

VÁLLALKOZÁSI SZERZŐDÉS

amely létrejött egyrészről a

DEBRECEN TISZK Térségi Integrált Szakképző Központ Oktatási Szolgáltató Közhasznú Társaság
(székhely: 4030 Debrecen, Budai Ézsaiás u. 8/A.; képviselő: Hajnal János, ügyvezető), mint Megrendelő
(a továbbiakban: **Megrendelő**),
másrészről

E-Animations Kft. (1055 Budapest, Balassi B. u. 9., képviselő: Lepel Balázs ügyvezető), mint
Vállalkozó (a továbbiakban: **Vállalkozó**) között az alábbi feltételekkel:

1. A szerződés tárgya

A Megrendelő megbízza a Vállalkozót a *távoktatási eljárással megvalósuló szakképzéshez szükséges informatikai feladatok ellátása*, a feladat ellátására kiírt felhívásnak megfelelően.

A Vállalkozó jelen szerződés aláírásával a feladatot elfogadja és vállalja, hogy az általa teljesített szolgáltatást a jelen szerződés előírásainak és az érvényben lévő belső utasítások, jogszabályok, szabályzatok előírásainak megfelelően végzi.

A vállalkozó teljesítésének határideje legkésőbb 2008. december 20. napja.

2. A Vállalkozó kötelezettségei, a vállalkozási feladat paraméterei

A vállalkozási feladat pontos paramétereinek leírását a jelen szerződés 1. sz melléklete tartalmazza.

A Vállalkozó kötelezettséget vállal a tevékenysége ellátása során tudomására jutott valamennyi személyes adat, és a Megrendelőre vonatkozó valamennyi üzleti titok megtartásáért.

A Vállalkozó vállalja, hogy a feladat ellátása során a Megrendelő érdekeinek megfelelően látja el a rábízott feladatot.

Késedelmes teljesítés esetén a Vállalkozó késedelmi kötbért köteles fizetni, melynek napi mértéke a vállalkozási díj 0,5%-a.

3. A Megrendelő kötelezettségei

A Megrendelő köteles a Vállalkozó részére a szerződésteljesítéshez szükséges végrehajtói rendelkezésre álló információkat, adatokat, hozzáféréseket biztosítani.

A Megrendelő a feladatok ellátásáért a Vállalkozó részére a teljesítési igazolás ellenében a megbízási díj fizetésére köteles.

4. Vállalkozói díj

A jelen szerződésben meghatározott feladat ellátásért a Megrendelő bruttó 14.400.000.- Ft, azaz tizennégymillió-négyszázezer forint díjat köteles a Vállalkozó részére megfizetni.

A vállalkozási díj kifizetésének módja: a Vállalkozó által a teljesítést követően 3 napon belül kiállított és benyújtott számla alapján átutalással teljesül a számla leadását követő 10 napon belül.

A címzett bank neve: Raiffeisen Bank Zrt.

Átutalási betétszámla száma: 12010501-00134462-0010007

A vállalozási feladat teljesítését Hajnal János ügyvezető igazolja.

5. A megszűnésének szabályai:

A felek megállapodnak abban, hogy a jelen vállalozási szerződés rendkívüli, azonnali hatályú felmondással akkor szüntethető meg, ha a másik fél szándékosan, vagy súlyosan gondatlanul olyan nagy mértékben szegi meg a jelen szerződés feltételeit, hogy a felek közötti jogviszony fenntartása a másik féltől már nem elvárható. A rendkívüli felmondást írásban, indokolással kell a másik féllel közölni, az azonnali hatály a felmondás kézhezvételének időpontjától számítandó.

A felek mérlegeléstől függetlenül rendkívüli felmondási oknak tekintik különösen az alábbiakat:

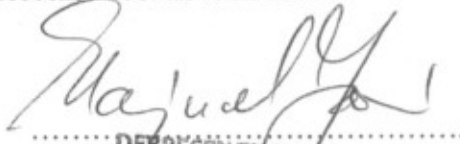
- a Vállalkozó nem adja le a tevékenységét igazoló teljesítés igazolást,
- a Vállalkozó a Megrendelőnek (akár a jelen szerződéssel összefüggésben, akár attól függetlenül) szándékosan kárt okoz,
- a Megrendelő az elfogadott teljesítés igazolást követő 30 napon belül nem fizeti ki az esedékes megbízási díjat

6. Vegyes és záró rendelkezések

A felek a jelen vállalozási szerződés értelmezéséből, végrehajtásából eredő esetleges vitás kérdéseket közös megegyezés útján rendezik, amelynek sikertelensége esetére (a peres vita eldöntése végett) kikötik a Megrendelő székhelye szerint (a pertárgy értékének függvényében) hatáskörrel bíró Debreceni Városi, illetve Hajdú-Bihar Megyei Bíróság kizárólagos illetékességét.

