

## TECHNINĖ SPECIFIKACIJA

### **Audiovizualinio edukacinio žaidimo „Skamba tik, skamba miškas“ sukūrimas**

A. Barausko ir A. Vienuolio-Žukausko memorialinis muziejus, vykdydamas viešąjį pirkimą, numato įsigyti audiovizualinio edukacinio žaidimo erdvės „Skamba tik, skamba miškas“ kūrimo paslaugas.

Pirkimas atliekamas įgyvendinant projektą „Audiovizualinio pažinimo ir ugdymosi erdvės „Šilas nubunda“ sukūrimas“, projekto kodas: 06-015-K-0007.

#### **1. Pirkimo objektas**

1.1. Pirkimo objektas - Audiovizualinio edukacinio žaidimo erdvės sukūrimo paslaugos. Šias paslaugas sudaro:

- 1.1.1. Edukacinio žaidimo sukūrimas, paremtas A. Barausko poemoje „Anykščių šilelis“ aprašytais gamtos objektais (paukščiais, augalais, gyvūnais);
- 1.1.2. Vieno audiovizualinio turinio sukūrimas, įskaitant garsinius įrašus, tekstus ir vizualizacijas;
- 1.1.3. Žaidimo patalpinimas serveryje, iš kur jis bus lengvai pasiekiamas per interneto naršyklę;
- 1.1.4. Žaidimo garso takelio parengimas su individualiu garsų perdavimu kiekvienam žaidėjui per ausines;
- 1.1.5. Valdymo ir žaidimo interaktyvumo mechanizmų sukūrimas, pritaikytas ne mažiau kaip 8 dalyvių varžytuvėms;
- 1.1.6. Turinio pritaikymas mokyklinio ugdymo programoms, integruojant lietuvių kalbos ir literatūros, gamtos mokslų, istorijos bei meno elementus.
- 1.1.7. Žaidimo suderinamumą su E. kultūros platforma, užtikrinant talpinimą ir sklandų prieinamumą.

#### **2. Bendrieji reikalavimai**

- 2.1. Paslaugų teikėjas privalo sukurti audiovizualinio edukacinio žaidimo erdvę „Skamba tik, skamba miškas“ pagal pateiktą techninę specifikaciją, užtikrindamas paslaugų ir produktų kokybę bei projekto tikslų įgyvendinimą;
- 2.2. Paslaugų teikėjas turi glaudžiai bendradarbiauti su perkančiosios organizacijos atstovais viso projekto vykdymo metu, teikdamas ataskaitas apie darbų eigą ir suderindamas visus esminius sprendimus;
- 2.3. Sukurtas žaidimas ir audiovizualinis turinys turi būti suderinami su nacionaliniais ir tarptautiniais standartais, užtikrinant prieinamumą visiems vartotojams;
- 2.4. Paslaugų teikėjas privalo užtikrinti, kad sukurti sprendimai, garsai, tekstai ir vizualizacijos nepažeistų trečiųjų šalių intelektinės nuosavybės teisių;
- 2.5. Paslaugų teikėjas privalo organizuoti autorių teisių ir gretutinių teisių įsigijimą tiems skaitmeniniams ir suskaitmenintiems kultūros ištekliams, kuriems galioja teisių apsauga, užtikrindamas teisėtą jų naudojimą Projekto metu ir po jo įgyvendinimo;

