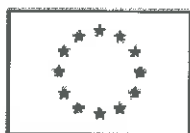




evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Smlouva o dílo

061/2013/01

uzavřená dle ust. § 536 a násl. zák. č. 513/1991 Sb., obchodního zákoníku

dále jen „smlouva“

Smluvní strany

Zadavatel: AC Education s.r.o.
se sídlem: Lisabonská 2394/4, 190 00 Praha 9 - Libeň
zastoupená: Mgr. Helenou Malíkovou, jednatelkou
IČ: 279 716 01
kontaktní osoba ve věcech technických: Bc. Karel Tichý, DiS., projektový manažer
e-mail: tichy@aceducation.cz
telefon: 775 650 743
 (dále jen „objednatel“)

a

Firma: BrusTech s.r.o.
se sídlem: U Rybníka 24, 434 01 Most
zastoupená: Ing. Davidem Smetánkou, Ph.D.
IČ: 273 09 321
DIČ: CZ273 09 321
kontaktní osoba ve věcech technických: Ing. David Smetánka, Ph.D.
email: it@brustech.cz
telefon: 608 258 528
 (dále jen „zhotovitel“)

se níže uvedeného dne, měsíce a roku dohodly na následujícím:

Preambule

1. Smlouvu uzavírá objednatel se zhotovitelem, jakožto vítězným uchazečem výběrového řízení vypsaného objednatelem pro veřejnou zakázku „Interaktivní hra Naše firma“ (dále jen „veřejná zakázka“) k projektu objednatele „InformACE bez legrACE“ (reg. č. CZ.1.07/1.1.34/02.0038).
2. Smlouva je v souladu se zadávacími podklady k veřejné zakázce. Zadávací podklady k veřejné zakázce a nabídka zhotovitele (včetně doložených příloh k nabídce), logicky doplňují smlouvu, tvoří její součást a představují nepostradatelnou pomůckou zejména v případě pochybností při výkladu jednotlivých ustanovení smlouvy.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

I. Předmět smlouvy

1. Předmětem smlouvy je závazek zhotovitele poskytnout objednateli služby a vytvořit dílo v souladu s jeho nabídkou předloženou ve výběrovém řízení, včetně jeho závazku převést na objednatele práva k vytvořenému dílu. Dílem se rozumí zajištění činností dle specifikace předmětu díla, která je nedílnou součástí této smlouvy jako Příloha č. 1.
2. Závazkem objednatele je zaplatit za to zhotoviteli odměnu v souladu s č. II této smlouvy.
3. Veřejná zakázka vychází z Operačního programu Vzdělávání pro konkurenceschopnost a je spolufinancovaná z Evropského sociálního fondu a státního rozpočtu České republiky.

II. Cena

1. Zhotovitel má nárok na cenu za provedení a předání díla. Tato cena je ve stanovené výši definované pro jednotlivé položky i celý předmět veřejné zakázky následující tabulkou.

Název položky	Cena bez DPH
Cena celkem	385.000

2. K uvedené ceně bude připočtena zákonná sazba DPH.
3. Cena je stanovena jako neměnná po celou dobu realizace zakázky. Změna může nastat jen v položce „Cena vč. DPH“, a to pouze v důsledku změny zákonné sazby DPH.
4. Vyúčtování ceny díla proběhne po odevzdání díla a jeho odsouhlasení objednatelem. Podkladem pro fakturaci je potvrzený předávací protokol, ve kterém objednatel deklaruje řádné splnění díla (nebo jeho příslušné položky). Faktura musí splňovat náležitosti daňového dokladu dle platné legislativy. Splatnost faktury je 30 dní ode dne jejího vystavení.
5. Faktura bude obsahovat údaj o názvu projektu a registrační číslo projektu.
6. Pokud faktura neobsahuje všechny zákonem a smlouvou stanovené náležitosti, je objednatel oprávněn ji do data splatnosti vrátit s tím, že zhotovitel je poté povinen vystavit novou fakturu s novým termínem splatnosti. V takovém případě není objednatel v prodlení s úhradou.

III. Doba plnění a místo předání díla

1. Zhotovitel je povinen zhotovit a předat dílo nejpozději **v souladu s uvedeným harmonogramem**:

Název položky	Termín dodání
Dodání díla ve finální podobě	31. července 2013

2. Pokud je zhotovitel v prodlení s plněním svých závazků dle této smlouvy, má objednatel nárok účtovat smluvní pokutu ve výši 0,05 % z ceny díla za každý den prodlení. Zaplacením smluvní pokuty nezaniká nárok objednatele na náhradu případné škody vzniklé v důsledku takového prodlení.
3. Místem předání a převzetí díla je sídlo objednatele.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

IV. Práva a povinnosti zhotovitele

1. Zhotovitel dodá objednateli dílo v souladu se smlouvou a zadávacími podmínkami, v požadované kvalitě a čase.
2. Zhotovitel je povinen vyvíjet činnost dle této smlouvy s odbornou péčí a dbát zájmů objednatele.
3. Zhotovitel má právo od objednatele požadovat veškeré informace, které jsou potřebné k naplnění této smlouvy ke spokojenosti objednatele.
4. Zhotovitel má povinnost řádně a včas informovat objednatele o všech podstatných náležitostech týkajících se naplnění této smlouvy a v termínu odevzdat dílo nebo jeho dohodnutou část.
5. Zhotovitel je povinen umožnit osobám oprávněným k výkonu kontroly projektu, z jehož prostředků je veřejná zakázka hrazena, provést kontrolu dokladů souvisejících s plněním veřejné zakázky.
6. Zhotovitel je povinen archivovat veškeré dokumenty související s touto veřejnou zakázkou do konce roku 2025, pokud český právní řád nestanovuje lhůtu delší.
7. Zhotovitel je povinen zachovávat mlčenlivost o všech informacích, které získá od objednatele a nesmí tyto informace použít ve prospěch svůj nebo třetí osoby.
8. Zhotovitel se zavazuje dodržovat pravidla publicity v rozsahu požadovaném příslušnými předpisy a OP VK pro plnění díla.
9. Zhotovitel se zavazuje zajistit ochranu osobních údajů v souladu s právními předpisy.
10. Zhotovitel je povinen v součinnosti s objednatelem respektovat platební podmínky tak, aby byla doložena účelovost příslušných částek, včetně specifikace jednotlivých způsobilých výdajů.
11. Zhotovitel poskytne bezplatnou volnou a časově neomezenou licenci pro využití výstupů zakázky objednatelem i dalšími způsoby specifikovanými v rámci OPVK.
12. Zhotovitel zajistí, aby veškeré relevantní výstupy zakázky byly plně v souladu s pravidly vizuální identity výstupů projektů OPVK.