A jelen szerződést a Szerződő felek mint akaratukkal mindenben megegyezőt, elolvasás és értelmezés után helybenhagyólag 3 példányban írták alá. A jelen szerződésben nem szabályozott kérdésekben a Polgári Törvénykönyvről szóló 1959. évi IV. törvény, valamint a Közbeszerzésekről szóló 2003. Évi CXXIX. törvény rendelkezései az irányadóak.

Debrecen, 2008. november 20.



DEBRECENI TISZK KFT.
4030 Debrecen, Buják L. u. 8/A.
Adószám: 22162111-2-09
Cégjegyzékszám: 09-14-000094
Bank: OTP 11730088-20825207



Vállalkozó

1. sz. melléklet:

Távoktatási eljárással megvalósuló szakképzéshez szükséges tananyagfejlesztés informatikai követelményei:

1. Az átadott tananyag SCORM kompatibilis módon kerüljön feltöltésre
 - a. Olyan SCORM kimenettel is rendelkező tananyagszerkesztő használata, melyben a későbbiekben változtatni is lehessen
 - b. A SCORM csomagba feltöltött tananyag mindenben kövesse a leadott forgatókönyvet (sorrendiség)
 - c. A tananyag tipográfiaiilag egységes legyen, tartalmazzon tanulást segítő piktogramokat
2. Tananyaghoz csatlakozó ellenőrző feladatok:
 - a. A tananyaghoz készítendő feladatoknak a keretrendszer feladatmotorjában kell működniük. A feltöltés során figyelni kell a pedagógia szempontokra, és a vizuális áttekinthetőségre.
 - b. A teszteknek SCORM kompatibiliseknek kell lenniük
 - c. A tesztek feltöltése során figyelni kell a tananyag struktúrájára
 - d. A tesztek feltöltésekor nem térhetnek el a leadott forgatókönyvektől.
3. Szakmai ismerethez rendelt fogalomtár:
 - a. A fogalomtárat a SCORM csomagnak kell tartalmaznia
 - b. A fogalomtárat a keretrendszernek támogatnia kell
4. A szakmai ismerethez rendelt irodalom és link tár:
 - a. Az irodalomtárat a SCORM csomagnak kell tartalmaznia
 - b. Az irodalomtárat a keretrendszernek támogatnia kell

A műszaki kivitelezés elvárt eredménye

A fejlesztés végére több eredménynek kell megtestesülnie:

1. A tananyagok SCORM csomagjai
2. A SCORM csomagok interaktív animációinál az alkalmazott interakciók tételes megnevezése
3. A tananyagelemek (HTML, flash, képek, egyéb állományok) továbbszerkeszthető formában
4. A tananyaghoz kapcsolódó tesztkérdések (ez lehet Moodle eszközzel vagy saját programmal megvalósított, a Moodle-ba építhetőség szem előtt tartásával)
5. A tananyagok felkerülnek az kiíró által kijelölt szerverre

A digitális tananyagelemek kivitelezése

A fejezetben felsorolt fejlesztői környezetek megnevezése a tárgy jellegének egyértelmű meghatározása érdekében történik. A feladat megvalósítható az alábbi vagy ezekkel egyenértékű szoftverekkel: Autodesk 3D Studio, Autodesk Inventor, Adobe Flash, Blender, Audacity, stb..

A tervezett képernyőfelbontás: 1024 x 768 (ebből leszámítandó a keretrendszer sávja).

Szöveg tananyagelem

1. Kötelezően összefüggő szövegrészt tartalmaz, önállóan értelmezhetőnek kell lennie.
2. Az alkalmazandó közlési forma a **TEGEZÉS**. Ez a bevezetőben indokolandó.
3. A szöveg tananyagelem nem tartalmazhat külső erőforrásra való hivatkozást.
4. A szöveg tananyagelem nem tartalmazhat interaktív és programozási elemeket.

Kép tananyagelem

Állókép formátumai: –JPG (JPG92a): 24 bit RGB , tömörítési arány: 60% felbontás: 72 dpi, ajánlott méret: 400*300 px – 600*450 px–GIF: 8 bit –PNG: 24 bit ebben az esetben az alfa csatorna bekapcsolandó.

A fejlesztőnek teljes méretben kötelező beadni az eredeti forrásképet is.

