

**Техническое задание на
разработку мобильного приложения электронной образовательной платформы
AcademyInAQA**

О проекте

В Кыргызской Республике принята Концепция цифровой трансформации «Цифровой Кыргызстан 2019-2023». Отмечается необходимость преодоления «цифровой изоляции» отдельных слоев населения на региональном и национальном уровнях за счет широкого внедрения образовательных программ по навыкам, необходимым в условиях цифровой экономики. Это указывает на необходимость новых образовательных стандартов цифровой грамотности, обучение которым будет доступно каждому гражданину Кыргызстана. В качестве одного из приоритетных направлений развития цифровых навыков определено развитием системы обучения и переподготовки цифровых навыков для всего населения, включая уязвимые группы. И определены ориентиры для работы на национальном уровне:

- сокращение разрыва в развитии цифровых навыков для особо уязвимых групп (женщин, людей с инвалидностью, молодежи, пожилых людей);
- пересмотр существующих правил и политик развития цифровых навыков с учетом особых потребностей для обеспечения инклюзивного информационного общества;
- разработка доступных онлайн-инструментов обучения (с удаленным доступом), с широким набором обучающих программ;
- открыть онлайн-курсы, которые дадут возможность получать новые знания в предпочтительном для самих студентов режиме. По завершении их прохождения им будут вручены сертификаты об освоении того или иного образовательного модуля (данные документы служат для подтверждения полученной квалификации). Широкое использование систем онлайн-образования создаст возможность для работников развивать дополнительные компетенции, необходимые для формирования их карьеры в эпоху цифровых технологий.
- создание условий для обучения и повышения квалификации наших соотечественников за рубежом.

Предлагаемые ориентиры предназначены для защиты целевых групп за счет сокращения физических контактов при обеспечении непрерывного обучения и организации работы независимо от развития ситуации. Электронная работа/электронное обучение – это метод организации и проведения учебы и работы с использованием информационных и коммуникационных технологий, который позволит целевым группам проекта выполнять свои обязанности вне рабочего места.

Отсутствие контента на кыргызском языке ограничивает возможность подключения и препятствует возможности для молодых людей посещать онлайн-курсы, а специалистам, особенно молодежи, женщинам и мигрантам, - работать удаленно. Более того, это затрудняет доступ к качественным электронным урокам и онлайн-сервисам для целевых групп. Пандемия продемонстрировала потенциал операций, преобразованных в цифровую форму. К положительным последствиям кризиса можно отнести возможность освоения новых инструментов, внедрение новых практик и бизнес-моделей.

Цель проекта

Общая цель проекта «E-QUALITY - Цифровое образование для социальной и финансовой интеграции и гендерного равенства» - это развитие новых навыков цифровой грамотности, предпринимательства и лидерства среди социально уязвимых групп в Кыргызской Республике (КР), таких как молодые мигранты и низкоквалифицированные женщины, путем создания и продвижения устойчивой модели социальной интеграции.

Конкретные цели проекта заключаются в следующем:

- Повышение потенциала цифровых навыков среди молодых мигрантов (включая женщин) - от базовой цифровой грамотности до более востребованных цифровых навыков, таких как большие данные, анализ данных, защита данных и кибербезопасность, включая финансовые и предпринимательские навыки на национальном и институциональном уровне, путем создания Учебного центра.
- Повышение вовлеченности и участия женщин в общественной жизни с хорошими цифровыми и лидерскими навыками для предпринимательства.
- Разработка и продвижение социальной и образовательной политики для поддержки и продвижения финансовой и социальной интеграции и гендерного равенства для уязвимых групп молодых мигрантов, включая женщин в Кыргызской Республике, путем развития инновационных цифровых навыков.

Целевая аудитория мобильного приложения образовательной платформы:

ТГ-1. Молодые трудовые мигранты (14-30 лет) - низкоквалифицированные рабочие.

ТГ-2. Молодые девушки и женщины в семье (от 14 до 30 лет), ограниченные возможности для формального образования и развития навыков.

ТГ-3. Семьи и домохозяйства трудовых мигрантов как участники процесса международной миграции.

ТГ-4. Государственные органы: Государственное агентство по делам молодежи, Агентство начального профессионального образования при Министерстве образования и науки Кыргызской Республики, Государственная миграционная служба при Правительстве Кыргызской Республики.

ТГ-5. Поставщики образовательных услуг: профессиональные колледжи, центры LLL, высшие учебные заведения и т. д.