V. Práva a povinnosti objednatele

1. Objednatel je povinen včas a bez zbytečného odkladu poskytnout zhotoviteli požadované informace, které zhotovitel potřebuje pro řádné naplnění této smlouvy a podklady, jež mají být zapracovány do díla. Prodlení objednatele se splněním této povinnosti trvající déle než 1 měsíc zakládá právo zhotovitele odstoupit od smlouvy. O dobu prodlení objednatele se splněním povinností dle tohoto odstavce se automaticky prodlužuje doba plnění zhotovitele nastavená harmonogramem v čl. III této smlouvy u té části díla, která je prodlením dotčena.
2. Objednatel je oprávněn být průběžně a na požádání informován o všech podstatných



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

náležitostech týkajících se naplnění této smlouvy.

- Objednatel je povinen včas zaplatit zhotoviteli cenu za dílo podle ustanovení této smlouvy.
- Objednatel dává zhotoviteli souhlas k použití základních informací o veřejné zakázce a jejich zveřejnění na propagačních a tiskových materiálech zhotovitele za účelem referencí.

VI. Závěrečná ustanovení

- V ostatním se řídí práva a povinnosti smluvních stran příslušnými ustanoveními obchodního zákoníku.
- Smlouva je vyhotovena ve dvou stejnopisech, z nichž každá ze smluvních stran obdrží po jednom vyhotovení.
- Jakékoliv změny nebo doplňky této smlouvy je možno činit pouze formou písemných číslovaných dodatků.

V Mostě dne 2.5.2013

V Mostě dne 2.5.2013

Za zhotovitele:

Za objednatele:

Ing. David Smetánka, Ph.D.

jednatel

BrusTech
BrusTech s.r.o.
U Rybníka č. 434 01 Most
IČ: 27309321
DIČ: CZ27309321

1

Mgr. Helena Malíková
jednatelka
AC Education s.r.o.
AC Education s.r.o.
Lisabonská 2394/4, 190 00 Praha 9
IČ: 27971601

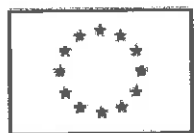
①

Příloha č. 1 – Specifikace předmětu díla

Příloha č. 2 – Věcná část nabídky dodavatele



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Příloha č. 1 – Detailní specifikace předmětu smlouvy

Kontext zakázky: Zakázka je přímou logickou součástí projektu v rámci OPVK, jehož primárním cílem je vytvoření aktivně spolupracující sítě kariérových/výchovných poradců na základních školách v Ústeckém kraji, v jejímž rámci bude docházet ke kontinuální výměně informací a zkušeností z oblasti kariérového poradenství. Kariérové poradenství vnímáme jako významný nástroj pro možnost efektivního směřování budoucí studijní a profesní dráhy žáků.

Pro zajištění skutečně aktuálních informací o potřebách zaměstnavatelů a místního trhu práce budou do sítě účelně integrováni i zástupci zaměstnavatelů, kteří se budou mj. vyjadřovat k potenciálu budoucích odborných, znalostních, a dovednostních požadavků, jež budou kladeny směrem k potenciálním zaměstnancům. Činnost nově rozvinuté sítě kariérových/výchovných poradců a zaměstnavatelů bude svými výstupy přímo přenášena na žáky základních škol. S žáky základních škol bude dále v rámci projektu přímo pracováno – mj. budou realizovány tzv. školní projektové dny a bude pro ně vytvořena naučná interaktivní hra "Naše firma".

Ve svých důsledcích tak realizovaný projekt přispěje nejen ke zvýšení kvality počátečního vzdělávání v Ústeckém kraji, ale vytvoří základ pro budoucí lepší soulad mezi výstupy počátečního vzdělávání a potřebami trhu práce.

Specifikace poptávaného plnění: Předmětem plnění zakázky „Interaktivní hra Naše firma“ je komplexní zajištění dodávky díla v podobě software této hry. Tento software bude sloužit jako jeden ze základních nástrojů, který bude v rámci projektu využíván v rámci přímé práce s primární cílovou skupinou, tedy žáky 2. stupně základních škol (6. – 9. třída).

Interaktivní hra se stane součástí širších aktivit, které budou mít charakter soutěže kolektivů žáků s názvem „Naše firma“. V rámci této soutěže budou s interaktivní hrou pracovat třídní kolektivy na různých základních školách v Ústeckém kraji, přičemž výsledky jejich práce budou posuzovat kariéroví poradci těchto škol (a to jak odděleně, tak ve skupině). Na základě proběhlého komplexního hodnocení následně bude vyhlášeno 5 nejlepších třídních firem.

Základní požadavky na způsob řešení interaktivní hry: Hra se zaměří na 10 tematických oborů, které tvoří významnou součást hospodářství a zaměstnanosti v Ústeckém kraji. V rámci konkrétního oboru pak bude žákům dána možnost založit si „fiktivní firmu“.

V rámci dané fiktivní firmy pak budou žáci plnit několik úkolů spojených s různými životními fázemi firmy. Princip hry bude spočívat v přiřazování bodového hodnocení za kvalitu personálního, obchodního a finančního řízení firmy. Algoritmus bodového hodnocení navrhne dodavatel ve spolupráci se zadavatelem.

Každé fiktivní firmě bude pro úvod hry přidělen určitý startovní kapitál, s nímž bude moci firma operovat. Při zahájení hry budou muset žáci rozhodnout o tom, jak s kapitálem naloží pro možnost rozjetosti činnosti firmy – mj. budou muset vybrat ze spektra nabízených typů pracovních pozic návazných na obor, v němž daná firma působí, rozhodnout kolik pracovníků a jaké úrovně (vzdělanostní – ZŠ, SŠ, VOŠ, VŠ; kariérní – bez praxe, s krátkou praxí, s dlouhou praxí) přijmou. V rámci realizace výběru pracovníků se obeznámí s profily jednotlivých pracovních pozic, které jsou pro daný obor nejvýznamnější (zde bude hra provázána s profily jednotlivých typů profesí a kvalifikačních nároků na ně kladených, jež jsou definovány Národní soustavou povolání a Národní soustavou kvalifikací). Výběr týmu fiktivní firmy bude přímo logicky provázán s jejím startovním kapitálem a potenciálem pro úspěch firmy v konkurenčním prostředí (např. výběr méně kvalifikovaných zaměstnanců bez praxe = menší mzdové náklady, avšak zároveň méně zakázek a pomalejší rozjezd firmy apod.). „Život“ fiktivní firmy bude ovlivňován prostřednictvím algoritmu (navrhne dodavatel ve spolupráci se zadavatelem v realizační fázi zakázky), který bude před žáky stavět zajímavé tržní příležitosti i překážky (v rovině personální, finanční apod.). Úspěšnost či neúspěšnost fiktivní firmy na trhu se bude projevovat nejen v jejich finančním zdraví, ale i v míře spokojenosti, loajality a kvalitě práce jejich jednotlivých zaměstnanců.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Cílem hry bude maximalizovat bodové hodnocení fiktivní firmy v rámci fiktivního 1 roku hospodaření. Žáci, resp. kolektivy žáků se budou do hry registrovat. Na každé zapojené základní škole bude možné vytvořit několik třídních kolektivů = fiktivních firem. S těmito firmami budou kolektivy pracovat v průběhu celého školního roku 2013/14. Po 1. pololetí (cca v březnu 2014) dojde k vyhodnocení firem na úrovni jednotlivých do projektu zapojených základních škol, nejlepší firmy z jednotlivých škol pak budou nominovány do soutěže meziškolních kolektivů. Součástí realizačního řešení proto bude možnost založení samostatně vyhodnocovaných a odděleně běžících školních kol. Zadavatel bude mít možnost přidávat libovolný počet zapojených škol.

