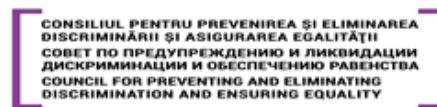


**TERMENII DE REFERINȚĂ PRIVIND SELECTAREA  
unei Companii IT pentru dezvoltarea tehnică a unui eCurs de instruire on-line.**

**Organizația:** Consiliul pentru prevenirea și eliminarea discriminării și asigurarea egalității (CPEDAE) și Institutul de Reforme Penale (IRP).

**Tipul serviciilor prestate:** dezvoltarea tehnică a unui eCurs de instruire on-line, în domeniul nediscriminării.

**Contextul:** Acest proiect este organizată de către CPEDAE în parteneriat cu IRP, cu sprijinul Programului de finanțare a inițiativelor/proiectelor de schimbare în domeniul drepturilor omului. Programul dat este realizat de IRP în cadrul **Proiectului “Consolidarea capacităților tehnice ale instituțiilor naționale pentru promovarea și protecția drepturilor omului”**, finanțat de Ministerul Afacerilor Externe al Danemarcei și implementat de Programul Națiunilor Unite pentru Dezvoltare.



## Descrierea spectrului de servicii

### Scopul general și obiectivele proiectului:

eCursul va permite instruirea on-line a tuturor persoanelor interesate să se documenteze în domeniul egalității și nediscriminării. Utilitatea cursurilor de instruire on-line fiind deja demonstrată, este practic necesar, oportun și pentru Consiliu să aplice un astfel de instrument în vederea creșterii culturii juridice a populației, ceea ce va duce indirect la scăderea numărului de plângeri ce sunt declarate inadmisibile.

eCursul va conține module de învățare care se vor completa cu o testare a cunoștințelor. Astfel, cei ce vor aplica la aceasta platformă vor avea posibilitatea să verifice cât de bine au înțeles tema descrisă și în cazul în care se vor confrunta cu o situație discriminatorie să aibă posibilitatea să depună o plângere argumentată la Consiliu.

eCursul va fi prezentat și promovat în cadrul campaniei de informare pe care o va desfășura Consiliul în teritoriu.

Proiectul inițiat de CPEDAE în parteneriat cu IRP are următoarele etape:

1. Etapa de selectare a unui Instructional designer (LOT 1) – **activitate încheiată**.
2. Etapa de design a eCursului, realizată de un instructional designer (ID) împreună cu experți în domeniul eliminarea discriminării și asigurarea egalității, desemnați de Consiliu, în care se dezvoltă scenariile pentru cele două module – **activitate în desfășurare**.
3. Etapa de selectarea unei companii, din domeniul IT, specializată în eLearning, pentru a transforma temele teoretice desfășurate de CPEDAE pentru instruirea publicului larg, într-un eCurs, distribuit on-line, flexibil și accesibil tuturor. (Lot 2) – **activitatea prezentă**.
4. Etapa de dezvoltare tehnică a eCursului, realizată de compania selectată, pe baza scenariilor propuse de ID și experți, testare și upload pe site-ul oficial CPEDAE. – **activitatea licitată în LOT 2**.

Grafica și dezvoltarea tehnică a eCursului trebuie să corespundă necesităților grupului țintă al proiectului și anume:

1. persoane care nu au, în general, pregătire juridică și pe care Consiliul își propune să îi abiliteze juridic în ceea ce privește revendicarea dreptului la nediscriminare.
2. persoane care au abilități computerciale minime, adică navigare pe internet, în browser.

### Etapa 4 presupune realizarea următoarelor sarcini:

1. Dezvoltarea eCursului după design-ul propus.
2. Testarea eCursului.
3. Integrarea eCursului pe pagina oficială a CPEDAE.
4. Predarea eCursului către CPEDAE în format SCORM, off-line și editabil.

În vederea dezvoltării tehnice a eCursului, compania selectată **va ține cont de următoarele elemente:**

1. **Implicare.** Se va implica activ la realizarea tuturor sarcinilor stabilite în termenii de referință.
2. **Coordonare.** Va coordona aspectele pedagogice, conceptuale, de grafică și cele tehnice cu echipa CPEDAE.
3. **Acuratețe.** Va depune toată diligența pentru calitatea materialelor dezvoltate.
4. **Respectarea termenilor.** Va respecta termenii de realizare a sarcinilor stabilite în termenii de referință și de prezentare a produsului final.
5. **Prezentarea versiunii finale.** Va preda toate formatele convenite, la finalul proiectului.

