



Specifikace zadání pro výběr návrhu grafiky

Níže uvedená specifikace slouží k výběru vítězného návrhu vizuálu autoevaluačního nástroje, který bude ověřovat digitální kompetence u níže uvedené cílové skupiny v rámci projektu „Rozvoj systému dalšího vzdělávání zaměstnavatelů a zaměstnanců v oblasti digitálních kompetencí“ (DigiKatalog) č. projektu: CZ.03.1.54/0.0/0.0/15_020/0007851.

Očekáváme grafické návrhy dvou prostředí (viz specifikaci níže):

- úvodní obrazovka aplikace,
- prostředí e-mailového klienta.

Popis evaluačního nástroje:

Autoevaluační nástroj je připravovanou online aplikací přístupnou přes webový prohlížeč. Jejím cílem je ověřit digitální kompetence (<http://www.portaldigi.cz/digiwiki>) dospělých občanů ČR ve věku 16+. Při tvorbě aplikace vycházíme z rámce digitálních kompetencí DigComp verze 2.1 (<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/euro-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>), aplikace tedy bude testovat celkem 21 kompetencí a každou ve třech úrovních: A = začátečník (úrovně 1-2 dle DigCompu), B = mírně pokročilý (úrovně 3-4 dle DigCompu), velmi pokročilý (úrovně 5-6 dle DigCompu); na expertní úroveň (D = úrovně 7-8 dle DigCompu) ověřování aplikací neaspíruje.

Přehled ověřovaných digitálních kompetencí:

1. Zpracování informací

- 1.1 Prohlížení, vyhledávání a filtrování dat, informací a digitálního obsahu
- 1.2 Vyhodnocení dat, informací a digitálního obsahu
- 1.3 Správa dat, informací a digitálního obsahu

2. Komunikace a spolupráce

- 2.1 Interakce prostřednictvím digitálních technologií
- 2.2 Sdílení prostřednictvím digitálních technologií
- 2.3 Zapojení se do občanských aktivit prostřednictvím digitálních technologií
- 2.4 Spolupráce prostřednictvím digitálních technologií
- 2.5 Netiketa
- 2.6 Správa digitální identity

3. Vytváření digitálního obsahu

- 3.1 Vytváření digitálního obsahu
- 3.2 Integrace a přepracování digitálního obsahu
- 3.3 Autorská práva a licence
- 3.4 Programování





4. Bezpečnost

- 4.1 Ochrana zařízení
- 4.2 Ochrana osobních údajů a soukromí
- 4.3 Ochrana zdraví a duševní pohody
- 4.4 Ochrana životního prostředí

5. Řešení problémů

- 5.1 Řešení technických problémů
- 5.2 Identifikace potřeb a technologické zásahy
- 5.3 Kreativní používání digitálních technologií
- 5.4 Identifikace nedostatků digitálních kompetencí

Na principu simulace účastník tohoto ověření postupně projde sérií úloh, které bude muset, podobně, jako třeba v počítačové hře, řešit. Někdy úspěšně, jindy méně či vůbec. Aplikace jej bude sledovat, zaznamenávat jednotlivé kroky a na konci testování mu sdělí výsledek.

Na základě výsledků bude uživateli umožněno porovnat své výsledky s výsledkem např. své věkové kohorty, uživatelů ze stejného kraje či s celkovou populací, která prošla touto aplikací. Dále bude možné porovnat svůj kompetenční profil s kompetenčním profilem vykonávaného povolání, případně povolání, o němž uživatel v tuto chvíli třeba jen uvažuje.

Po zobrazení výsledků aplikace představí uživateli jeho silné stránky (kompetence, v nichž dosáhne nejvyšší úrovně) a taktéž stránky slabé. U slabých stránek aplikace uživateli nabídne možnost se vzdělávat v těch kompetencích, které jsou na nízké úrovni (tato část již nepatří do té části aplikace, která je předmětem tohoto zadání).

Příklady scénářů „testových“ úloh (jde skutečně jen o stručné příklady pro vaši představu o tom, jaké typy úloh budou uživatelé řešit):

- **Komunikujete s úřadem:** ověřujeme např. schopnost objednat se na úřad na konkrétní hodinu zabukováním termínu přes web, potvrzením objednávky v e-mailu, schopnost odpovědět podle pravidel netikety na e-mail úředníka, vyfiltrovat a smazat SPAM apod.
- **Svoláváte rodinnou oslavu:** ověřujeme např. schopnost používání WhatsAppu, Facebook Messengeru ke komunikaci se členy rodiny, událostí na Facebooku k vytvoření neveřejné akce apod.
- **Objednáváte novou pračku:** ověřujeme např. schopnost orientace na webu e-shopu, filtrování dat podle zadaných parametrů, práci s obrázky (stažení obrázku a zaslání rodině ke schválení výběru pračky), nákup (práce s košíkem) a zaplacení objednávky (platba kartou) apod.