- 2.6. Paslaugų teikėjas privalo pateikti žaidimo valdymo instrukcijas lietuvių kalba, kurios pritaikytos regos ir klausos negalių turintiems asmenims;
- 2.7. Visi darbai turi būti vykdomi nuosekliai, atsižvelgiant į perkančiosios organizacijos nustatytus prioritetus ir etapus, nuo kūrybinės koncepcijos suderinimo iki galutinio turinio integravimo ir pristatymo. Visi etapai turi būti suderinti su perkančiosios organizacijos atstovais per 10 darbo dienų po sutarties pasirašymo;
- 2.8. Sukurtas turinys ir sprendimai turi būti pritaikyti taip, kad jais galėtų vienodai naudotis visi lankytojai, įskaitant ribotus funkcinis gebėjimus turinčius asmenis, be būtinybės pritaikyti specialias sąlygas ar įrangą;
- 2.9. Paslaugų teikėjas privalo užtikrinti sklandų ir efektyvų turinio perdavimą E. kultūros platformai, įskaitant reikalingų dokumentų ir licencijų pridavimą bei suderinamumo patikrinimą;
- 2.10. Sukurto turinio perdavimas perkančiajai organizacijai turi būti atliekamas kartu su licencijų ir autorių teisių patvirtinimais.

### **3. Reikalavimai audiovizualiniam turiniui**

#### **3.1. Kūrybinė koncepcija ir žaidimo turinys:**

- 3.1.1. Žaidimas turi būti paremtas A. Baranausko poemoje „Anykščių šilelis“ aprašytais gamtos objektais (paukščiais, augalais, gyvūnais), pateikiant juos per garsinius įrašus, tekstus ir vizualizacijas;
- 3.1.2. Turinyje turi būti integruotos mokyklinio ugdymo programų temos, susijusios su lietuvių kalba, literatūra, gamtos mokslais, istorija bei menu.

#### **3.2. Interaktyvumas ir žaidimo mechanizmai:**

- 3.2.1. Žaidimo principas: ne mažiau kaip 8 dalyvių varžytuvės, naudojant planšetinius kompiuterius, siekiant kuo greičiau ir tiksliau susieti pateiktus garsus, tekstą ir vizualizacijas;
- 3.2.2. Žaidime turi būti numatyti 5 sudėtingumo lygiai, pritaikyti skirtingoms amžiaus grupėms ir dalyvių įgūdžiams;
  - 3.2.2.1. Pirmas lygis: 1 – 3 klasės mokiniams
  - 3.2.2.2. Antras lygis: 4 – 9 klasės mokiniams
  - 3.2.2.3. Trečias lygis: 10 – 12 klasės mokiniams ir vyresniems asmenims
  - 3.2.2.4. Ketvirtas lygis: Regos negalių turintys asmenys
  - 3.2.2.5. Penktas lygis: Klausos negalių turintys asmenys
- 3.2.3. Kiekvieno žaidimo sesijos trukmė ne mažiau 15 minučių ir ne daugiau 20 minučių;
- 3.2.4. Žaidimą turi sudaryti ne mažiau 60 klausimų, pateikiamų atsitiktine tvarka. Kiekvienam lygiui skirta ne mažiau 15 klausimų;
- 3.2.5. Žaidime turi būti panaudota ne mažiau kaip 30 unikalių garsų įrašų, susijusių su gamtos objektais (paukščiais, gyvūnais, augalais);
- 3.2.6. Žaidime turi būti panaudota ne mažiau kaip 30 paveikslėlių ar animuotų vaizdų, reprezentuojančių žaidimo objektus;