Dodavatel bude při přípravě interaktivní hry spolupracovat se zadavatelem a členy realizačního týmu projektu – v rámci této komunikace budou průběžně konzultovány a nastavovány zcela konkrétní jednotlivé funkční prvky interaktivní hry a systematika jejího fungování.

Součástí dodávky bude provoz webové stránky, na které bude interaktivní hra umístěna (garantovaný provoz min. na dobu do 31.12.2014). Web s hrou bude umístěn na webovém portálu www.aceducation.cz, a to jako subdoména v sekci webu věnované projektu.

Doplňkové požadavky zadavatele na řešení struktury a metodiky interaktivní hry:

- navržené řešení musí být kompatibilní s nejčastějšími internetovými prohlížeči a snadno nastavitelné administrátorem;
- navržené řešení musí zohledňovat možnost realizace dodatečných úprav, flexibilitu a rozšiřitelnost interaktivní hry;
- výhradním majitelem interaktivní hry a veškerého obsahu, včetně technického a grafického řešení i záloh dat bude zadavatel;
- dodavatel poskytne časově neomezenou a bezplatnou licenci k využití veškerých předmětů duševního vlastnictví, které jsou součástí poskytované služby, a to jak zadavateli, tak dalším subjektům v souladu s pravidly programu OP VK;
- řešení musí splňovat obecně platné a vžitě standardy a moderní trendy v oblasti interaktivního vzdělávání;
- navržené řešení musí splňovat veškeré nároky na zabezpečení proti neoprávněnému přístupu, přepisování dat a jakékoli změny bez povolení jejího výhradního vlastníka;
- součástí výběrového řízení je také obecné zaškolení pověřených pracovníků a vypracování kompletní uživatelské dokumentace v českém jazyce;
- grafický vzhled interaktivní hry a její dílčí vizuální prvky budou přizpůsobitelné grafickým prvkům využívaným na úrovni projektu;
- s ohledem na cílovou skupinu bude hra koncipována jako maximálně interaktivní a graficky atraktivní tak, aby dokázala upoutat a udržet pozornost této cílové skupiny – do hry bude zapracován mj. funkce typu „průvodce“, který bude uživatele hrou provádět, zároveň jim bude poskytovat vhodné rady a případně je upozorňovat i na chyby, kterých se ve hře dopouštějí;
- navržené technické řešení bude maximalizovat úroveň ochrany uživatele hry z hlediska ochrany před nebezpečím počítačových virů a nežádoucího softwaru a před nežádoucími zásahy třetích osob do herní strategie jednotlivých uživatelů (řešení v této oblasti navrhne dodavatel ve své nabídce – jedná se o aspekt zařazený do hodnocení nabídek).

Požadavky na oblast autorského práva: Dodavatel zajistí, aby zadavatel mohl volně využívat výstup zakázky, a to zejména s ohledem na problematiku autorských a licenčních práv, a to plně v souladu s pravidly OPVK.

Technické požadavky zadavatele jsou definovány jako minimální, uchazeč je oprávněn nabídnout a dodat po odsouhlasení zadavatelem též vhodný ekvivalent.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Příloha č. 2 – Věcná část nabídky dodavatele

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Krycí list nabídky a cenová nabídka

Název programu:	Operační program Vzdělávání pro konkurenceschopnost
Název projektu:	InformACE bez legrACE
Registrační číslo projektu:	CZ.1.07/1.1.34/02.0038
Název zakázky:	Interaktivní hra „Naše firma“
Zadavatel	
Název/ obchodní firma zadavatele:	AC Education s.r.o.
Sídlo zadavatele:	Lisabonská 2394/4, 190 00 Praha 9 - Libeň
Osoba oprávněná jednat jménem zadavatele:	Mgr. Helena Malíková, jednatelka
IČ zadavatele:	27971601
Kontaktní osoba zadavatele:	Bc. Karel Tichý, DiS. Tel.: 775650743 E-mail: tichy@aceducation.cz
Uchazeč	
Název/ obchodní firma uchazeče:	BrusTech s.r.o.
Sídlo uchazeče:	U Rybníka 24, 434 01 Most
Osoba oprávněná jednat jménem či za uchazeče, vč. kontaktních údajů (telefon a emailová adresa)	Jméno: Ing. David Smetánka, Ph.D. Funkce: jednatel Telefon: 608 258 528 E-mail: it@brustech.cz
IČ uchazeče:	27309321
Kontaktní osoba uchazeče, vč. kontaktních údajů (telefon a emailová adresa):	Jméno: Ing. David Smetánka, Ph.D. Funkce: jednatel Telefon: 608 258 528 E-mail: it@brustech.cz

Cenová nabídka

Nabídková cena v Kč			
Název položky	Cena bez DPH	Samostatně DPH (21 %)	Cena včetně DPH
Cena celkem	385.000	80.850	465.850

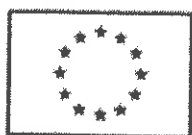
V Mostě dne 22.4.2013

(podpis oprávněného zástupce Uchazeče)

BrusTech
BrusTech s.r.o.
U Rybníka 24, 434 01 Most
IČ: 27309321
DIČ: CZ27309321



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Požadavky zadavatele a nabídka uchazeče

Zakázka je přímou logickou součástí projektu v rámci OPVK, jehož primárním cílem je vytvoření aktivně spolupracující sítě kariérových/výchovných poradců na základních školách v Ústeckém kraji, v jejímž rámci bude docházet ke kontinuální výměně informací a zkušeností z oblasti kariérového poradenství. Kariérové poradenství vnímáme jako významný nástroj pro možnost efektivního směřování budoucí studijní a profesní dráhy žáků.

