

STANDARD TECHNICZNY E-MATERIAŁÓW DO JĘZYKA OBCEGO ZAWODOWEGO

Wytworzone w ramach projektu e-materiały do języka obcego zawodowego muszą zostać przygotowane i zamieszczone przez Wnioskodawcę na Edytorze ZPE (<https://edytor.zpe.gov.pl>).

Przygotowane multimedia muszą być zgodne z:

1. Dokumentacją Platformy ZPE, zamieszczoną na stronie <https://zpe.gov.pl/a/standardy-techniczne/DpbQtmDTi>, tj.:
 - a) dokumentacją techniczną dla programistów
 - b) repozytorium treści audiowizualnych
 - c) zaawansowanymi alternatywami statycznymi
2. Regulaminem korzystania ze Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej (dostępnym na stronie <https://zpe.gov.pl/a/regulamin/D165C4tTy>)
3. Dokumentami:
 - a) standard dostępności WCAG
 - b) standard funkcjonalny.

Multimedium powinno być przygotowane za pomocą "Kreatora e-materiałów" (zatwierdzonych komponentów, dostępnych na platformie ZPE, nie będących w fazie testów).

OPIS WYMAGAŃ POSZCZEGÓLNYCH TYPÓW MULTIMEDIÓW

Typy multimediiów	Opis wymagań
Filmy prezentujące typowe sytuacje zawodowe	Film to sekwencja obrazów, którą należy przygotować w formie (formacie) plików wideo. Film powinien posiadać możliwość dostosowanie rozdzielczości. Dźwięk powinien być zsynchronizowany z obrazem. Film utworzony z klatkarzem co najmniej 24 klatek na sekundę (fps), w jakości obrazu HD lub 4K (film powinien być odtwarzany w takiej ilości klatek na sekundę (fps), aby zapewnić płynność ruchu i wysoką jakość obrazu). Liczba klatek adekwatna do prezentowanych treści.
Sekwencje	Sekwencję należy przygotować w formie (formacie) plików audio i/lub wideo. Sekwencja powinna posiadać możliwość dostosowanie rozdzielczości. Dźwięk powinien być zsynchronizowany z obrazem. Sekwencja utworzona z klatkarzem co najmniej 24 klatek na sekundę (fps), w jakości obrazu HD lub 4K (sekwencja powinna być odtwarzana w takiej ilości klatek na sekundę (fps), aby zapewnić płynność ruchu i wysoką jakość obrazu). Liczba klatek adekwatna do prezentowanych treści.
Animacje i komiksy	Multimedium animacji należy przygotować w formie (formacie) pliku wideo MP4 monoskopowego lub opcjonalnie stereoskopowego lub AVI/MOV lub SWF, bez dźwięku i z dźwiękiem, w proporcji HD (16:9). Multimedium komiksu należy przygotować w formie (formacie) pliku graficznego JPG/JPEG, PNG lub zestawu plików JPG/JPEG/PNG, o rozdzielczości minimum 1920x1080px, w proporcji HD (16:9). W przypadku komiksu z dźwiękiem należy zamieścić ścieżkę audio. Dźwięk powinien być zsynchronizowany z obrazem.

Typy multimediiów	Opis wymagań
Zdjęcia, rysunki	Multimedium zdjęcia, rysunki należy przygotować z wykorzystaniem komponentów platformy ZPE. Pliki graficzne należy przygotować w odpowiednim formacie obrazów rastrowych takich jak: JPG/JPEG, PNG o rozdzielczości minimum 1920x1080px oraz grafiki wektorowej w formacie SVG.
Gra dydaktyczna	Dźwięk powinien być zsynchronizowany z obrazem. Gra powinna zapewniać wysokie standardy estetyczne i graficzne, jak i zgodność z zasadami projektowania interfejsów graficznych oraz ergonomii użytkownika oprogramowania. Gra powinna działać na urządzeniu przenośnym/zestawie komputerowym o minimalnych parametrach: procesor i5 – 4580 albo AMD FX 8350, karta graficzna NVidia 1060 (6GB) albo AMD RX 480 oraz nie mniej niż 16 GB RAM. Gra przeglądarkowa powinna zostać wykonana w języku znaczników HTML5 przy wykorzystaniu JavaScript i CSS. Gra publikowana na platformie ZPE nie powinna zajmować więcej niż 500 MB przestrzeni dyskowej.
Słownik pojęć dla e-materiału	Multimedium Słownik pojęć dla e-materiału należy przygotować z wykorzystaniem komponentów platformy ZPE.
Dokumenty	Dokumentacja interaktywna powinna zawierać: - wzory dokumentów - dokumenty do wypełnienia
Materiały sprawdzające	Materiały sprawdzające należy utworzyć za pomocą komponentów dostępnych w Edytorze ZPE takich jak m.in.: Test, Tekst, Ilustracja, Sortowanie, Parowanie, Krzyżówka, Tabele, Wykresy

E-materiały powinny być jakości źródłowej, która pozwoli na ich konwersję do różnych formatów z perspektywy urządzeń, na których będą odtwarzane (różne urządzenia stacjonarne i mobilne).

E-materiały wytworzone w konkursie i opublikowane na platformie powinny być:

- w całości obsługiwane przez przeglądarki internetowe,
- obsługiwane przez dowolny system operacyjny (np. Microsoft Windows, Linux, Mac OS),
- możliwe do uruchomienia na urządzeniach mobilnych (takich jak smartfon i tablet), stacjonarnych (komputer PC, notebook) oraz e-czytnikach, niezależnie od zaimplementowanego na nich systemu operacyjnego,
- automatycznie dostosowywane do rozmiaru i rozdzielczości ekranu urządzenia użytkownika (responsywność),
- być dostępne zarówno w trybie on-line poprzez połączenie z Internetem jak i off-line, tj. bez podłączenia do Internetu,
- zintegrowane z wyszukiwarką dowolnej treści przy użyciu kluczowych słów, fragmentów tekstu, itp.

Ponadto e-materiały nie powinny wymagać dodatkowego instalowania oprogramowania.

E-materiały do języka obcego zawodowego powinny spełniać następujące wymogi:

- przyjazny i atrakcyjny graficznie system nawigowania i przeszukiwania e-materiału,
- przejrzysty zapis struktury e-materiału,
- atrakcyjne graficznie ćwiczenia interaktywne.

Centrum Informatyczne Edukacji (CIE) zapewni wsparcie techniczne Wnioskodawcom zamieszczającym materiały na platformie ZPE.