### Sarcini specifice/Rezultate așteptate

Nr	Sarcini specifice	Rezultate	Nr zile lucrătoare/per serviciu	Termen limită
1	Dezvoltarea eCursului după design-ul propus.	eCurs dezvoltat	40 zile	August 2018
2	Testarea eCursului.	eCurs testat de CPEDAE și ajustat la necesitate	5 zile	August 2018
3	Integrarea eCursului pe pagina oficială a CPEDAE.	eCurs funcțional integrat pe pagina web a CPEDAE	2 zile	August 2018
4	Predarea eCursului către CPEDAE	eCurs predat CPEDAE prin act de primire-predare	1 zi	August 2018

### Termeni de referință (plan, metodologii)

**Tabel1: Termeni și abrevieri**

TERMEN	DESCRIERE
Design pedagogic (Instructional Design)	Utilizarea profesională a unei metode de proiectare pedagogică și a principiilor de instruire a adulților pentru a se asigura că utilizatorii dobândesc abilitățile, competențele și cunoștințele esențiale pentru îndeplinirea cu succes a obiectivelor de performanță specificate stabilite de beneficiar și / sau client. ID dezvoltă cadrul pedagogic al eCurs-ului.
Curriculum	O serie de subiecte conexe cu obiectivele instructive respective și indicațiile pedagogice care constituie baza teoretică a unui curs. Curriculum-ul este livrat de client.
Scenariu sau Storyboard	O schiță a unui proiect multimedia în care fiecare ecran, care urmează a fi proiectat grafic și dezvoltat din punct de vedere tehnic, este descris pe larg. Folosit extensiv în crearea de cursuri, este un document cu cerințe tehnice. Scenariile vor fi livrate de client și constituie documentul obligatoriu de dezvoltare a fiecărui Obiect de Învățare.
Curs	Termen utilizat pentru a descrie colectarea elementelor care formează formarea pe un anumit subiect / subiect.
eCurs	Produsul final de eLearning (cursul construit) livrat pe o platformă, site, LMS sau offline pe CD / DVD / USB.
Ecran/pagină/pagină web	Un ecran/pagină web este echivalentul interactiv și multimedia al unui pagini digitalizate. Un ecran poate avea mai multe straturi=pagini web. Un ecran este compatibil cu o activitate de învățare. Acesta include mai multe componente, cum ar fi un titlu, o bară de navigare și obiecte multimedia (sau resurse). Obiectele multimedia sunt utilizate pentru a afișa texte, liste de text, imagini, animații, imagini video, diagrame și întrebări cu sau fără feedback. Orice tip de obiect multimedia poate fi folosit pentru a agrega un ecran. Cantitatea de conținut care poate fi afișată pe ecran este limitată de factori cum ar fi: disponibilitatea spațiului, lizibilitatea, sublinierea punctelor-cheie, principiile de utilizare a obiectelor grafice. Informațiile secundare pot fi afișate în ferestre pop-up, hyperlink-uri etc. ale paginii principale.

Obiect de Învățare (sau obiect de învățare reutilizabil)	Obiectul de Învățare (OI) este o împărțire obligatorie a unui curs. Aceasta corespunde cu <i>Sharable Content Object</i> din terminologia SCORM. <i>Sharable Content Object</i> (SCO) reprezintă un obiect de învățare (resursă) care poate fi lansat și comunică cu mediul de funcționare care l-a lansat. Un SCO trebuie proiectat astfel încât să poată fi lansat într-o fereastră web autonomă sau într-un <i>frame</i> dintr-un <i>frameset</i> HTML. Este un program de instruire autonom. Un OI este agregat dintr-o serie de ecrane legate prin navigare și conține o activitate de învățare. Un OI se așteaptă, în general, să fie finalizat în 15-20 de minute.
OI	Obiectul de Învățare
O oră de învățare	Se așteaptă, în general, să se termine 2 până la 3 OI în timpul unei ore de învățare tradiționale (50 de minute)
Modul / submodul	O divizare opțională a unui eCurs care conține mai multe obiecte de învățare (activități de învățare). Poate fi în concordanță cu o diviziune de capitol / subcapitol a unui curs.
GUI (doc)	GUI - Interfața grafică a utilizatorilor - permite utilizatorilor să interacționeze cu dispozitivele electronice prin intermediul unor pictograme grafice și al unor indicatori vizuali. GUI doc. - Un document care descrie elementele interfeței.
Animație	Spre deosebire de o ilustrație, animația se referă la procesul de creare a mișcării și a iluziei schimbării formei
Interacțiune	Un schimb de informații bidirecțional între student și calculator.
Interactivitate	Interactivitatea oferă șansa ca cursantul să se angajeze cu subiectul intelectual și într-un mod activ și oferă răspunsuri automate de la computer la acțiunile cursantului. Scopul final al interactivității este de a stimula reflecția studenților asupra subiectului de învățare, de a menține interesul cursantului, de a stimula creativitatea și, în final, de a spori înțelegerea și memorarea.
Multimedia	Conținut care integrează diferite media într-un ecran, inclusiv text, grafică, audio, animație, video, hiperlink, interactivitate etc.