- 3.2.7. Žaidime turi būti ne mažiau kaip 25 tekstiniai aprašymai, naudojami klausimams ir edukaciniam turiniui pateikti;
- 3.3. Vizualinė ir garsinė estetika:
- 3.3.1. Vizualizacijos turi būti kuriamos aukštos kokybės 2D ar 3D formatu, užtikrinant sklandų veikimą muziejaus edukacinėje erdvėje;
- 3.3.2. Garsinis turinys turi būti sudarytas iš autentiškų miško garsų, gamtos atmosferos įrašų bei pritaikytų garsinių efektų, užtikrinant maksimalų žaidėjų įsitraukimą;
- 3.3.3. Garso takelis kiekvienam žaidėjui turi būti transliuojamas individualiai per ausines, užtikrinant aiškų garsą ir kokybę;
- 3.3.4. Naudotojo sąsaja turi būti paprasta ir intuityvi, tinkama vartotojams su skirtingais įgūdžiais.
- 3.4. Testavimas ir kokybės užtikrinimas:
- 3.4.1. Galutinis žaidimo produktas turi būti išsamiai ištestuotas, siekiant užtikrinti sklandų veikimą muziejaus patalpose ir optimalų vartotojo patyrimą;
- 3.4.2. Testavimas turi apimti garsų, tekstų ir vizualizacijų sinchronizavimą, valdymo konsolių efektyvumą bei įvairių sudėtingumo lygių veikimą.
- 3.5. Skaitmeninis produktas (žaidimas) turi atitikti E. kultūros platformos technologinius reikalavimus, įskaitant turinio formatą, struktūrą ir dydį, leidžiantį efektyviai jį perkelti ir naudoti platformoje;
- 3.6. Perduodamas turinys turi būti paženklintas atvirąja turinio licencija, užtikrinant galimybę visuomenei laisvai naudotis šiuo turiniu. Paslaugų teikėjas įsipareigoja užtikrinti, kad atvirosios licencijos ženklavimas nebūtų pakeistas į kito tipo licenciją mažiau nei 5 metus po Projekto įgyvendinimo pabaigos;

#### **4. IT ir palaikymo paslaugos**

- 4.1. Integracija ir techninis suderinimas:
- 4.1.1. Paslaugų teikėjas privalo užtikrinti, kad kuriamas sprendimas būtų suderinamas su muziejaus įsigyjamu arba turimu hostingo planu.
- 4.1.2. Žaidimo integracija turi būti atlikta taip, kad būtų užtikrintas jo sklandus veikimas ir interaktyvumas, naudojant įvairias interneto naršykles bei įrenginius;
- 4.1.3. Paslaugų teikėjas turi pasirinkti mažiau rizikingus ir plačiai palaikomus technologinius sprendimus, siekiant užtikrinti ilgalaikį funkcionalumą ir suderinamumą;
- 4.1.4. Sprendimai turi būti sukurti taip, kad juos būtų lengva atnaujinti ar pritaikyti naujoms technologijoms (pvz., naujų formatų palaikymas, turinio plėtra).
- 4.2. Testavimas ir paleidimas:
- 4.2.1. Paslaugų teikėjas privalo atlikti galutinį žaidimo testavimą realioje muziejaus edukacinėje erdvėje, dalyvaujant perkančiosios organizacijos atstovams;
- 4.2.2. Testavimo metu turi būti išbandytas garsų, tekstų ir vizualizacijų sinchronizavimas, valdymo mechanizmų efektyvumas ir suderinamumas su įvairiais sudėtingumo lygiais;
- 4.3. Mokymai personalui:

- 4.3.1. Paslaugų teikėjas privalo organizuoti ne mažiau kaip 8 valandų trukmės mokymus muziejaus darbuotojams apie žaidimo naudojimą, valdymo konsolių veikimą bei pagrindinių funkcijų administravimą;
- 4.3.2. Mokymų metu turi būti pateikta išsami dokumentacija ir praktiniai pavyzdžiai, padedantys darbuotojams savarankiškai valdyti žaidimą ir spręsti technines problemas;
- 4.4. Garantinis laikotarpis ir priežiūra:
  - 4.4.1. Paslaugų teikėjas privalo suteikti ne trumpesnę kaip 12 mėnesių garantinį laikotarpį, per kurį būtų teikiama techninė pagalba ir konsultacijos;
  - 4.4.2. Garantinio laikotarpio metu paslaugų teikėjas įsipareigoja šalinti nesklandumus ar klaidas, susijusias su žaidimo funkcionalumu ar technine integracija;
  - 4.4.3. Prireikus, paslaugų teikėjas turi pateikti papildomus žaidimo atnaujinimus, užtikrinančius suderinamumą su muziejaus technologiniais sprendimais;
  - 4.4.4. Visi sprendimai turi veikti ne trumpiau kaip 5 metus, atsižvelgiant į technologijų standartų ir Muziejaus infrastruktūros atnaujinimo galimybes.