

BILAG 3A: KRAVSPECIFIKATION

Vejledning:

[Bilag 3a udgør Kundens kravspecifikation, der beskriver Kundens krav til Leverancen. Den anvender en kravstruktur, der består af tre kravtyper; mindstekrav, forhandlingskrav og krav.]

Ved mindstekrav forstås et ufravigeligt krav, der ubetinget skal opfyldes/overholdes ved det endelige tilbud og ikke er genstand for forhandling. Forhandlingskrav kan derimod indgå i forhandlingerne, men ved afgivelse af det endelige tilbud, skal alle forhandlingskrav opfyldes/overholdes. Krav kan ligeledes indgå i forhandlingerne med tilbudsgiver, og opfyldelsesgraden af kravet vil blive vurderet i evalueringen af tilbuddet. Se udbudsbetingelsernes punkt 4.2 for yderligere om kravtyperne.

Det er for de enkelte krav i dette bilag anført, hvilken kravstatus kravet har. Dette er anført i parentes efter kravnummereringen, eksempelvis K-1 (mindstekrav).

Bilag 3b "Leverandørens løsningsbeskrivelse" anvendes til tilbudsgivers besvarelse af dette bilag.

Tilbudsgivers besvarelse af dette bilag indgår i evalueringen af underkriteriet kvalitet, jf. udbudsbetingelsernes punkt 7.4.4.2. For så vidt angår både mindstekrav og forhandlingskrav, vil det ikke indgå i tilbudsvurderingen af det endelige tilbud, om tilbuddet opfylder/overholder alle mindstekrav/forhandlingskrav, men hvordan og med hvilket indhold, tilbuddet opfylder kravene, vil blive vurderet i overensstemmelse med udbudsbetingelsernes punkt 7.4.4.2, og angivelsen i dette bilag.

Det er for de enkelte krav i dette bilag anført, hvad der lægges vægt på ved evalueringen. Dette er anført i kursiv under kravet.]

1. INDLEDNING

Kundens Kravspecifikation (dette bilag) indeholder Kundens krav til Leverancen, herunder optioner.

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. LÆSEVEJLEDNING

2. BEGREBSAFKLARING

3. BAGGRUND OG FORMÅL

- 3.1 Om det eksisterende Politiker for en Dag
- 3.2 Hvorfor udvikle et nyt Politiker for en Dag?
 - 3.2.1 Formålet med det nye spil

4. BÆRENDE PRINCIPPER

- 4.1 Pædagogisk metode
 - 4.1.1 Rollespil (Indhold og pædagogik)
 - 4.1.2 Digital løsning
 - 4.1.3 Interiør og lokaler
- 4.2 Målgruppe
- 4.3 Læringsmål
- 4.4 Rammer
- 4.5 Indhold
- 4.6 Stil og tone
- 4.7 Pilotens rolle
- 4.8 Lærerens rolle
- 4.9 Forankringen af spillet i skolens undervisning

5. KRAV TIL OPGAVELØSNINGEN

- 5.1 Overordnede krav
- 5.2 Specifikke krav til delementer
 - 5.2.1 Indhold og pædagogik
 - 5.2.2 Digital løsning
 - 5.2.3 Interiør og lokaler
- 5.3 Optioner

1. LÆSEVEJLEDNING

Denne kravspecifikation beskriver de krav, som Folketinget har til et nyt Politiker for en Dag. Kravspecifikationen består af 5 kapitler.

Kapitel 1 er denne læsevejledning.

Kapitel 2 beskriver begreber, som bruges i kravspecifikationen.

Kapitel 3 beskriver baggrunden for og formålet med et nyt Politiker for en Dag.

Kapitel 4 indeholder de bærende principper, som et nyt Politiker for en Dag skal opfylde.

Kapitel 5 indeholder de krav, som Folketinget har til et nyt Politiker for en Dag.

Til baggrundsviden kan man læse følgende tekster:

- Tekst om lovgivningsprocessen:
 - Underbilag 3aI: Fra idé til lov
 - Underbilag 3aII: Folketinget vedtager lovene
 - Underbilag 3aIII: Folketinget i arbejdstøjet
- Læs om Forenklede Fælles Mål, læseplan og vejledning for samfundsfag på <http://www.emu.dk/omraade/gsk-l%C3%A6rer/ffm/samfundsfag>

2. BEGREBSAFKLARING

I kravspecifikationen optræder forskellige begreber, som i dette kapitel bliver defineret.