Pro zajištění skutečně aktuálních informací o potřebách zaměstnavatelů a místního trhu práce budou do sítě účelně integrováni i zástupci zaměstnavatelů, kteří se budou mj. vyjadřovat k potenciálu budoucích odborných, znalostních, a dovednostních požadavků, jež budou kladeny směrem k potenciálním zaměstnancům. Činnost nově rozvinuté sítě kariérových/výchovných poradců a zaměstnavatelů bude svými výstupy přímo přenášena na žáky základních škol. S žáky základních škol bude dále v rámci projektu přímo pracováno – mj. budou realizovány tzv. školní projektové dny a bude pro ně vytvořena naučná interaktivní hra "Naše firma".

Ve svých důsledcích tak realizovaný projekt přispěje nejen ke zvýšení kvality počátečního vzdělávání v Ústeckém kraji, ale vytvoří základ pro budoucí lepší soulad mezi výstupy počátečního vzdělávání a potřebami trhu práce.

Specifikace poptávaného plnění: Předmětem plnění zakázky „Interaktivní hra Naše firma“ je komplexní zajištění dodávky díla v podobě software této hry. Tento software bude sloužit jako jeden ze základních nástrojů, který bude v rámci projektu využíván v rámci přímé práce s primární cílovou skupinou, tedy žáky 2. stupně základních škol (6. – 9. třída).

Interaktivní hra se stane součástí širších aktivit, které budou mít charakter soutěže kolektivů žáků s názvem „Naše firma“. V rámci této soutěže budou s interaktivní hrou pracovat třídní kolektivy na různých základních školách v Ústeckém kraji, přičemž výsledky jejich práce budou posuzovat kariéroví poradci těchto škol (a to jak odděleně, tak ve skupině). Na základě proběhlého komplexního hodnocení následně bude vyhlášeno 5 nejlepších třídních firem.

Základní požadavky na způsob řešení interaktivní hry: Hra se zaměří na 10 tematických oborů, které tvoří významnou součást hospodářství a zaměstnanosti v Ústeckém kraji. V rámci konkrétního oboru pak bude žákům dána možnost založit si „fiktivní firmu“.

V rámci dané fiktivní firmy pak budou žáci plnit několik úkolů spojených s různými životními fázemi firmy. Princip hry bude spočívat v přiřazování bodového hodnocení za kvalitu personálního, obchodního a finančního řízení firmy. Algoritmus bodového hodnocení navrhne dodavatel ve spolupráci se zadavatelem.

Každé fiktivní firmě bude pro úvod hry přidělen určitý startovní kapitál, s nímž bude moci firma operovat. Při zahájení hry budou muset žáci rozhodnout o tom, jak s kapitálem naloží pro možnost rozjetu činnosti firmy –



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

mj. budou muset vybrat ze spektra nabízených typů pracovních pozic návazných na obor, v němž daná firma působí, rozhodnout kolik pracovníků a jaké úrovně (vzdělanostní – ZŠ, SŠ, VOŠ, VŠ; kariérní – bez praxe, s krátkou praxí, s dlouhou praxí) přijmou. V rámci realizace výběru pracovníků se obeznámí s profily jednotlivých pracovních pozic, které jsou pro daný obor nejvýznamnější (zde bude hra provázána s profily jednotlivých typů profesí a kvalifikačních nároků na ně kladených, jež jsou definovány Národní soustavou povolání a Národní soustavou kvalifikací). Výběr týmu fiktivní firmy bude přímo logicky provázán s jejím startovním kapitálem a potenciálem pro úspěch firmy v konkurenčním prostředí (např. výběr méně kvalifikovaných zaměstnanců bez praxe = menší mzdové náklady, avšak zároveň méně zakázek a pomalejší rozjezd firmy apod.). „Život“ fiktivní firmy bude ovlivňován prostřednictvím algoritmu (navrhne dodavatel ve spolupráci se zadavatelem v realizační fázi zakázky), který bude před žáky stavět zajímavé tržní příležitosti i překážky (v rovině personální, finanční apod.). Úspěšnost či neúspěšnost fiktivní firmy na trhu se bude projevovat nejen v jejich finančním zdraví, ale i v míře spokojenosti, loajalitu a kvalitě práce jejich jednotlivých zaměstnanců.

Cílem hry bude maximalizovat bodové hodnocení fiktivní firmy v rámci fiktivního 1 roku hospodaření. Žáci, resp. kolektivy žáků se budou do hry registrovat. Na každé zapojené základní škole bude možné vytvořit několik třídních kolektivů = fiktivních firem. S těmito firmami budou kolektivy pracovat v průběhu celého školního roku 2013/14. Po 1. pololetí (cca v březnu 2014) dojde k vyhodnocení firem na úrovni jednotlivých do projektu zapojených základních škol, nejlepší firmy z jednotlivých škol pak budou nominovány do soutěže meziškolních kolektivů. Součástí realizačního řešení proto bude možnost založení samostatně vyhodnocovaných a odděleně běžících školních kol. Zadavatel bude mít možnost přidávat libovolný počet zapojených škol.

Dodavatel bude při přípravě interaktivní hry spolupracovat se zadavatelem a členy realizačního týmu projektu – v rámci této komunikace budou průběžně konzultovány a nastavovány zcela konkrétní jednotlivé funkční prvky interaktivní hry a systematika jejího fungování.

Součástí dodávky bude provoz webové stránky, na které bude interaktivní hra umístěna (garantovaný provoz min. na dobu do 31.12.2014). Web s hrou bude umístěn na webovém portálu www.aceducation.cz, a to jako subdoména v sekci webu věnované projektu.

Doplňkové požadavky zadavatele na řešení struktury a metodiky interaktivní hry:

- navržené řešení musí být kompatibilní s nejčastějšími internetovými prohlížeči a snadno nastavitelné administrátorem;
- navržené řešení musí zohledňovat možnost realizace dodatečných úprav, flexibilitu a rozšiřitelnost interaktivní hry;
- výhradním majitelem interaktivní hry a veškerého obsahu, včetně technického a grafického řešení i záloh dat bude zadavatel;
- dodavatel poskytne časově neomezenou a bezplatnou licenci k využití veškerých předmětů duševního vlastnictví, které jsou součástí poskytované služby, a to jak zadavateli, tak dalším subjektům v souladu s pravidly programu OP VK;
- řešení musí splňovat obecně platné a vžitě standardy a moderní trendy v oblasti interaktivního vzdělávání;
- navržené řešení musí splňovat veškeré nároky na zabezpečení proti neoprávněnému přístupu, přepisování dat a jakékoli změny bez povolení jejího výhradního vlastníka;



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- součástí výběrového řízení je také obecné zaškolení pověřených pracovníků a vypracování kompletní uživatelské dokumentace v českém jazyce;
- grafický vzhled interaktivní hry a její dílčí vizuální prvky budou přizpůsobitelné grafickým prvkům využívaným na úrovni projektu;
- s ohledem na cílovou skupinu bude hra koncipována jako maximálně interaktivní a graficky atraktivní tak, aby dokázala upoutat a udržet pozornost této cílové skupiny – do hry bude zapracován mj. funkce typu „průvodce“, který bude uživatele hrou provádět, zároveň jim bude poskytovat vhodné rady a případně je upozorňovat i na chyby, kterých se ve hře dopouštějí;
- navržené technické řešení bude maximalizovat úroveň ochrany uživatele hry z hlediska ochrany před nebezpečím počítačových virů a nežádoucího softwaru a před nežádoucími zásahy třetích osob do herní strategie jednotlivých uživatelů (řešení v této oblasti navrhne dodavatel ve své nabídce – jedná se o aspekt zařazený do hodnocení nabídek).