1. Задачи

- Разработка мобильного приложения образовательной платформы в рамках реализации проекта “E-QUALITY” - Digital education for social and financial inclusion and gender equality”, финансируемый Европейским Союзом.

- Обучение представителей профильных некоммерческих организаций по разработке мобильных приложений для образовательной платформы – не менее 10 человек.

2. Основные функции мобильного приложения

Основной функцией мобильного приложения является, получать образование, повышать квалификацию без отрыва от основной деятельности в любой точке, независимо от времени суток и местонахождения.

3. Минимальные требования к ОС

Разработанное мобильное приложение должно корректно работать (согласно техническому заданию) на смартфонах с различной версией операционных систем и размером экрана.

	iOS	Android
Минимальная поддерживаемая версия	15.7.3	9
Максимальная поддерживаемая версия на момент релиза приложения	16.3	13

4. Минимальные требования к технологиям

	Flutter	Dart
Минимальная поддерживаемая версия	3.3.10	2.18.6
Максимальная поддерживаемая версия на момент релиза приложения	3.7.0	2.19.0

5. Требования к локализации приложения

Система должна быть мультиязычной: на государственном (кыргызском по умолчанию) и официальном (русском) языках, а также чтобы можно было ее адаптировать под любой нужный язык, где все названия, термины, ссылки в системы должны быть

выведены в отдельный словарь перевода на любой язык. Должна быть предусмотрена возможность переключения между языковыми версиями на любой из страниц и оставаться, не переходя в другие экраны.

6. Взаимодействие с внешними системами

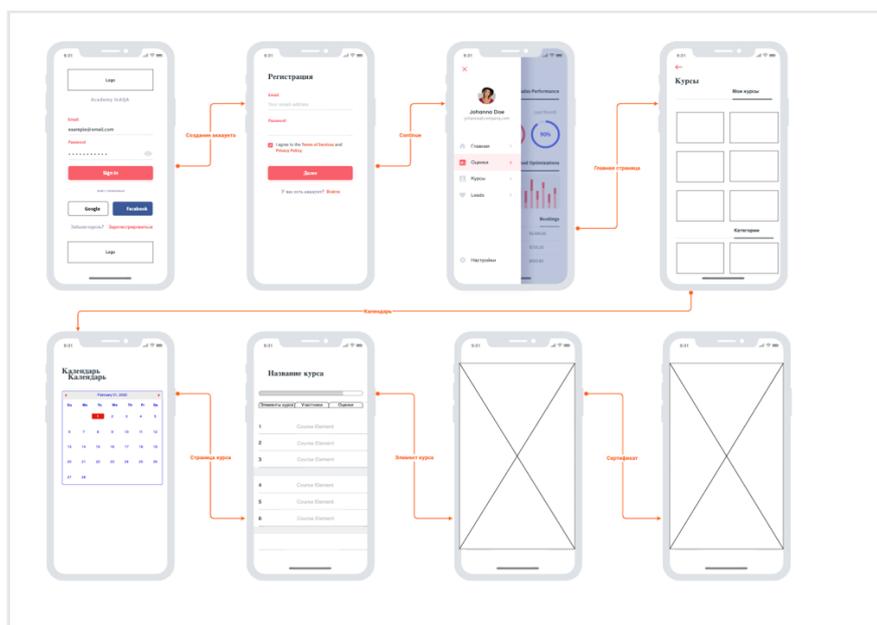
Приложение должно стать альтернативной версией, обучающей онлайн InAQA Academy (<https://academy.inaqa.com>) платформы для мобильных устройств.

7. Сбор и обработка данных

Сбор и обработка личных данных хранящиеся на стороне сервера не должны передаваться третьим лицам и могут храниться и обрабатываться только на стороне сервера.

8. Карта экранов приложения

Каждый экран приложения согласовывается с координатором проекта на соответствие основному дизайну платформы. Макет экрана приложения можно предоставить в распространенных медиа форматах. Интерактивные с помощью Figma



9. Минимальная таблица экранов

Предварительная структура приложения. Все названия разделов платформы, приведенные ниже, являются условными и могут корректироваться по согласованию с Заказчиком в ходе проектирования. Первоначальная структура приложения должна иметь следующий вид:

№	Наименование экрана	Описание
---	---------------------	----------

1	Главная страница	<ul style="list-style-type: none"> • Логотипы проекта • Доступные курсы • Объявления
2	Каталог курсов	<ul style="list-style-type: none"> • Поиск по курсам • Сортировка по категориям • Список курсов • Уже начатые пользователем курсы
3	Экран одного курса	<ul style="list-style-type: none"> • Название курса • Полная информация о курсе • Файлы учебных материалов • Преподаватели, лекторы • Список блоков и уроков
4	Дополнительные экраны	<ul style="list-style-type: none"> • О проекте • Условия использования • Условия конфиденциальности • Помощь • Поддержка файлов различных форматов, в том числе аудио, видео, GIF, 3D-графики, LTI, популярные форматы текстовых файлоа • И другие страницы
5	Авторизация/ Регистрация	<ul style="list-style-type: none"> • Авторизация, в том числе через социальные сети • Регистрация, в том числе через социальные сети • Восстановление пароля с помощью e-mail адреса (Шаг 1) • Ввод нового пароля (Шаг 2)
7	Личный кабинет пользователя	<ul style="list-style-type: none"> • Форма изменение личных данных • Форма смены пароля • Активные и начатые курсы, но не законченные • Мои курсы

10. Дизайн

Пользовательский интерфейс должен быть дружелюбным и удобным для пользователей. Программа должна иметь подсказки и указатели на функциональные компоненты приложения. При возникновении ошибки или сбоя, ПО должно выдавать соответствующую информацию, понятное конечному пользователю. У пользователя должна быть возможность продолжить обучение с того места, которое было сохранено в последний раз.

Основные требования к дизайну продукта:

- дизайн продукта предлагается Исполнителем, дизайнерские решения должны удовлетворять требованиям Заказчика;
- варианты оформления экранов, учебных материалов, предлагаемые Исполнителем, предварительно согласовываются с Заказчиком (обсуждения и утверждения с рабочей группой, согласования с фокус-группой: опрос целевой аудитории);
- мультимедийный продукт должен предусматривать размещение логотипа в соответствии с требованиями Заказчика и партнеров.

Следующие элементы должны присутствовать на каждой странице:

- главное (верхнее) навигационное меню;
- второстепенное навигационное меню (подменю);

Пользовательский интерфейс должен удовлетворять следующим требованиям:

- обеспечивать легкое определение местоположения пользователя в системе;
- обеспечивать минимум усилий и временных затрат при навигации;

Дизайнерские решения, варианты оформления экранов и отрисовки объектов и интерактивов представляются к приемке в распространенных медиа форматах и интерактивные с помощью Figma для согласования рабочей группе Исполнитель предлагает несколько вариантов эскизов.

11. Аналитика и ошибки приложения

Время отклика приложения на действие пользователя не должно превышать 3 секунд.

Сбор статистики, ошибок и аналитики:

- Время потраченное на прохождение (каждого урока)
- Время отсутствия пользователя
- На каком устройстве пользователь проходит курс
- Результаты оценки
- Отчет по сертификатам

12. Онлайн консультант и Чат Бот

Функция, которая обеспечит эффективную онлайн поддержку пользователей сайта с помощью инструментов для операторов и с помощью искусственного интеллекта (ИИ). Исполнитель должен предусмотреть возможность добавления в приложения чат бота.

13. Этапы работы

Проект рассчитан на реализацию в срок не более 3 месяцев с момента подписания контракта (работа по задачам может вестись экспертами параллельно). В рамках реализации этапов указанных работ необходимо проводить постоянные консультации с Заказчиком для эффективности решения возникших вопросов и задач.

№	Наименование работ	Сроки выполнения
1	Разработка концепции	
2	Разработка всех элементов и сценария действий	
3	Разработка прототипа	
4	Тестирование и сбор отзывов	
5	Финализация прототипа	
7	Разработка	
8	Тестовой запуск 1	
9	Публикация приложения на Google Play и AppStore	
10	Исправление всех технических недочетов	
11	Тестовой запуск 2	
12	Обработка фидбека и внесения изменений	
13	Официальный запуск	
14	Заполнение контента	

Исполнитель программы должен разработать прототипы и письменно согласовать их с Заказчиком для дальнейшего продолжения работы. Данные критерии и прототип сайта не являются окончательными и могут быть дополнены на усмотрение Заказчика в процессе разработки сайта.