Aktører fra grundskolen

8. – og 9. klasses elever (eller: Elever): Elever i grundskolens 8. – og 9. klasser, der spiller spillet.

Lærer: Elevernes lærer, der assisterer Eleverne under Spillet. Læreren vil primært være samfundsfaglærer, men det vil også kunne tænkes, at andre lærere vil assistere Eleverne, fx dansk- eller historielærere eller en vikar.

Aktører fra Folketinget

Arkitekter: Administrationen har egne arkitekter ansat, som er ansvarlige for en bred vifte af ombygningsprojekter i Folketingets lokaleområde, herunder lokalerne i det eksisterende Politiker for en Dag.

Driftsafdelingen: Ansatte i administrationen, som er ansvarlige for de overordnede praktiske og vedligeholdelsesmæssige opgaver i forbindelse med Folketingets daglige drift, herunder opgaver i det eksisterende Politiker for en Dag.

Folketingets Administration (eller: administrationen): Administrationen består af ca. 420 medarbejdere. Administrationens opgaver spænder meget bredt: Fra rengøring, vedligeholdelse og sikkerhed over parlamentarisk bistand og rådgivning til it-support og partipolitisk neutral formidling af Folketingets arbejde.

Grafiske designere: Administrationen har egne grafiske designere ansat. De grafiske designere er ansvarlige for design og layoutopgaver i forbindelse med drifts- og udviklingsopgaver i administrationen, herunder opgaver i det eksisterende Politiker for en Dag.

Kommunikationsenheden: Ansatte i administrationens kommunikationsenhed er ansvarlige for udvikling af undervisningstilbud og materialer til grundskolens 8. – og 9. klasser, og har stået for udviklingen og driften af det eksisterende Politiker for en Dag.

Pilot: En ansat fra administrationen, der er fysisk til stede og styrer Spillet og faciliterer elevernes arbejde og læring undervejs.

Rengøring: Ansatte i administrationen, der er ansvarlige for rengøringen af de lokaler, hvori spillet foregår.

Teknisk driftsansvarlig: Ansat fra it-driftsafdelingen i Folketingets Administration, der er ansvarlig for it-driften af det eksisterende Politiker for en Dag, og som har kontakten til it-supportafdelingen hos Leverandøren.

Ord og begreber

Besøget i Folketinget: Ankomst, sikkerhedstjek, garderobe, omvisning, Spillet og afslutning.

Brugerflade: Brugergrænseflade, der grafisk formidler og præsenterer brugerens (Elev, Pilot og Lærer) interageren med spillet.

Digital løsning: Hardware, software og al øvrige teknisk udstyr der anvendes til at understøtte og afvikle spillet.

Eksisterende Politiker for en Dag, se afsnit 3.1.

Forenklede Fælles Mål: Nationale mål for, hvad Eleverne skal lære i folkeskolen. Målene er bindende og er styrende for undervisningen i skolen.

Forforståelse: Den viden Eleven allerede har om et emne, og som gør det muligt at lære nyt, ved at det knyttes an til en i forvejen eksisterende forståelse. En aktivering af Elevernes forforståelse vil således øge muligheden for læring.

Interaktionspunkter: Den interaktion, der foregår mellem Eleven og Spillet.

Læringsmål: Mål for Elevernes læring. Målene er med til at gøre det tydeligt, hvad Eleverne skal lære i Politiker for en Dag.

Medieklip: Det kan fx være filmsekvenser, lyd, animationer.

Omvisning: Tur rundt på Christiansborg.