Požadavky na oblast autorského práva: Dodavatel zajistí, aby zadavatel mohl volně využívat výstup zakázky, a to zejména s ohledem na problematiku autorských a licenčních práv, a to plně v souladu s pravidly OPVK.

Technické požadavky zadavatele jsou definovány jako minimální, uchazeč je oprávněn nabídnout a dodat po odsouhlasení zadavatelem též vhodný ekvivalent.

Zadavatel předpokládá dodání celého předmětu zakázky jediným dodavatelem (není omezeno využití subdodavatelů či podání společné nabídky atd.) – podání nabídky na jednotlivé části zakázky se nepřipouští.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Návrh celkového řešení

Interaktivní hra (HK b)

Interaktivní hra poběží v online prostředí a umožní neomezený přístup žákům ke hře odkudkoliv. Hra musí splňovat požadavky zadavatele v plné míře. S ohledem na skutečnost, že jde o hru s edukativním i zábavným charakterem, je třeba přizpůsobit ovládání, prostředí ale i terminologii a průvodce právě znalostem a obvyklým schopnostem dětí věku 6. - 9. třídy. Algoritmus musí být zajímavý a co nejvíce jej přiblížit reálnému životu, nicméně by neměl být odtržen od jednoduchosti a chápání žáky. Průvodce bude schopen ve vhodných momentech poradit i nastínit možné řešení, nicméně nesmí vést k odpovědi. Na ty musí přijít žák sám.

Aby byla hra podobná realitě, je třeba mít integrovaný prvek náhodnosti a náhody. Ta i v realitě nesčetněkrát ovlivňuje výsledek nějaké snahy a rozhodování a může sehrát významnou roli při určení úspěšnosti.

Také zde nesmí být jednoznačná odpověď typu „správně“, protože ani v realitě není jednoznačné, zda je A nebo B správně a velmi záleží na okolnostech jak při současném rozhodování, tak i následně při dalším vývoji.

Ohledně bodování navrhujeme reálné veličiny jako peníze, čas a možná i vhodně doplnit spokojenost na vhodné stupnici např. 1-10.

Stručně k jednotlivým aspektům Interaktivní hry:

Terminologie:

Vzhledem ke znalostem žáků a jejich zájmům doporučujeme používat během hry spíše jednodušší a jim bližší pojmy než přímo „personální“, „kapitál“ nebo „měnový kurz“ a jiné pojmy, které jsou dospělému (a někdy jen ekonomicky vzdělanému) člověku nejen běžně známé, ale i srozumitelné. Samozřejmě bude jedním z vedlejších rolí také edukativní charakter hry, kdy se žáci dozvědí o těchto termínech během zábavné aktivity a v souvislostech. Nicméně průvodce i typy úkolů k řešení by neměly odrazovat přílišnou odborností.

Vhodnou formou budou vysvětleny nebo prezentovány základní pojmy, které jsou podstatné pro rozhodování. Místo „řešení personální otázky a náboru do marketingu“ doporučujeme „přijmout Honzu na prodej našich výrobků“ apod.

Náhodnost – riziko a příležitosti:

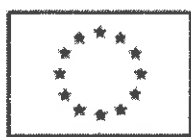
Některé události ve hře by měly mít prvek náhody a s určitou (a určenou) pravděpodobností ovlivňovat události a vývoj hry. Tyto pravděpodobnosti budou přiblíženy realitě a budou navazovat na některé předchozí události.

Např.:

- při pořízení auta => pravděpodobnost nehody (a možnost předtím ochrany majetku pojištěním)



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

- pořízení kanceláře v centru (vyšší náklady) => pravděpodobnost vyšší zakázky

Nejednoznačnost rozhodování jako v realitě

Ve hře nepůjde pouze o ověřování znalostí. Ty jsou samozřejmě důležité pro správné rozhodování a odhadování situací a vývoje. Nicméně nedá se jednoznačně říci, co je lepší:

Např. zda jet na služební cestu do Ostravy

- Autem
- Vlákem

Např. zda ohledně skladu

- Pořídit budovu
- Pronajmout budovu

Např. zda bonusy

- Zaměstnancům vyplatit (zvýší spokojenost)
- Nebo ušetřit pro další aktivity

Takové typy otázek by měly ve hře vystupovat, ale nemají charakter „Správně/Nesprávně“, protože to závisí na okolnostech. Proto i volba a rozhodnutí během hry neukazuje správně a nikdy se „nesestaví správná, ideální linie postupu“, protože okolnosti budou vždy odlišné. Smyslem hry by tedy nemělo být bodování správných odpovědí, ale spíše hra se skórem typu body, finance, čas, spokojenost apod.

Právě rozhodnutí za současného stavu (skóre) a odhadování budoucnosti – rizik a příležitostí – se promítne do úspěšnosti hrajícího.

Bodování:

Algoritmus bude se zadavatelem ještě upřesněn, nicméně si dovoluujeme navrhnout, aby se nepoužívaly body. Pokud má hra přiblížit realitu, pak se na body nehraje. Bodů si žáci užívají ve škole až příliš a smyslem hry je i edukativní aspekt a příprava na budoucí zaměstnání a zapojení do ekonomicky aktivního života.

Spíše navrhuje používat základní veličiny pro sledování úspěšnosti i pro rozhodování:

- Peníze (kapitál, příjem, výdej)
- Čas
- Aura firmy (spokojenost, kvalita, loajalita)

Takže pořízení zásob ovlivňuje nejen peníze a určitý čas na této aktivitě, ale třeba zvyšuje riziko požáru skladu a tudíž peníze a čas nebo možnost řešit ochranu majetku pojištěním (opět peníze a čas).