### Informații despre desfășurarea proiectului

eCurs se va conforma exact și fidel cerințele următoare:

- a) va fi elaborat pe scenariile furnizate de contractant;
- b) va fi dezvoltat ca o secvență de obiecte de învățare (OI) independente;
- c) va fi conceput grafic, dezvoltat din punct de vedere tehnic, testat, validat în conformitate cu specificațiile și îndeplinind criteriile de calitate stabilite de acest document.

d) va fi dezvoltat tehnic, obligatoriu, folosind Articulate Storyline/ <https://articulate.com/360/storyline>

Subsecțiunea **Cerințe cantitative** prezintă conținutul tematic care urmează să fie dezvoltat și oferă o descriere exactă a structurii eCurs, care va fi utilizată de către ofertant pentru a agrega oferta financiară.

eCursul va fi livrat în diferite formate: on-line pentru site-uri, LMS-uri și platforme de învățare; offline pe CD-uri / DVD-uri.

eCursul va funcționa pe toate tehnologiile utilizate în piață de educație.

Contractorul va livra, de asemenea, fiecare OI în formatul editabil oferit de Articulate Story.

### Cerințe specifice ale obiectelor de învățare

eCursul cuprinde mai multe module. Fiecare modul este structurat în obiecte de învățare (OI) care au fiecare un anumit nivel de interactivitate, după cum se descrie în tabelul următor.

Modulul este o partiție pedagogică; OI sunt obiecte independente din punct de vedere tehnic (aplicații sau software).

Acest document descrie 3 tipuri distincte de obiecte după nivelul de interactivitate.

Tabel 2: Nivele de interactivitate și complexitate design

NIVEL	DENUMIRE	DESCRIERE	CERINȚE MINIME RESURSE MULTIMEDIA
1.	Interactivitate redusă <i>Prezentare de informații prin navigare</i>	Cursantul are la dispoziție resurse multimedia de tipul texte, imagini, animații, hărți etc., pregătite de experți în stilul prezentării. Este o comunicare simplă, de cele mai multe ori într-un singur sens. (Prezentări pe ecran, materiale video și audio, animație, fișiere externe, imagini etc.).	4 ecrane (slide) fiecare cu cel puțin 4 pagini. 10-16 imagini 4 animații sau video 4 hărți sau diagrame statice. Quiz formativ: 4
2.	Interactivitate medie <i>Interactivitate cursant-computer.</i>	Elementele de interactivitate de nivel 1 plus elementele care permit cursantului să interacționeze, să testeze sau să aplice ce a învățat și să primească feedback (exemple: proceduri profesionale, analize sau evaluări ale unei situații legate de muncă, chestionare, diagrame interactive sau hărți etc.).	4 ecrane (slide) fiecare cu cel puțin 4 pagini. 10-16 imagini 1 animație cu interactivitate 2 hărți sau diagrame interactive Quiz formativ: 4
3.	Interactivitate mare <i>Interactivitate cursant-computer cu posibilitatea de a varia parametrii</i>	Elementele de interactivitate de nivel 2 plus: posibilitatea ca cursantul să interacționeze cu calculatorul folosind o logică arborescentă mai complexă și decizii cu feedback. Cursantul va avea răspunsuri din mediul de învățare depinzând de cunoștințele, abilitățile și deciziile sale. Exemple - studii de caz cu diferite rezultate posibile bazate pe decizii sau simulări ale unor activități din real (inclusiv învățarea imersivă susținută 3D).	2 ecrane (slide) fiecare cu cel puțin 4 pagini. 2 hărți sau diagrame interactive  O simulare complexă, cu logică arborescentă și design 3D.