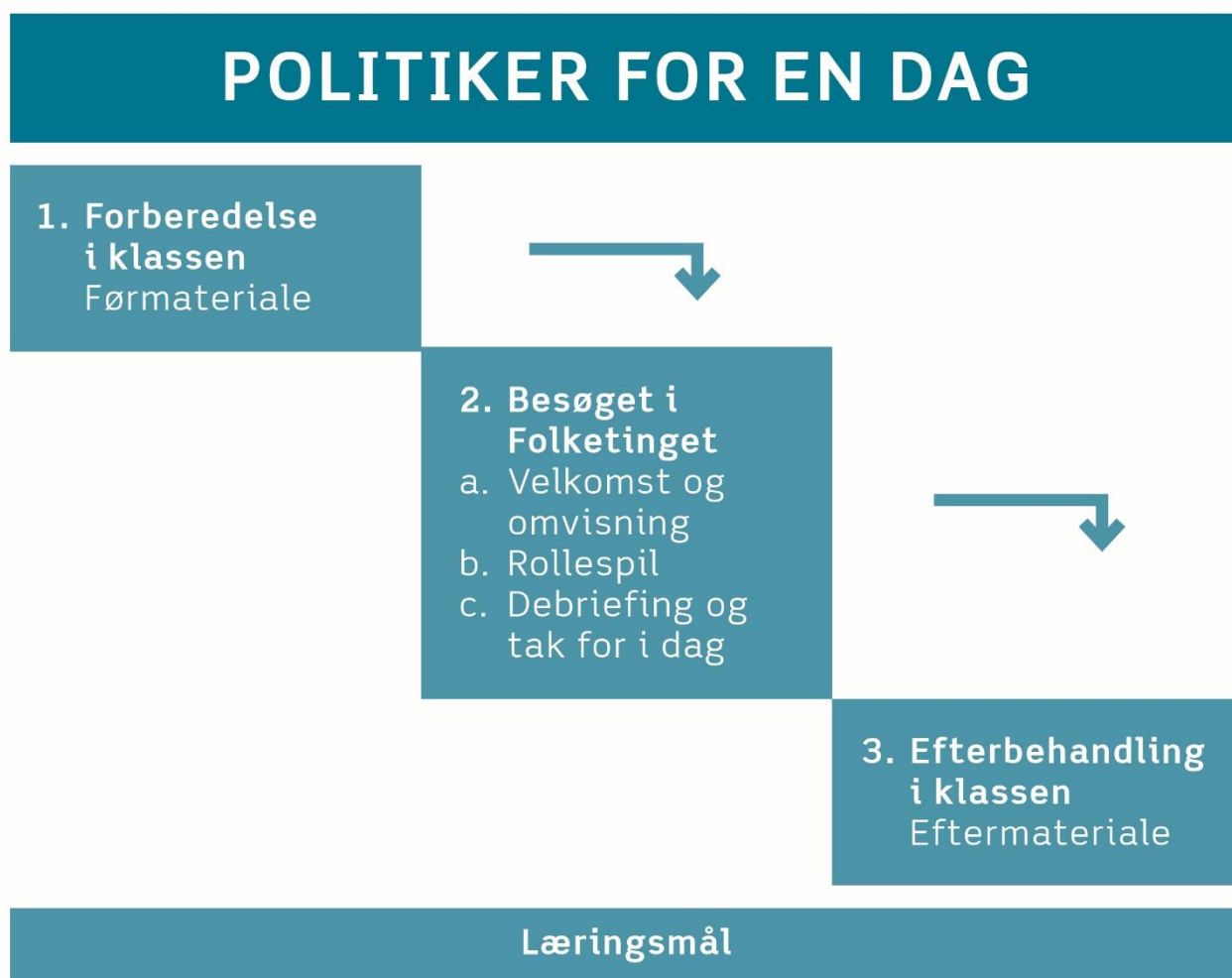
Politiker for en Dag (det nye Politiker for en Dag/nyt Politiker for en dag): Et sammenhængende undervisningsforløb, der består af et fysisk it-baseret rollespil (Spillet), der skal foregå i lokaler på Christiansborg samt før- og eftermateriale, der bruges af Lærer og Elever på skolen.

Sager: Fiktive politiske sager med ideologiske dilemmaer, som Eleverne arbejder med i løbet af Spillet.

Spillet: Det fysiske it-baserede rollespil, der gennemføres i lokaler på Christiansborg.

Spilmotor: Den software, der er nødvendig for at understøtte og afvikle spillet.

Tekniske virkemidler: Teknologi, der bruges i Spillet til at forstærke oplevelsen.



Figur 1: Det nye Politiker for en Dag er et sammenhængende undervisningsforløb, der består af et fysisk it-baseret rollespil på Christiansborg og før- og eftermateriale, der bruges af lærer og elever på skolen.

3. BAGGRUND OG FORMÅL

Politiker for en Dag er Folketingets it-baserede rollespil på Christiansborg. Spillet er for elever i grundskolens 8. og 9. klasse, og det har eksisteret siden 2003. Politiker for en Dag var det første af sin slags i verden, da det stod færdigt.