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Opět musí být všechny náležitosti prezentovány vhodně a srozumitelně, nejlépe na příkladech a bez ekonomických pojmů, které sice z doslechu žáci znají, ale nemusí chápat význam a souvislosti.

Průvodce:

V závislosti na situaci bude možné využívat průvodce a poradce. Interaktivní hra bude mít možnost osvětou a popiskem prezentovat rozhodovací úlohu, nicméně budu možné využívat „průvodce/poradce“ který dle nastavitelných hodnot poradí zdarma či za cenu ovlivnění měřených veličin (peníze, čas).

Cíl:

Všechny tyto aspekty mají za cíl edukativní charakter, učení se uvažování v souvislostech, prezentovat firemní život jistou formou zábavy a hry, kdy složité věci se dají formulovat a chápat jednoduše. Vše bude konzultováno se zadavatelem.

Zabezpečení (HK c):

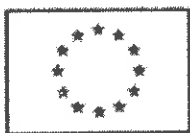
Data budou chráněná několika úrovněmi.

1. Centrální provoz – na serveru, nic se neinstaluje do PC uživatele
2. Přihlašování uživatelem
3. Kryptování hesel – hash
4. Ověření mailu hráče – aktivace účtu
5. Sledování operací uživateli v logu – odhalení případných pokusů o zneužití
6. Zálohování – každodenní – jak databáze, tak i filesystem
7. Provoz na našich serverech – bez přístupu neoprávněných osob
8. Ochrana proti běžným hrozbám (XSS, SQL injection) ošetřením vstupů dat
9. Vypršení sezení pro delší neaktivitu a automatické odhlášení
10. Provoz v prohlížeči – postačí standardní chránění aplikace běžnými i free antiviry kontrolující HTML protokol (html zdrojový kód, css, javascript)
11. Možnost využití SSL certifikátu pro přenos dat (ale toto nepokládáme za vhodné vzhledem k účelu a případné komplikovanosti pro uživatele)

V případě havárie jsou data obnovena ze záloh v řádu hodin a hra může pokračovat. Nároky na provoz a opatření budou odpovídat nárokům vysoce vytížených komerčních aplikací s nejvyšší prioritou.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Upřesnění:

Plně dodáme požadované aspekty na dílo i služby. A v rámci nabídky si dovoluujeme připojit několik významných prvků, které zvyšují přidanou hodnotu dané realizace.

Za podstatné považujeme dále také:

- 1) All I One = Interaktivní hra + webový portál
- 2) Provoz na HTML5 standardu, což zajišťuje kompatibilitu napříč technologiemi a operačními systémy
- 3) Videochat LIVE aplikace sloužící k živé komunikaci OBRAZ+ZVUK+TEXT přímo na portále bez instalace, rovnou na stránkách portálu, bez instalace.
- 4) Zabezpečení dat
- 5) Provoz na serverech na páteřní síti s rychlou odezvou
- 6) Online HELPDESK na odlišném serveru

Ad 1) Interaktivní hra + webový portál = All in One

Díky dodávce služeb od nás máte celé KOMPLEXNÍ ŘEŠENÍ „pod jednou střechou“. Jak systém, administrace, hra, live řešení i zajištění webhostingu (provozu on-line) probíhá pod naší správou a na vše bude tudíž jeden dodavatel, což zvyšuje

- Komplexnost
- Kontrolu
- Bezpečnost
- Uživatelsko-technickou podporu
- Efektivitu
- Jednoduchost
- Provázanost

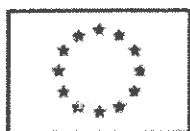
Díky řešení „vše v jednom“ pak využijete více možností s danými prostředky.

„Díky balíčku můžete snadno publikovat rozsáhlé informace (není třeba pořizovat další webové řešení pro projekt) a zároveň mít integrovanou interaktivní hru včetně všech souvisejících funkcí.“

Administrační část portálu



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

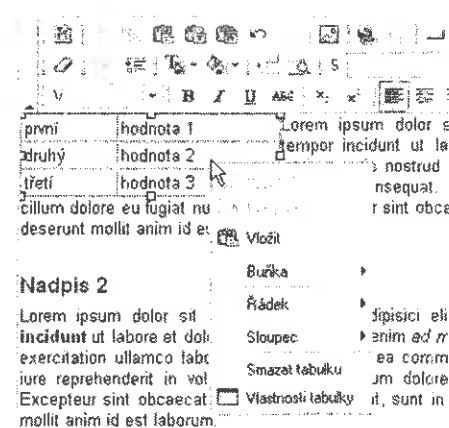
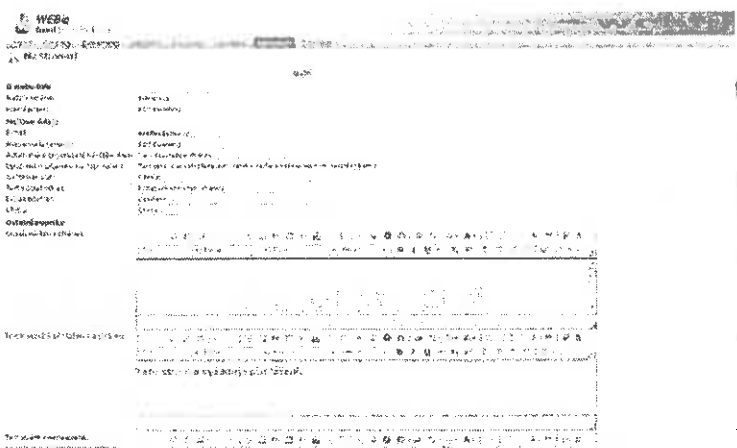
Informační systém bude běžet v internetovém prostředí jako databázové CMS webové řešení s interaktivními možnostmi uživatele zejména v oblasti vyhledávání, třídění a řazení informací. Pro provozovatele s výhodnou rychlé a snadné aktualizovatelnosti celého obsahu.

Stručné informace o našem CMS:

- ☒ Editace obsahu WYSIWYG editorem – tj. bez znalosti HTML, uživatelsky přívětivě
- ☒ Stromové uspořádání stránek, neomezená hloubka a členění
- ☒ Manažer souborů a obrázků s automatickou konverzí
- ☒ Multiupload souborů a obrázků
- ☒ Uživatelské přístupy
- ☒ Modulární systém doplňků (mnoho již implementováno)
- ☒ HTML5

Obsah stránek bude snadno doplňován moduly s interaktivním obsahem (např. ankety, diskuze, hledání) a portál umožní automatizování publikační činnosti, např. generování fotogalerií a výpisů souborů ke stažení, generování navigace.

Správci portálu budou moci měnit data zadaná uživateli za účelem korekce. Budou mít přístup k celému obsahu, záznamům databáze, souborům apod. Administrátorské účty musí obsahovat různé úrovně přístupů do správy obsahu.



