do wypełnienia przez ucznia.
* Uczeń po otrzymaniu linku do wspólnej przestrzeni od nauczyciela  wchodzi w link, a następnie podaje imię/nick, dzięki czemu nauczyciel może monitorować jego pracę podczas wykonywania zadania.
* Dokonywane  w tabeli przez ucznia wybory powinny być punktowane. Po zakończeniu zadania uczeń powinien mieć dostęp do statystyk.

E).Aplikacja ***Pola zdrowia*** będzie umożliwiała:

* Inicjowanie gry dla grupy uczniów przez nauczyciela. Nauczyciel będzie generował na czas lekcji wspólną przestrzeń z zadaniami, do której link przekaże uczniom do pracy. Nauczyciel będzie widział ekran z tabelami poszczególnych uczniów.
* Aplikacja ***Pola zdrowia*** będzie mieć formę interaktywnej tabeli z komórkami do wypełnienia przez ucznia.
* Uczeń po otrzymaniu linku do wspólnej przestrzeni od nauczyciela  wchodzi w link, a następnie podaje imię/nick, dzięki czemu nauczyciel może monitorować jego pracę podczas wykonywania zadania.
* Dokonywane  w tabeli przez ucznia wybory powinny być punktowane. Po zakończeniu zadania uczeń powinien mieć dostęp do statystyk.

**Technologie informatyczne wykorzystane w aplikacjach powinny zapewniać ich poprawne działanie w najbardziej popularnych systemach operacyjnych (Windows 7 lub nowszy, Linux, Android, IOS) oraz przeglądarkach internetowych (Google Chrome, Firefox, Opera, Safari). Proces uruchomienia aplikacji powinien być prosty i zrozumiały dla użytkownika. Wszystkie potrzebne moduły, biblioteki, pliki do prawidłowego działania muszą być uruchamiane razem z aplikacją, bez konieczności pobierania dodatkowego oprogramowania firm trzecich. Aplikacje powinny być zaprojektowane zgodnie ze standardami bezpieczeństwa IT.**

**Szacunkowe koszty na realizację zadania powinny uwzględniać pełny zakres kosztów usługi i powinny być wyrażone w wartościach ceny netto (waluta PLN) zgodnie z poniższą tabelą:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Usługa wytworzenia, wdrożenia i ewaluacji interaktywnych aplikacji webowych** | **Koszt w PLN (netto)** |
| Wytworzenie  interaktywnych aplikacji webowych |  |
| **Wyprawa życia** |  |
| **Wielki test o płodności człowieka**   |  |
| ***Być ojcem, być matką*** |  |
| ***10 cech idealnej metody*** |  |
| **Pola zdrowia** |  |
| Wdrożenie, w tym przeprowadzenie pilotażu z uwzględnieniem możliwości Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej |  |
| Ewaluacja działania interaktywnych aplikacji webowych |  |
| **Łączny koszt zamówienia** |  |
| **Imię i nazwisko/ nazwa Wykonawcy****Dane kontaktowe (e-mail, oraz tel. kontaktowy – fakultatywnie)** |  |

Niniejsze pismo nie stanowi zapytania ofertowego w myśl przepisów ustawy prawo zamówień publicznych; służy jedynie rozpoznaniu rynku. Poniżej przekazujemy niezbędne dane dotyczące zamówienia.