Tabel 3: Cerințe generale

NR.	NUME	DESCRIERE
1.	Meniu de ajutor/ instrucțiuni de utilizare	Furnizarea unei informații integrate privind regulile de navigație în eCurs, descrierea interfeței, Dos & Don'ts și alte recomandări, ajutor contextual, etc.
2.	Buton de navigare standard	Pagina anterioară, Pagina următoare, Mergeți la pagina x - lista completă care va fi decisă în timpul configurării.
3.	Bară de meniu	(By default) care oferă funcții de navigație standard în cadrul unui eCurs
4.	Butoane avansate de navigare	Pauză, Replay și bara de meniuri similare (By default), care oferă funcții de navigare avansate și funcții similare într-un eCurs. Lista completă care va fi decisă în timpul configurării.
5.	Logo-ul Beneficiarului Branding +	Designul unui concept de design generic pentru eCurs care urmează tendințe moderne, creative și inovatoare. Conceptul de design generic permite un grad înalt de flexibilitate pentru adaptarea la cerințele specifice de proiectare pe fiecare proiect / disciplină eCurs.
6.	Suport tehnic gratuit pentru echipa beneficiară pentru upload pe site/portal	Serviciu gratuit furnizat la instalarea pe site/portal/ sistemele LMS convenite.
7.	SCORM 2004 - Compliant	Standardul de interoperabilitate tehnică pentru LMS.

NR.	NUME	DESCRIERE
8.	Obiecte de învățare reutilizabile	Designul pedagogic și tehnic al conținutului sub formă de obiecte care pot fi folosite în orice ordine în cadrul cursului și reutilizate pentru alte cursuri noi și care permit întreținerea eficientă și actualizarea.
9.	Obiecte de învățare și evaluare într-un singur pachet	Conținutul de învățare și evaluările oferite într-o experiență de învățare unică.
10.	Interoperabilitate	Este necesar ca, în măsura în care este posibil din punct de vedere tehnic, conținutul de învățare și instrumentele și serviciile IT produse în temeiul prezentului contract să respecte standardele și recomandările UE corespunzătoare în ceea ce privește interoperabilitatea.
11.	Drepturi de proprietate intelectuală	Contractorul va asigura că niciunul dintre materialele dezvoltate nu încalcă drepturile (proprietatea intelectuală, drepturile de autor etc.) ale oricărei terțe părți. Toate resursele se vor afla într-una din următoarele situații: 1. dezvoltat de contractant sau 2. drepturile care vor fi utilizate vor fi dobândite în timpul fazei de proiectare a instruirii sau 3. proprietatea CPEDAE Utilizarea materialelor în cadrul structurii de licențiere Creative Commons se va face numai cu permisiunea clientului (consultați <a href="https://creativecommons.org/">https://creativecommons.org/</a> ) Contractantul va depune un document care prezintă statutul de copyright pentru fiecare element care va fi inclus în eCurs.

**Tabel 4: Cerințe funcționale**

NR	DESCRIERE
1.	Soluția trebuie proiectată evitând utilizarea Flash, dezvoltarea trebuie să fie în HTML5 bazată pe JavaScript și CSS3.
2.	Cerințe tehnice pentru resursele multimedia <b>Video File Format</b> QuickTime.mov file. Mp4 and .mpg formats. Altele dacă oferă o soluție mai bună pentru o situație specifică <b>Frame Rates</b> Nu mai puțin de 23.98, <b>Rezoluție</b> • HD, dar SD poate fi acceptat. <b>Codecs</b> Următoarele codecuri sunt preferate, dar altele vor fi acceptate dacă oferă o soluție mai bună pentru o anumită situație:PhotoJPEG, MotionJPEG, DVCPPro • H.264 - If encoding to this format use the "best" quality. • PNG - Only use for footage (animation) requiring an alpha channel. <b>Rezoluția imaginilor</b> • Cel puțin 72 ppi, preferabil 109 ppi
3.	Soluția ar trebui să fie pe deplin compatibilă cu browser-ele obișnuite, cum ar fi: Internet Explorer v.9 și mai nou, Firefox v. 29 și mai nou, Safari v. 7 și mai nou, Chrome 32 și mai nou.
4.	Soluția va fi pe deplin compatibilă cu versiunea iOS 7 sau mai nouă, Android 4.4 și versiuni mai noi, Windows 7 sau mai noi, Windows Phone 8.