Projektový webový portál bude sloužit ke zveřejňování aktuálních informací o realizaci projektu a informací pro účastníky projektu, dále k fotografií, různých dat a souborů, a v neposlední řadě bude připraven pro provoz i interaktivní hry. Důraz je kladen zejména na uživatelskou přívětivost, správu přes prohlížeč bez nutnosti instalace dodatečných software.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Návštěvnická část

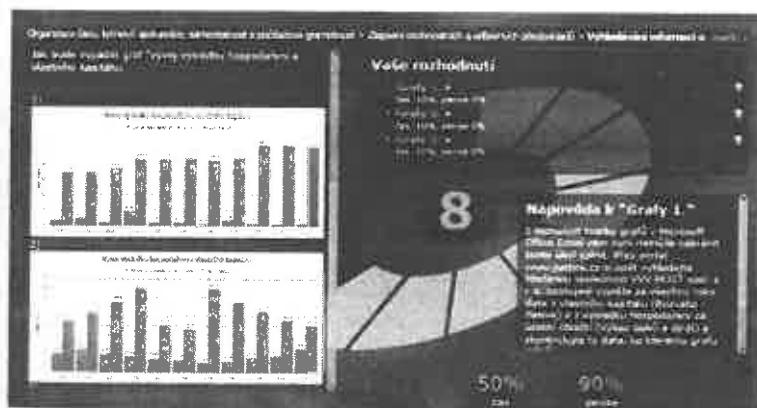
Návštěvnická část portálu bude obsahovat informativní texty a obrázky zadávané správci v administraci portálu. Obsah bude tříděn ve stromové struktuře a bude neomezen v počtu stránek a podstránek.

Ovládání návštěvnické části portálu bude odpovídat běžným zvyklostem, aby se návštěvníci snadno zorientovali a dokázali intuitivně používat ovládací prvky a navigaci (tzv. user-friendly prostředí). Grafika portálu nesmí ubírat informativní hodnotě obsahu, bude jednotná a rychlá na načítání u návštěvníků portálu.

Vyhledávání v obsahu nabídne vyhledávání fulltextové bez omezení velikosti písmen a diakritiky.

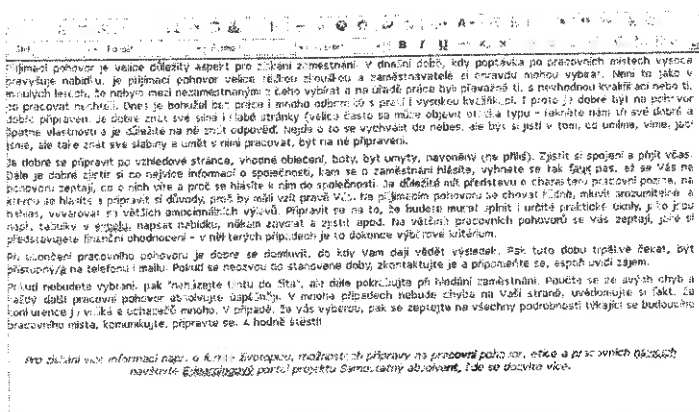
Důležitými prvky portálu jsou po technické stránce:

- ☒ 100% validita zdrojového kódu HTML5,
- ☒ soulad s metodikou a pravidly o webové přístupnosti,
- ☒ zachování obsahu při vypnutých stylech CSS,
- ☒ kompatibilita s běžně používanými webovými prohlížeči,
- ☒ linkování URL formou snadno zapamatovatelných adres,
- ☒ SEO optimalizace pro vyhledávače,
- ☒ generování kompletní mapy webu do XML souborů (sitemap.xml) i do obsahu,
- ☒ přístupnost pro různá zařízení (PDA, Mobilní telefony, starší PC),
- ☒ možnost tisku relevantního obsahu bez ovládacích prvků a rámců
- ☒ Ochrana proti Cross-site scripting XSS a SQL Injection



Zajištěno bude také poskytování podrobných statistik návštěvnosti, každodenní zálohování a rychlou odezvu portálu.

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Online Videonápověda

K aplikaci lze využít manuál, ale také navíc tématickou video-nápovědu, kdy je jednotlivých okruhům systému věnována pozornost v krátkém a komentovaném videu s ukázkou.

Ad 2) Provoz portálu na HTML5 standardu

HTML5 je specifikace jazyka HTML, která je v současnosti standardem podle světové organizace W3C. Tento standard podporují všichni přední výrobci technologií týkající se internetu. HTML5 je považován za budoucnost a díky jeho podpoře je dosažena:

- Kompatibilita ve všech prohlížečích (Explorer, Firefox, Chrome, Opera, Safari, ...)
- Kompatibilita ve všech operačních systémech (Windows, Linux, iOS, Android)
- Kompatibilita na různých typech HW (PC/notebook, tablety, mobilní telefony)

Díky validnímu HTML5 výstupu bude všem uživatelům zajištěn komfort ovládání a shoda zobrazení.

Jako pracovní prostředí pro práci se systémem využijeme prostředí běžných webových prohlížečů (např. Internet Explorer, Firefox, Chrome, Opera, Safari, ...), které má v podstatě každé PC, a zpřístupnit takto snadno využití aplikace všem oprávněným uživatelům bez ohledu na HW a SW vybavení PC nebo používaný operační systém (Windows, iOS, Android, LINUX) a bez nutnosti doinstalování nějakého SW.

Software bude takto snadno využitelný na zařízeních používaných většinou uživateli PC. Instalace u uživatelů nebude vyžadovat v podstatě žádné kroky. Samozřejmostí je zabezpečení před užíváním neoprávněnými osobami a zajištění takových bezpečnostních prvků, aby nedocházelo k porušování práv Zadavatele.

Systém bude postaven na nejnovějším SEO jádře vlastního CMS systému, který na straně jedné umožňuje širokou a snadnou možnost publikování informací v prostředí internetu, na straně druhé zajistí uživatelský komfort ovládání a výbornou indexaci vyhledávači.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Ad 3) LIVE Videochat

Videokonferenční a videochatová aplikace přímo na portále. Bez stahování, bez instalace, bez registrace!

Tato služba umožní lepší spolupráci zadavatele s žáky z hlediska konzultace a poradenství online. Navíc naprosto anonymně, takže se dotazující žák – řešící své záležitosti kolem vývoje hry a optimálního rozhodnutí – může bez obav spojit s živým průvodcem a některé aspekty si ověřit, poradit se a ujasnit.