Hang tananyagelem

Hang formátumok:

1. Mp3 24000 Hz stereo, 56.0 Kbps

Mozgóképf tananyagelem

Mozgóképf formátumok:

Animáció:

Macromedia Flash (vagy ezzel egyenértékű) SWF (a forrás FLA-t is át kell adni),

Video:

PAL, 25 frame/sec, 24 bit, klipméret: 320*240 DiVx AVI (780kbps (forráshoz: DV formátum: 720*576)

fájl (MPEG-1, SWF).

hang tartalom: (mono-stereo; MPEG Layer3,)

Interaktív programozási elemek:

Macromedia Flash (vagy ezzel egyenértékű) SWF (a forrás FLA-t is át kell adni)

Macromedia ActiveScript 2 (vagy ezzel egyenértékű) (forrást is át kell adni, pl. a6p)

JavaScript (vagy ezzel egyenértékű)

Link, hivatkozás

A tananyag nem tartalmazhat közvetlen meghívható internetes illetve külső hivatkozásokat, linkeket. A tananyagba figyelem felhívásként, tájékoztatási céllal lehet megadni külső Internet oldalak címeit, de a változó tartalom miatt sem az önellenőrzésnél, sem a tananyagba implementált módon erre a tartalomra hivatkozni nem lehet.

Tesztfeladat tananyagelem

Definiálni kell, hogy a számonkérés milyen módon zajlik. Az önellenőrzési tesztek a hallgató a saját haladása ellenőrzésére használja.

Típusbesorolás:

1. Egyszeres választás
2. Többszörös választás
3. Igaz-hamis
4. Összehasonlítás

ANIMÁCIÓKRA VONATKOZÓ TECHNIKAI ÉS MÓDSZERTANI KÖVETLEMÉNYSPECIFIKÁCIÓ

A dokumentum célja

Jelen dokumentum célja, hogy a kiíró által lefolytatott közbeszerzési eljárás technikai mellékletének részeként iránymutatást adjon az ajánlattevőknek a digitális tananyagok részeként megvalósítandó animációkkal szemben támasztott pedagógiai és módszertani elvárásokról, az elvárt formátumról, valamint egyéb, a digitális tananyagba történő beillesztésből adódó sajátosságokról.

A technológia

Az ajánlatkérő előírja, hogy a nyertes ajánlattevők által kialakítandó digitális tananyag azonos technológiák mentén kerüljön megvalósításra, ezzel biztosítva az egyes anyagok nagyobb egységként történő összekapcsolhatóságát. Ennek érdekében az animációk formátumaként ajánlatkérő a Macromedia Flash valamint a Macromedia Director formátumokat kéri.

Az animáció és típusai és az elvárt követelmények

Az animáció a tananyagot kiegészítő multimédiás elem, amelynek feladata, hogy, a tananyag elsajátítását a technológia adta lehetőségek magas szintű kiaknázásával segítse. Az elkészülő animációkkal szemben minden esetben elvárás

- az ábrázolt objektumok, ábrarészek magyarázata tooltipek segítségével történjen
- a színtelen ábrázolás elkerülése
- kifogástalan szakmai tartalom.

Nem interaktív animáció

A nem interaktív animáció a tananyag valamely jól különhatárolható tartalmi egységéhez kapcsolódó tudásanyag elsajátítását kell segítse.

Interaktív animáció

Interaktív animáció esetén elvárás, hogy a folyamat kimenetele felhasználói interakcióktól függően változzon, folyamatos legyen a visszacsatolás és szemléltettesse a meghozott döntések eredményét, sarkallva ezzel a felhasználót az ismételt lejátszásra, gyakorlásra, játékokra és ezen keresztül a probléma megértésére. Törekedni kell arra, hogy az interakciós események lehetőség szerint egymásra épüljenek.

Mi nem tekinthető animációnak, interaktív animációnak?

Nem tekinthető animációnak az alábbiak megvalósítása:

- Állóképek egymást követő előtűnése,
- Szöveges információk egymást követő előtűnése
- Választásos tesztfeladatok
- Igaz/Hamis
- Relációanalízis
- Egyszeres hibakeresés
- Összehasonlítás
- Többszörös hibakeresés
- Sorba rendezés
- Hiányzó szöveg begépelése

Kismozival megvalósított interakciós sor

Bizonyos tananyag részeknél célszerű a tartalmat valós környezetben készített kisfilmeken keresztül eljuttatni tanulóhoz. A kisfilm műszaki kivitelezése legyen hasonló a más felhasználású kisfilmekéhez. Szem előtt kell tartani a jó kép- és hangminőséget. A tartalmi kidolgozottság mellett a kisfilm a feldolgozott téma függvényében legyen megfelelő tempójú, a cselekményszál felfedezhető és értelmezhető.