NR	DESCRIERE
5.	Soluția trebuie să fie pe deplin utilizabilă indiferent de dispozitivul utilizat (desktop sau mobil) în mod egal.
6.	Soluția se bazează pe designul <i>user experience</i> (UX), creând un produs care oferă utilizatorilor experiențe semnificative și folositoare. Aceasta implică proiectarea întregului proces de dezvoltare și integrare a produsului, inclusiv aspecte legate de branding, design, utilizare și funcționalitate.
7.	Soluția trebuie concepută ținând seama de principiile web și cele mai bune practici din tehnologiile actuale.
8.	Pentru navigare se utilizează termeni simpli, care sunt ușor de intuit sau cei consacrați, în limba română, de aplicații importante.
9.	Se va utiliza același model de navigare în toate paginile. Fără un design consistent, un utilizator poate crede că se află pe un alt modul / curs.
10.	Utilizatorul trebuie să știe, în permanență, unde se găsește în aplicație.
11.	Se utilizează navigare a site-ului web pe care va fi urcat.
12.	Link-urile sunt subliniate (dar nu și butoanele) și într-o culoare diferită de text.
13.	Navigarea iese în evidență și este consecventă pe întreg site-ul
14.	Câmpurile de selectare (click) pe mobil sunt suficient de mari și bine centrate.
15.	eCursul și fiecare obiect trebuie să implementeze o varietate de metode de testare: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Completează cuvintele dintr-un text prin glisare dintr-o listă</li> <li>• Adevărat/fals</li> <li>• Simple choice</li> <li>• Multiple choice</li> <li>• Selectați un răspuns din listă în casete derulante. Doar o opțiune este răspunsul corect.</li> <li>• Selectați, glisați și reordonați casetele de text dintr-o coloană și potriviți-le una cu una cu câmpurile de text dintr-o a doua coloană.</li> <li>• Se potrivesc casetele de imagini cu casetele cu descrieri de text prin selectarea, tragerea și reordonarea acestora.</li> </ul>

**Tabel 5: Cerințe specifice**

NR	DESCRIERE
1.	<p>Ajutor (Help)</p> <p>Va exista un sistem de ajutor local standardizat pentru fiecare ecran în curs.</p> <p>Se oferă două tipuri de ajutor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ajutor pentru navigarea cursului - care oferă sugestii sub forma unor texte standard, consecvente, scurte și unice pentru a ajuta cursantul să se orienteze în ecranul / OI,</li> <li>• Ajutor contextual - oferă sugestii despre cum să se realizeze sarcinile de instruire.</li> </ul>
2.	<p>Cerințe pentru textele eCurs</p> <p>Instructional designer-ul contractantului va contribui pe tot parcursul fazei de dezvoltare pentru a îndeplini următoarele cerințe:</p> <p>Toate textele (inclusiv textele de ajutor - contextuale și navigare) ar trebui să îndeplinească următoarele criterii:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Folosirea limbii românesc standard, fără erori de ortografie și gramatică.</li> <li>2. Construcție de înaltă calitate a frazelor care exprimă în mod clar și precis sensul.</li> <li>5. Textele trebuie corectate de o persoană a cărei limbă maternă este româna.</li> <li>7. Trebuie explicate termenii sau abrevierile, definiți termenii mai puțin utilizați.</li> <li>8. Conținutul textelor trebuie să fie pe deplin compatibil cu alte materiale rcursantante cunoscute (publicații, cursuri, etc.).</li> </ol>

NR	DESCRIERE
	9. Textele sunt pe deplin adecvate audienței și contextului vizat. 10. Textul respectă legislația și cultura națională.
3.	În eCurs și în fiecare modul se pot utiliza maximum patru fonturi.
4.	În eCurs și în fiecare modul există o singură formulă de navigare.
5.	Se dezvoltă o hartă conceptuală despre modul de navigare prin curs.
6.	Calitatea cursului trebuie constant îmbunătățită prin interactivitate: este necesară o interacțiune frecventă între cursanți și computer pentru a susține atenția și pentru a promova învățarea.