Integrovaný uLIVE Vám umožňuje "živé audio video text spojení" přímo na portálu. Služba uLIVE je určena pro ty, kteří potřebují rychle a kvalitně vyřídit požadavek či dotaz návštěvníka nebo konzultovat online. Potřeba využití pro hru a její potřeby je znatelná.





evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



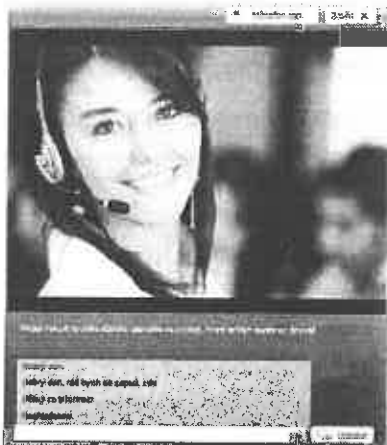
Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



[Úvod](#) [Sdílení](#) [Vítejte](#) [Návrat](#) [Map](#) [Kontakt](#)

LIVE HELP



[Kontakt](#)

[LIVE HELP](#)

[O nás](#)

[Proč s námi](#)

[Kariéra](#)

[Sponzorujeme](#)

Co umí videochat uLIVE?

- umí živý obraz, zvuk, text
- umí ulehčit komunikaci
- umí řídit frontu účastníků
- umí přenášet širokému spektru účastníků

Hlavní výhody?

- audio video text spojení
- naprosto bez-instalační
- bezpečnost a anonymita

A uLIVE provoz?

- přímo na Vašem webu
- nezatěžuje Vaše stránky
- nevyžaduje dodatečné znalosti



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Ad 5) Provoz na rychlých serverech

Zajistíme zprovoznění a provoz portálu na našich výkonných serverech umístěných v housingovém centru v Praze s dohledem 24h denně pro zajištění hladkého a bezproblémového chodu. Servery jsou připojené do páteřní sítě internetu a tudíž dosahují vynikající odezvy a rychlosti.

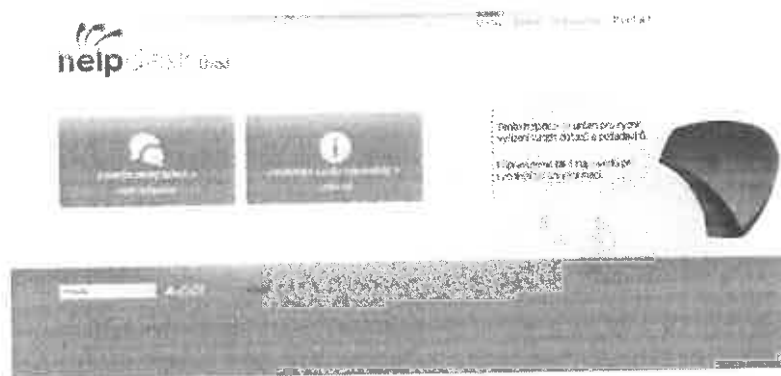
Zajištěna je ochrana před útoky, zálohování, obnova a další souvislosti potřebné i pro provoz komerčních aplikací – nejvyšší nároky na dostupnost a bezpečnost.

Zajistíme také případnou registraci domény a její napojení změnou DNS záznamů a IP adres.

Ad 6) Online HELPDESK

Na odlišném serveru zajistíme funkční helpdesk, který pomůže s urychlenou reakcí na potřeby a poruchy.

Helpdesk bude sloužit formou ticketů k evidenci a historii požadavku, k rychlé notifikaci a online přístupu bez nutnosti použití mailu.



Zajistíme také případnou registraci domény a její napojení změnou DNS záznamů a IP adres.

Upřesnění webového řešení online

- Řešení klient-server - Klient-server je síťová architektura, která odděluje klienta (část aplikaci s grafickým uživatelským rozhraním) a server, kteří spolu komunikují přes počítačovou síť. Klient skrze webový prohlížeč (to je klientský program na uživatelské počítači) může přistupovat k informacím na dislokovaném webovém serveru. Klient zadá v prohlížeči dotaz, který se skrze internetovou síť dostane k serveru a ten po zpracování

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

dotazu posílá klientovi požadovaný výsledek. Takto jsou stavěny aplikace internetového bankovníctví. Odpadá tak problém s distribucí.

- Pracovní prostředí – běžný webový prohlížeč klienta
- Data a aplikace – na vzdáleném serveru, veškerá výpočetní náročnost je přenechána specializovanému výkonnému serveru. Data leží ve výkonné relační databázi.
- Mobilita – využívání aplikace odkudkoliv.
- Aktualizovatelnost a upgrade – opět na jednom místě, zajišťuje zhotovitel nahráním změn do aplikační části nebo databázové struktury. Uživatelům se tato aktualizace automaticky a okamžitě projeví bez nutnosti jakékoliv akce z jejich strany. Tímto řešením odpadají náklady na distribuci instalačních médií a informovanost klientů o aktualizaci aplikace.
- Modulární systém CMS – jakékoliv rozšíření funkčnosti je realizovatelné pomocí samostatných modulů využitelných do obsahu.
- Systém bude respektovat pravidla přístupnosti (např. kontrasty barev, dynamicky zvětšovatelné písmo apod.)
- Využity budou technologie PHP, MySQL, AJAX, Javascript, CSS, Flash, HTML5, JQUERY
- Zálohování aplikace – každodenně na jiné serverové zařízení

Ovládání aplikace uživateli

Pro snadné ovládání uživateli bude brán zřetel na intuitivnost a přehlednost. Budou aplikovány prvky takovým způsobem, jakým je uživatel zvyklý z moderních webových portálů (např. weby, eshopy, internetbanking, kalkulatory apod.).

Individuální konzultace

Garantujeme podporu po dobu provozu portálu a budeme poskytovat konzultace dílčích aspektů funkčních celků systému.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost



Ústecký kraj

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Součástí nabídky vytvoření informačního systému je tedy v souhrnu:

- Výroba systému a poskytnutí licencí
- Grafické práce na designu
- Zprovoznění systémů na serverech
- Spuštění na doméně
- Zaškolení obsluhy - proškolení lektorů v práci se softwarem
- Podpora během provozu, individuální konzultace se zadavatelem

+ navíc:

- Videochatová aplikace přímo na portále
- HelpDesk online
- Doživotní garance na zdarma opravu případných chyb funkčnosti
- Průběžná kontrola softwarové aplikace 1 x za každé tři měsíce a po dohodě se Zadavatelem případná implementace změn vzešlých z používání portálu
- Implementace aktualizací do aplikace
- Dohledové centrum

Za celkovou nabídku:

V Mostě dne 22.4.2013

Ing. David Smetánka, Ph.D.

jednatel

BrusTech s.r.o. **BrusTee**

BrusTech s.r.o.
U Rybníka 24, 434 01 Most
IČ: 27309321
DIČ: C227309321