14. Требования к документации системы

По результатам реализации проекта Исполнитель должен разработать, согласовать и передать Заказчику следующие документы:

- Техническое задание (функциональные и нефункциональные требования с описанием сервисов по интеграции с другими системами).
- Спецификация (состав и описание приложения. Сведения о логической структуре и функционировании программы. Описание применения: Сведения о назначении программы, области применения, применяемых методах, классе решаемых задач, ограничениях для применения).
- Архитектура решения (логическая структура с разбивкой на модули; функциональная архитектура; структура и схема базы данных; сценарии интеграции приложений; схема развертывания системы в отказоустойчивой архитектуре, в разбивке сред разработки как development, pre production, production).
- Руководство разработчика (сведения для проверки, обеспечения функционирования и настройки программы, API библиотеки классов и функций с описанием сигнатур, семантики функций).
- Руководство пользователя

15. Ориентировочная разбивка бюджета:

№	Наименование мероприятий/услуг	Срок выполнения	Стоимость единицы в евро
1	Разработка концепции		
2	Разработка всех элементов и сценария действий		
3	Разработка прототипа		
4	Тестирование и сбор отзывов		
5	Финализация прототипа		
7	Разработка		
8	Тестовой запуск 1		
9	Публикация приложения на Google Play и AppStore		
10	Исправление всех технических недочетов		
11	Тестовой запуск 2		
12	Обработка фидбека и внесения изменений		

13	Официальный запуск		
14	Заполнение контента		
ИТОГО:			≈30000

Исполнитель программы должен разработать прототипы и письменно согласовать их с Заказчиком для дальнейшего продолжения работы. Данные критерии и прототип сайта не являются окончательными и могут быть дополнены на усмотрение Заказчика в процессе разработки сайта.

16. Права на результаты интеллектуальной деятельности

Для целей наполнения сайта может потребоваться приобретение исключительных прав / прав использования результатов интеллектуальной деятельности (РИД), созданных третьими лицами (шрифты, иллюстрации, фотографии, иные произведения). Стоимость, а также расходы на приобретение указанных РИД входит в общую стоимость предложения. Исполнитель обязан обеспечить возможность законного использования указанных РИД Заказчиком и передачу их Заказчику.

Исполнитель гарантирует, что на сайте не будут использоваться никакие элементы в нарушение прав третьих лиц. В случае, если гарантии, содержащиеся в настоящем абзаце, будут нарушены, Исполнитель обязуется принять меры, которые обеспечат Заказчику беспрепятственное использование сайта, а в случае невозможности обеспечить беспрепятственное использование сайта, возместить Заказчику понесенные убытки, которые могут возникнуть у Заказчика в связи с таким нарушением гарантий.

17. Требования к гарантийному сопровождению результатов работ

Под гарантийным сопровождением понимается техническая поддержка, которая составляет 6 календарных месяцев с даты подписания контракта Заказчиком и Исполнителем.

Акта выполненных работ, в рамках которого Исполнитель должен нести ответственность по доработке, устранению дефектов и недостатков, обнаруженные в период гарантийного срока.

После завершения сдачи-приемки сайта, в рамках гарантийной поддержки Исполнителем производятся следующие работы:

- перенос разработанного программного обеспечения на новый домен, указанный Заказчиком.
- внесение изменений, согласно требованиям Заказчика, в т.ч. смена логотипа, названия организации, контактных данных и т.д.

18. Требования к Исполнителю

- В рамках данного технического задания к участию в тендере приглашаются компании или группа экспертов, имеющих опыт не менее двух лет в соответствующих областях деятельности согласно поставленным задачам.
- Специалисты, привлекаемые в рамках данного технического задания, должны иметь опыт для выполнения задач, указанных в настоящем техническом задании (разработчики, специалисты в области LMS, и другие).
- Наличие опыта разработки различных приложений и инструментов обязателен (опыт разработки не менее двух приложений опубликованных на Google Play и AppStore).
- Наличие опыта разработки аналогичных приложений, платформ и инструментов является преимуществом.
- Исполнитель должен иметь соответствующие документы на оказание услуг, указанных в данном техническом задании

19. Интеллектуальная собственность

- Все материалы, разработанные в рамках настоящего технического задания и контракта, являются собственностью партнеров проекта и не могут быть переданы третьим лицам.
- Все материалы, разработанные в рамках настоящего технического задания, должны быть подготовлены в соответствии с требованиями Заказчика. Исполнитель получит дополнительную информацию о требованиях, предъявляемых к отчетным продуктам.

Заказчик:

_____ / _____

Дата и Подпись Заказчика

Исполнитель:

_____ / _____

Дата и Подпись Исполнителя