**Tabel 6: GUI și cerințe grafice**

NR	DESCRIERE
7.	Interfața cu utilizatorul trebuie să fie ușor de utilizat (adică densitatea elementelor ecranului, aspectul și fluxul, culorile, metaforele UI trebuie să ofere o experiență de învățare plăcută și folositoare). Un cursant cu cunoștințe de bază despre computer și abilitatea de a utiliza MS Office la nivel începător trebuie să poată utiliza aplicația fără probleme, în întregime.
8.	Ecranul nu se derulează.
9.	Se vor folosi tehnici consacrate (în pagini web) de redare a textului, cum ar fi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• afișarea întregului text pe ecran pentru a oferi cea mai bună lizibilitate și claritate;</li> <li>• să utilizeze în mod consecvent convențiile grafice; de exemplu, stilul italic trebuie folosit întotdeauna în același scop;</li> <li>• să utilizeze <i>liste</i> sau spații goale pentru a separa elemente dintr-o listă sau pentru a focaliza atenția asupra acestora;</li> <li>• luați în considerare spațiile între cuvinte și rânduri pentru a îmbunătăți lizibilitatea textului.</li> </ul>
10.	Folosiți imagini animate ca să creați context realist, sugerând analogii cu situațiile din viața reală.
11.	O animație cu interactivitate poate fi utilizată pentru a arăta o situație specifică.
12.	O matrice, o hartă conceptuală sau o diagramă arbore poate afișa relații între conținuturi.
13.	Permiteți cursanților să se concentreze pe un singur obiect la un moment dat.
14.	Limitați utilizarea efectelor de animație asupra textului, deoarece acestea nu au nicio funcție de instruire și pot irita cursanții.

### **Cerințe cantitative**

În prezentul capitol, se găsesc cerințele cantitative ale proiectului.

eCursul va fi **obligatoriu** structurat în aplicații independente denumite Obiecte de Învățare (OI), așa cum sunt descrise în prezentul document. OI este unitatea la care trebuie să se raporteze ofertantul atunci când compune oferta financiară. Se consideră că 3 OI sunt echivalente cu o oră tradițională de studiu.

Reamintim că: Obiectul de Învățare (OI) este agregat dintr-o serie de ecrane / pagini web legate tematic și care conține o activitate de învățare. Un OI se așteaptă, în general, să se finalizeze în 5-20 minute.

Obiectele de Învățare vor consta din resursele multimedia convenite (text, imagini, video, hyperlink-uri, animații, simulări, hărți și diagrame active și interactive, teste, etc.)

Obiectele de conținut vor avea următoarele caracteristici:

- sunt etichetate cu metadata - fiecare obiect de învățare conține, în fișierul său XML, informațiile descriptive care permit identificarea ușoară și căutarea eficientă în cadrul diferitelor grupuri de termeni.

- sunt produse pentru a fi utilizate în mai multe medii virtuale de învățare, pe LMS, LCMS (în pachete SCORM 2004), cu diferite browser-e sau pe DC / DVD-uri.

- sunt ușor de modificat și actualizați (XML, texte externe, casete de text proiectate cu îndemânare) și pot fi localizate automat în orice limbă atunci când sunt furnizate traducerile.



- respectă cu strictețe politicile de instruire ale beneficiarului.

### Referințe pentru oferta financiară

Agregați-vă oferta financiară utilizând următoarele referințe:

eCursul care urmează să fie elaborată în cadrul prezentului contract va fi format, cu titlu provizoriu, din 11 obiecte de învățare:

10 obiecte de învățare ca în tabelul de mai jos:

**Tabel 7: Numărul de OI și ore de învățare**

NIVELUL DE INTERACTIVITATE	NUMĂRUL DE OBIECTE DE ÎNVĂȚARE
Nivel 1	5 (2 ore)
Nivel 2	3 (1 oră)
Nivel 3	2 (1 oră)
<b>TOTAL</b>	<b>10 (4 ore)</b>

1 obiect de testare care va colecta testele / evaluările, elaborate și incluse în cele 12 OI-uri, într-un grup de testare, dezvoltat separat.