Cílová skupina:

- Občan: 16+ let
- Zaměstnanec firmy
- Klient úřadu práce





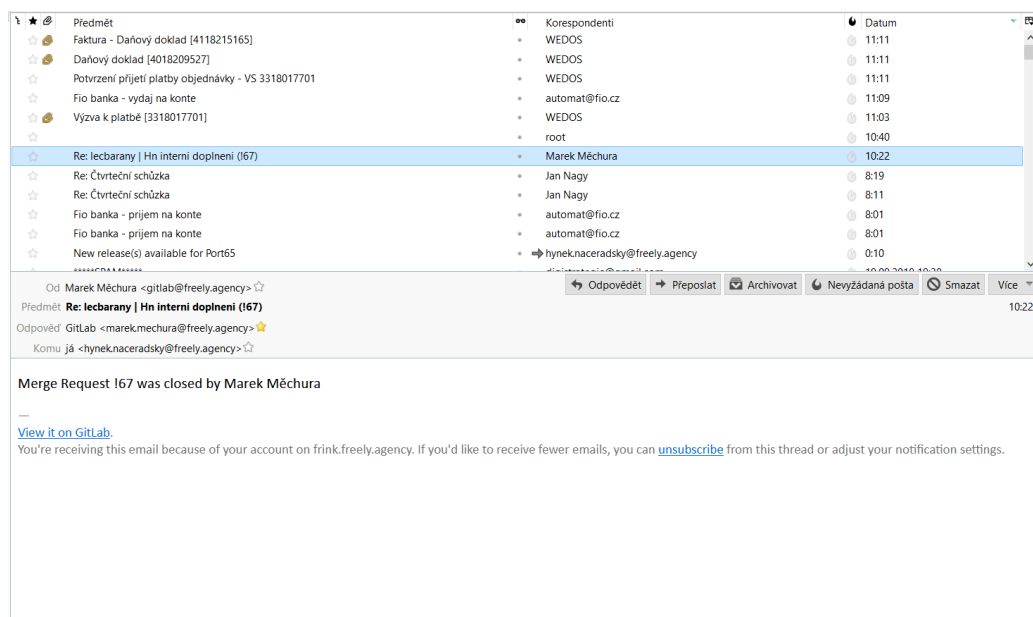
Úvodní obrazovka – ukázka představy realizačního týmu (zdroj: www.virtub.io)



Pracovní stůl s různými předměty, např. PC, myš, klávesnice, mobil, zápisník

- Nápopěda (nějaká žena/muž/avatar apod. – viz obr., měl by mít možnost bubliny s textem)
- Zadavatel úkolů, měl by tam být nějaký prostor na bublinu – to co říká.
- Vysouvací menu (e-mail, prohlížeč, telefon)

E-mailový klient



Vytvořit jednoduchého e-mailového klienta:

- Složky SPAM, Doručená pošta a další





Evropská unie
Evropský sociální fond
Operační program Zaměstnanost



- Tlačítko napsat e-mail a další
- Jinak klasický výpis e-mailů viz výše

Skicovné (odměna):

První tři vybrané návrhy budou honorovány následujícím skicovným / odměnou:

1. 2 500,- Kč vč. DPH
2. 1 500,- Kč vč. DPH
3. 1 000,- Kč vč. DPH

Kritéria výběru vítězných návrhů:

- Vhodnost pro všechny cílové skupiny.
- Přehlednost prostředí.

Vítězný návrh bude vybrán na základě hlasování týmu projektu DigiKatalog.

Autorovi vítězného návrhu nabízíme:

S autorem vítězného návrhu uzavřeme dohodu o pracovní činnosti (DPČ) na zpracování grafických návrhů celé aplikace.

Vaše návrhy zasílejte na níže uvedené adresy do 24.10.2018, 16:00 hod.

Kontakty:

PhDr. Tomáš Langer, metodik (pro obsahovou část zadání)

Fond dalšího vzdělávání, +420 604 216 788, tomas.langer@fdv.cz

Roman Řehák, metodik (pro administrativní část zadání)

Fond dalšího vzdělávání, +420 775 464 613, roman.rehak@fdv.cz



DigiKatalog

vzdělávání zaměstnavatelů
a zaměstnanců v oblasti
digitálních kompetencí