



Załącznik nr 8 do Zapytania ofertowego – Szczegółowy opis wymagań do próbki

Numer postępowania: 1/2023/POPC nuts łódzki

Nazwa i adres Wykonawcy

WYMAGANIA DOTYCZĄCE PRÓBKİ

1. Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia wraz z ofertą próbki w postaci interaktywnego quizu edukacyjnego „Krzyżówka” w postaci paczki SCORM 1.2.
2. Wykonawca może dostarczyć próbkę poprzez dostarczenie jej na nośniku danych (np. pendrive, dysku przenośnym) lub poprzez udostępnienie jej pod wskazanym linkiem.
3. Wykonawca musi dostarczyć próbkę w taki sposób aby Zamawiający mógł ją zgrać lub pobrać na dysk lokalny a następnie wgrać i uruchomić na posiadaną platformę edukacyjną.
4. Wykonawca wraz z próbką zobowiązany jest dostarczyć instrukcję pobrania i wgrania jej na platformę e-learningową, w której opisane zostaną kolejno etapy pobrania / zgrania próbki, wgrania i uruchomienia jej na platformie e-learningowej. Instrukcja musi być czytelna, tak aby Zamawiający postępując zgodnie z nią dokonał prawidłowego wgrania i uruchomienia próbki. Niemożność pobrania, zgrania, wgrania lub uruchomienia próbki na platformie edukacyjnej Zamawiającego, jeśli Zamawiający postępował zgodnie z dostarczoną instrukcją oznaczało będzie, że Wykonawca nie dostarczył w sposób prawidłowy próbki i oferta takiego Wykonawcy zostanie odrzucona.
5. Zamawiający będzie dokonywał wgrania próbki na zakupioną w ramach projektu platformę elearningową, która jest zgodna ze standardem SCORM 1.2, oznacza to, że każda prawidłowo przygotowana w tych standardach próbka powinna się prawidłowo wgrać i uruchomić na platformie Zamawiającego.
6. Na prośbę Wykonawcy Zamawiający może udostępnić Wykonawcy konto testowe do platformy elearningowej wykorzystywanej w projekcie, na którym będzie mógł on dokonać próbnego wgrania próbki.
7. Dostarczona jako próbka interaktywny element edukacyjny w postaci quizu **„Krzyżówka”** musi obejmować funkcjonalnie co najmniej następujący zakres:
 - 7.1. Próbka powinna zawierać zestaw słów (hasel) do odgadnięcia. Każdemu słowu (co najmniej 3) towarzyszy pytanie, które je opisuje. Pojedyncze litery odgadniętych słów składać się będą na hasło główne.
 - 7.2. Próbka powinna zawierać tablicę, na której wyświetlana jest gra ze słowami, okna z treściami pytań, przycisku zatwierdzającego odpowiedź, zestawu liter do odgadywania słów, zegara wyznaczającego czas rozgrywki, pola informującego o uzbieranej ilości punktów, bieżącym postępie i szansach.



- 7.3. Użytkownik próbki (inaczej gracz) powinien mieć możliwość wyboru słowa do odgadnięcia poprzez kliknięcie na jego dowolną literkę (kratkę) lub numer.
- 7.4. Aktywne słowo lub hasło do odgadnięcia powinno być wyróżnione np. kolorem.
- 7.5. Po wybraniu przez gracza hasła do odgadnięcia, powinna pojawiać się klawiatura z zestawem liter do odgadywania. Po kliknięciu na klawiaturę, gracz musi mieć możliwość odkrywania w słowie kolejno literek, literka po literce, do momentu odgadnięcia całego hasła.
- 7.6. Gracz powinien mieć możliwość usuwania lub wymiany w słowie błędnie wpisanych liter.
- 7.7. Gracz w trakcie gry powinien odgadywać hasła pośrednie. Jeśli gracz stwierdzi, że odgadł hasło pośrednie, powinien mieć możliwość jego zatwierdzenia i sprawdzenia. Jeśli gracz odgadł prawidłowo hasło pośrednie, to powinien uzyskać jedną z liter składających się na hasło główne oraz kontynuować grę. Jeśli odpowiedź jest błędna, gracz powinien stracić jedną z szans otrzymanych na początku rozgrywki, a słowo powinno być podświetlone kolorem czerwonym.
- 7.8. Gracz wygra rozgrywkę gdy odgadnie wszystkie hasła poboczne i rozwiąże hasło główne.
- 7.9. Gracz przegra rozgrywkę, gdy utraci wszystkie życia, lub nastąpi koniec czasu przewidzianego na rozgrywkę.
8. Weryfikacja dostarczonej wraz z ofertą próbki będzie dokonywana poprzez badanie jej zgodności z treścią zapytanie ofertowego, co będzie polegało m.in. na sprawdzeniu:
 - 8.1. Czy Zamawiający postępując zgodnie z dostarczoną wraz z próbką instrukcją będzie mógł dokonać jej wgrania i uruchomienie na posiadanej platformie e-learningowej.
 - 8.2. Czy dostarczona próbka posiada wszystkie funkcjonalności opisane w pkt 7.
 - 8.3. Czy funkcjonalności opisane w pkt 7 działają prawidłowo, tzn np. czy jako błędne wskazywane są właściwe litery itp.