Politiker for en Dag har nu eksisteret i 13 år. Gennemførelsesraten for spillet har været på næsten 100 %. Spillets servere er dog nu så gamle, at Folketingets Administration ikke længere kan købe supportaftaler til dem og ikke længere kan købe tidssvarende hardware, som softwaren kan understøtte i den øvrige del af spillet i fremtiden. Den efterhånden gamle software er ikke længere kompatibel med den hardware, der er på markedet.

Folketinget skal derfor have udviklet et nyt tidssvarende it-baseret rollespil til 8. og 9. classes elever.

3.1 Om det eksisterende Politiker for en Dag

Spillet varer i dag tre timer og foregår i et 300 m² stort lokale i kælderens på Christiansborg. Inden Eleverne går i gang med Politiker for en Dag, er de på en ½ times omvisning i Folketinget.

Eleverne i en klasse tildeles en rolle som medlemmer af Folketinget og som medlemmer af et fiktivt parti. I løbet af spillet arbejder Eleverne med 2 lovforslag og 1 beslutningsforslag og skal sætte sig ind i, hvad det betyder for dem selv og for andre mennesker, hvis forslagene bliver vedtaget. Eleverne bliver mødt af argumenter for og imod forslagene, og de skal finde frem til, hvad de selv mener. Det er deres mening, der tæller, og som kan få afgørende indflydelse på resten af samfundet – uanset om et lovforslag bliver vedtaget eller forkastet. Formålet med spillet er, at Eleverne oplever, at de gør en forskel, og at de har en holdning,

Spillet starter med, at der afholdes et elektronisk valg for at fordele mandaterne i salen. Medlemmerne mødes i Folketingssalen for at godkende valget og går efterfølgende til partigruppemøde, hvor arbejdsopgaverne i hver gruppe fordeles. Valgets formål er at få registreret eleverne i spillet og få dem inddelt i partier.

Herefter går lovgivningsarbejdet i gang. Der arbejdes sideløbende med forslagene i tre udvalg. Eleverne går til udvalgsmøder, møder i salen, søger information og taler med andre politikere, journalister og lobbyister i Vandrehallen. Disse aktører er ikke levende personer, men virtuelle aktører i spillet. Det foregår alt sammen i et fysisk miljø, der er opbygget, så det minder om indretningen af det rigtige Christiansborg.

Politiker for en Dag adskiller sig afgørende fra traditionelle rollespil, da Eleverne ikke udfylder en på forhånd defineret rolle, men i stedet trækker deres egne holdninger med ind i spillet. Konkurrenceelementet i det eksisterende Politiker for en Dag går på, at Eleverne skal opnå flertal for deres holdning til en bestemt sag.

Politiker for en Dag lægger op til en aktiv læringsproces, hvor Eleverne tager stilling til lov- og beslutningsforslag. Ethiske dilemmaer står centralt i spillet, hvor Eleverne ved hjælp af argumenter for og imod selv skal nå frem til at træffe politiske beslutninger.

Politiker for en Dag er relevant for de fagområder, hvor der undervises i demokrati: samfundsfag, geografi, historie og dansk. Desuden kan der arbejdes tværfagligt med biologi ved at inddrage det lovforslag, der handler om gensplejsning.

3.2 Hvorfor udvikle et nyt Politiker for en Dag?

Den digitale løsning kan ikke længere vedligeholdes og udvikles.

Folketinget ønsker med et nyt Politiker for en Dag, at

- Skabe endnu højere kvalitet i Politiker for en Dag og målrette indholdet i endnu højere grad til elever i 8. - 9. klasse.

- Skabe et Politiker for en Dag, der understøtter læringsmål for samfundsfag.
- Skabe et mere tidssvarende spil, der anvender teknologiske virkemidler til at understøtte Elevernes oplevelse og læring.
- Bedre tilgode se den store efterspørgsel på spillet ved at udvide med et ekstra spil om dagen.

Folketingets nye Politiker for en Dag skal etableres i nye lokaler på Christiansborg jf. Bilag 2a og Bilag 2c.

Der skal udvikles et nyt Politiker for en Dag, der bygger videre på de elementer i det nuværende spil, der fungerer godt, hvilket beskrives i de bærende principper, afsnit 4.

Folketingets Administration håndterer bookingsystem og administration, som derfor ligger uden for denne opgave.