Forrásállományok

A szakmai teljesítek során a digitális tananyagok részeként elkészített animációk forrásállományát (FLA, DIR) is le kell adni az ajánlatkérő felé.

Az animációk formai követelményei és előírásai

Fájlméret

A tananyagba beillesztett animációk lejátszható (SWF, DCR) állományainak mérete nem haladhatja meg az átlagos 4500 kilobájtot. A korlátozás célja, hogy a tananyag mérete, és ezen keresztül a böngészés időtartama kezelhető szinten maradjon.

Képernyőméret, animációméret animáció vezérlése

1. A képernyőfelbontás 1024x768 képpont
2. Az animáció mérete **maximum** 800x600 képpont

Rétegkezelés

A Flash szerkesztése során kötelező az újonnan létrehozott layerek tartalom szerinti elnevezése, tekintettel arra, hogy a létrehozott layereket a program alapesetben sorszámozza, amiből egy esetleges utómunka során nem lehet következtetni az általuk kezelt tartalomra. A végleges animáció fordított (swf) állományának részét képezik azok a rétegek is, amelyek a forrásállományban rejtett rétegeként szerepelnek, így azokat a konvertálást megelőzően a forrásállományból – törekedve a fájlméretek kezelhető szinten tartására, és az áttekinthetőség biztosítására – el kell távolítani.

Adatkezelés, külső állományok kezelése, Paraméterezés

A flash animációk nem kaphatnak animáción kívülről semmilyen paramétert, mert ez veszélyeztetné a SCORM 1.2 tananyagcsomag egyes részeinek újrahasznosíthatóságát.

Képkezelés

A tananyagokat színesítő animáció, interakciók készítésekor gyakran előfordul, hogy a flash belső objektumainak használata helyett az alakzatok külső kép importálásával kerülnek előállításra. Az importált képállományok esetében a legnagyobb problémát az jelenti, hogy az esetek jelentős részében pixelgrafikus képekről van szó, míg a flash vektorgrafikus alapon kezeli saját objektumait. A képek importálása lehetséges, de azok az animáció részeként csak saját maximális felbontásuk erejéig jeleníthetők meg. A felbontás növelésével arányosan a beépített fájlméret is nő, ebből adódóan a képek importálását megelőzően azokat az animáció maximális képméretéhez igazítva kell elkészíteni, majd az importálást követően a flash segítségével tetszés szerint kicsinyíteni. Nem elfogadható a bitképek színméltségének az élvezhetőség rovására történő csökkentése (pl. helytakarékossági szempontból 256, 16 szín alkalmazása).

Szintén nem elfogadható megoldás különböző szakkönyvekből grafikonok, táblázatok beszkenyelése és bitképként való kezelése. Az animálhatóság feltétele, hogy ezek a Flash nyújtotta vektorgrafikus

eszközökkel kerüljenek megvalósításra.

Nem támogatottak azok az eljárások, amelyek keretében a bitképek a programban vektoros képpé kerülnek átalakításra. Az eljárás eredménye ugyanis – fénykép minőségű képek esetén – jelentősen lelassítja az animáció lejátszását, így élvezhetetlenné teszi azt.

Hangkezelés

Az animációk elsődleges célja a tananyag által képviselt tudás részeinek látványos, magyarázó jellegű bemutatása, kiemelése, videóklip vagy a témával kapcsolatos interaktív feladat segítségével. Ebből adódóan az animációkhoz illusztráció jellegű, pedagógiai és módszertani többlettértékkel nem rendelkező hangbejátszás nem kapcsolható (pl.: aláfestő zene).

Azokban az esetekben, ahol az animáció vagy interakció megköveteli a hangbejátszás csatolását, ott az ajánlatkérő beszédhang esetében az 5 kHz-es mintavételezéssel készített hanganyagot írja elő (Elfogadható minőségű beszédhang). Zenei bejátszások esetére az előírt mintavételezési frekvencia 1. kHz. A hanganyagok bitmélységét az ajánlatkérő egységesen 4 bitben határozza meg.

A Flash környezet nyújtotta egyéb lehetőségek használata

Valamennyi animáció esetében le kell tiltani a jobb egérgomb használatát, mivel az ott elérhető funkciókat vagy a keretrendszernek, vagy az animációnak kell megvalósítania.