**Tabel 8: Conținutul tematic pe module și OI**

NR MODUL	MODUL	OBIECT	OBSERVAȚII
1	Pagina de acces și prezentare	Scurta descriere a fiecărui modul	Pagina web independentă cu intrare directă în module, cu contor de evidență a utilizatorilor unici
2	Conceptul discriminării	1. Introducere 2. Criterii protejate 3. Comportamente interzise 4. Excepții justificate	<b>4 obiecte de învățare</b>
3	Domenii de aplicare	5. Câmpul muncii 6. Acces la bunuri și servicii disponibile publicului 7. Educație 8. Alte domenii	<b>4 obiecte de învățare</b>
4	Aplicație	9. Sunt discriminat, ce fac? Se exemplifica drumul de parcurs spre o rezolvare	<b>1 obiect de învățare</b>
5	Teste	Baterie de 15-25 teste: Single choice, multiple choice, drag and match, completare text cu cuvinte cheie.	<b>1 obiect de testare</b>

### Aranjamente instituționale

Compania selectată va încheia un contract de prestări servicii cu IRP, beneficiar direct al serviciilor prestate va fi CPEDAE, conform condițiilor indicate în termenii de referință.

În procesul de prestare a serviciilor, compania desemnată va comunica direct cu persoana responsabilă din cadrul CPEDAE.

Plata va fi efectuată după realizarea tuturor sarcinilor conform Termenilor de referință. Prestatorul va emite factura cu TVA 0.

Scrisoarea privind scutirea de TVA va fi prezentată prestatorului după emiterea facturii cu cota TVA 0. (Scrisoarea privind scutirea de TVA se întocmește în baza facturii și urmează să conțină informație cu privire la numărul facturii emise și agentul economic emitent).

### Cerințele față de compania IT

Entitățile eligibile pentru a participa la acest concurs sunt companii specializate în prestarea serviciilor solicitate. Candidații trebuie să demonstreze experiența anterioară în domeniu.

#### Astfel, cerințele față de companie sunt:

- experiență dovedită în organizarea dezvoltării și dezvoltarea eCursurilor bazate pe obiecte de învățare (OI), pentru adulți (*se va indica în CV-ul companiei echipa și experiența acestora*);
- să dispună de o echipă de profesioniști cu experiență în domeniu;
- abilitatea de a lucra în termeni de timp restrânși;
- respectarea termenului executării și livrării produselor solicitate conform Termenilor de referință.

### Criteriile de evaluare tehnică

Secțiunea 1. Calificarea, capacitatea și experiența ofertantului		Puncte care pot fi obținute
1.1	Capacitatea generală de organizare care contribuie la punerea în aplicare a proiectului: - ani de activitate (3 ani - 10 puncte, mai mult de 3 ani –15 puncte) - stabilitatea financiară și capacitatea de finanțare a proiectelor: (cifra de afaceri anuală pentru ultimii 3 ani depășește 60.000 USD: da - 10 puncte; nu - 0 puncte)	25
1.2	Relevanța cunoștințelor și experienței de specialitate privind misiunile similare realizate în regiune / țară: -Experiență în proiectarea și dezvoltarea de eCursuri pentru adulți (3 proiecte de natură și mărime asemănătoare - 15 pct., Mai mult de 3 proiecte – 5 puncte pentru fiecare proiect până la 20 puncte adăugătoare); Experiența anterioară de colaborare cu organizații internaționale / agenții de dezvoltare (inclusiv Agențiile ONU) privind dezvoltarea unor ecursuri la distanță (nu - 0 puncte, da - 10 puncte);	45
<b>Total Secțiunea 1</b>		<b>70</b>

Secțiunea 2. Metodologie propusă, plan de dezvoltare și implementare		Puncte care pot fi obținute
2.1	În ce măsură Ofertantul înțelege și aplică planul de dezvoltare și metodologia prezentate în Termeni de referință?	30
2.2	În ce măsură principiile de design grafic contribuie la claritatea, ușurința în exploatare și accesibilitatea produsului final?	25
2.3	În ce măsură dezvoltarea tehnică atinge toate cerințele din Termenii de referință?	25
2.4	În ce măsură metodologia și procedurile de management de proiect și de asigurare a	25

	calității asigură calitatea produsului final ?	
<b>Total Secțiunea 2</b>		<b>105</b>

