

Specyfikacja funkcjonalna  
interaktywnej platformy e-learningowej  
„Zatrudnienie Fair Play – budowa kultury organizacyjnej i zarządzania wiekiem  
w przedsiębiorstwie”

Platforma e-learningowa „Zatrudnienie Fair Play” będzie służyła wspomaganie procesu tworzenia strategii w oparciu o standard „Zatrudnienie Fair Play” oraz tworzenia programów mentoringowych dla pracowników 50+ z wykorzystaniem technik multimedialnych.

1. System powinien umożliwiać:
  - administrowanie platformą administratorowi wewnątrz danej firmy korzystającej z niej i zakładanie subkont dla poszczególnych pracowników oraz administrowanie platformą Zamawiającemu dla prowadzenia nadzoru (ale całość przekazana w ręce administratora wewnętrznego);
2. Na platformie umieszczone zostaną (z możliwością pobrania):
  - Przewodnik do korzystania z narzędzia – przewodnik użytkownika
  - Dwa podręczniki – „Standard ZFP” i „Zostań mentorem”
3. Dwa moduły główne:
  - **Moduł e-learningowy – Zostań mentorem. Utworzenie programu mentoringowego w firmie – od A do Z**, na którym dostępne będą kursy e-learningowe (jak np. coaching i mentoring, ścieżki mentoringu, zarządzanie wiekiem, przywództwo, podejmowanie decyzji, motywacja, organizacja pracy, zarządzanie czasem) – ok. 10 różnych kursów.

Moduł ten musi zawierać: test kompetencyjny (pytania zamknięte i otwarte) wypełniany na początku oraz na końcu kursu, generowanie zbiorczego wyniku testu wraz z oceną punktową i wskazaniem miejsc, w których popełniono błędy, wskazanie przyrostu wiedzy – przydatne z punktu widzenia administratora wewnętrznego, ale i użytkownika, a także ankietę/y oceniającą przydatność poszczególnych kursów i oceniającą generalnie funkcjonalność dla ewentualnej poprawy modułu.

- **Moduł Budowa strategii zarządzania zasobami ludzkimi w oparciu o standard ZFP**, który będzie zawierał 15 tzw. procesów. Użytkownik będzie przechodził przez kolejne procesy ZFP, w których udostępniane są różnorodne narzędzia (np. gotowe listy opcji do wyboru, wzory dokumentów, jak formularz oceny pracownika, lista pytań rekrutacyjnych, struktura organizacyjna przedsiębiorstwa itp., pola tekstowe do wpisania i edytowania własnych tekstów). Efektem końcowym ma być wygenerowana „księga jakości” tzn. proces 1: miejsce do wpisania misji i strategii, kolejny proces – budowa ścieżek kariery – narzędzie do budowy struktury firmy wraz z rysowaniem możliwych przesunięć międzystanowiskowych i ścieżek kariery, kolejny proces: narzędzie do budowania formularzy oceny, kolejny proces – budowa formularza ewaluacji strategii itp.

W module tym musi być także narzędzie do udostępniania wszystkim pracownikom ankiet, ich zbioru oraz generowania zbiorczych wyników, jak również ankietę/y oceniającą przydatność poszczególnych procesów i oceniającą generalnie funkcjonalność dla ewentualnej poprawy modułu.

Ponadto:

4. Stworzone oprogramowanie powinno być intuicyjne w obsłudze, jego forma przejrzysta i atrakcyjna graficznie.
5. Oprogramowanie powinno być przetestowane na etapie jego tworzenia pod względem stabilności działania pod roboczym obciążeniem oraz poprawności działania poszczególnych narzędzi i platformy e-learningowej.
6. Wykonawca zobowiązany będzie do stworzenia mechanizmu archiwizacji i odtwarzania danych w formie kopii zapasowych.
7. Zgromadzone dane powinny być zabezpieczone przed dostępem osób nieuprawnionych za pomocą systemu autoryzacji dostępu.
8. Po ukończeniu projektu lub w fazie zamkniętej oprogramowania, powinno być możliwe przeniesienie aplikacji i wszystkich niezbędnych danych do jej obsługi i administracji na inny serwer w celach archiwalnych.