<b>Secțiunea 3. Structura de conducere și personalul cheie</b>			<b>Puncte care pot fi obținute</b>
3.1	Calificările propuse ale personalului cheie		
3.1 a	<b>Manager de proiect / Manager de calitate</b>		30
	Experiență în managementul proiectelor, activități de planificare (5 ani - 5 puncte, mai mult de 5 ani - 15 puncte)	15	
	Experiența anterioară în proiectele de eLearning (3 proiecte - 5 puncte, mai mult de 3 proiecte - 15 puncte)	15	
3.1 b	<b>Instructional Designer/Content Manager</b>		30
	Experiența anterioară în proiectele de eLearning (3 proiecte - 5 puncte, mai mult de 3 proiecte - 15 puncte)	15	
	Educație/formare specializată în pedagogie/ Instructional Design	15	
3.1 c	<b>Grafic Designer</b>		40
	Diplomă universitară în grafică, web design sau alt domeniu conex (licență - 5 pct., Masterat - 15 pct.)	15	
	Cel puțin 3 ani de experiență profesională recentă în e-learning sau în alte experiențe profesionale conexe (3 ani - 5 puncte, mai mult de 3 ani - 15 puncte)	15	
	Poziția designerului grafic realizată de o femeie sau de o persoană aparținând unei minorități, unui grup vulnerabil sau marginalizat	10	
3.1 d	<b>Dezvoltator tehnic</b>		25
	Diplomă universitară în IT sau alt domeniu conex (licență - 5 pct., Masterat - 10 pct.)	10	
	Cel puțin 3 ani de experiență profesională recentă în e-learning sau în alte experiențe profesionale conexe (3 ani - 5 puncte, mai mult de 3 ani - 10 puncte)	10	
	Poziția designerului grafic realizată de o femeie sau de o persoană aparținând unei minorități, unui grup vulnerabil sau marginalizat	5	
<b>Total Secțiunea 3</b>			<b>125</b>

**N.B. Pentru evaluarea tehnică, de către ofertant se va indica informația relevantă pentru în CV-ul companiei, precum și CV-ul personalului cheie care va contribui la realizarea sarcinilor conform ToR.**

**Doar candidații care au acumulat minim 210 puncte la evaluarea tehnică sunt admiși pentru evaluarea financiară.**

**II. Evaluare financiară:**

<b>Evaluarea financiară:</b>	
Evaluarea financiară se va face în baza următoarei formule: <b>S = Fmin / F * 200</b>	<b>200</b>

**S** – scorul obținut în baza evaluării financiare;

**Fmin** – oferta financiară cea mai mică din toate ofertele prezentate calificate în runda evaluării tehnice;

**F** – oferta financiară supusă examinării.

**Candidatul câștigător:**

**Candidatul câștigător va fi candidatul, care a acumulat cel mai mare scor agregat (scorul tehnic + scorul financiar).**

**Conținutul dosarului de participare la concurs**

1. **Portofoliul companiei aplicante - CV-ul** și o listă cu referințe (link-uri) la produse realizate anterior (inclusiv CV-urile membrilor de echipa care vor fi implicați în implementarea sarcinilor și descrierea experienței în dezvoltarea proiectelor asemănătoare);
2. **Extrasul din Registrul de stat** al persoanelor juridice, eliberat de Camera Înregistrării de Stat;
3. **Date de contact** ale companiei și rechizitele bancare;
4. **Ofertă tehnică**, care va descrie viziunea aplicantului cu privire la realizarea sarcinilor;
5. **Ofertă financiară detaliată în MDL (lei) cu TVA 0.**

**Modul de prezentare a dosarului**

Dosarul va fi depus în **mod electronic** la adresa **tender@irp.md** cu atașarea setului de documente scanate, indicându-se în **titlul mesajului: CPEDAE/e-curs**

**Termenul limită pentru depunerea dosarului este 22 iunie 2018, ora 17.00**

**Ofertele întârziate vor fi respinse.**

**Doar câștigătorul va fi contactați până la data de 26 iunie 2018.**

**Relații de contact:**

**Rodica Jereghi, tel. 076700331, email: jereghirodi@gmail.com**

**sau**

**Olga Rabei-Secrieru, Institutul de Reforme Penale, tel. 079005253, email: rabei.olga@yahoo.com**