3.2.1 Formålet med det nye Politiker for en Dag

Det overordnede mål med Folketingets indsats rettet mod elever i grundskolens ældste klasser er, at de bliver fortrolige med det formelle demokrati og dets deltagelsesformer. Det opfyldes ved primært at udvikle oplevelses- og dialogbaserede undervisningsmaterialer med udgangspunkt i virkelighedsnære situationer.

Med et nyt Politiker for en Dag bidrager Folketinget til at opfylde dette overordnede mål ved at gøre det daglige politiske arbejde forståeligt og levende for Eleverne og derved styrke Elevernes demokratiske selvtilid og motivere dem til at deltage aktivt i det danske demokrati.

4. BÆRENDE PRINCIPPER

Et nyt Politiker for en Dag skal opfylde følgende bærende principper:

4.1 Pædagogisk metode

4.1.1 Rollespil (Indhold og pædagogik)

Det nye Politiker for en Dag skal være et rollespil, der engagerer Eleverne i en fysisk verden af regler, roller, begivenheder, mål og fagligt indhold.

Rollespillet skal være tidssvarende, let at forstå, have tempo, aktivere Eleverne og kræve deres koncentration. Eleverne skal finde frem til deres holdning til Sager i Spillet.

Eleverne skal i Spillet selv udfylde rollerne som politikere og tage stilling til Sager. Alle øvrige roller udfyldes af virtuelle roller, og Eleverne udfylder således kun rollerne som politikere. Eleverne skal trække deres egne holdninger med ind i Spillet, og målet er, at Eleverne skal opnå flertal for deres holdning til en bestemt Sag.

Spillet skal bygge på, at Eleverne interagerer med hinanden, så der skabes debat og refleksion mellem eleverne.

Spillet skal stille Eleverne over for emner, som angår dem, og involverer dem gennem samtaler med hinanden og Piloten.

4.1.2 Digital løsning

Spillet skal simulere folketingsmedlemmernes hverdag gennem en totaloplevelse, hvor Medieklip, Tekniske virkemidler, Interaktionspunkter, scenografi og flow i lokalerne er tænkt sammen med det faglige indhold i Spillet. Den Digitale løsning skal være tænkt sammen med det fysiske miljø.

Spilmotoren skal skabe en fremdrift i Spillet og sørge for, at Eleverne gennem Medieklip, Interaktionspunkter og Teknologiske virkemidler er engagerede, og at den tilsigtede oplevelse og læring hos Eleverne opnås. Eleverne skal selv være med til at påvirke fremdriften og udfaldet i Spillet.

Det er vigtigt, at den Digitale løsning ikke flytter fokus fra rollespillet, men netop bidrager til at skabe den tilsigtede oplevelse og læring. Teknisk funktionalitet skal derfor altid have et mål, der understøtter formålet med Spillet. Der stilles ikke krav om bestemte tekniske virkemidler.

4.1.3. Interiør og lokaler

Politiker for en Dag skal foregå i lokaler centralt placeret på Christiansborg, for at det skal opleves som en integreret del af demokratiets virkemåde.

Folketinget har til huse i bygninger, hvis historie går mange hundrede år tilbage, og som er tæt flettet sammen med vores fælles historie og udviklingen af vores nuværende demokratiske styreform. Sammen med bygningernes ikoniske status skal dette medvirke til at styrke Elevernes oplevelse af at komme meget tæt på de demokratiske processer.

Det samlede udtryk i Spilleets indretning og scenografi skal derfor respektere og udfolde de konkrete lokalers rumlige kvaliteter. Indretning, inventar og scenografi skal have et udtryk og en materialemæssig kvalitet og karakter, der svarer til Christiansborgs på en gang fornemme og folkelige udtryk, med udtryksfulde forskelle i materialekarakterer og forarbejdninger.

Indretning, inventar og scenografi skal stimulere en fokuseret og inspirerende læring. Derfor skal de æstetiske og arkitektoniske virkemidler være integreret i spilkonceptet, men uden at stjæle billedet. Der kan indrettes miljøer, der kopierer eller imiterer relevante rum i Folketinget m.v., men der må ikke være tale om deciderede kulisser/sætsstykker eller rene illustrationer.

Der skal være tale om autentiske indretninger, der kan anvendes og interageres med og give spildeltagerne troværdige rumlige og stofflige oplevelser, så alle sanser aktiveres. De rumlige forløb og bevægelsen rundt i spillokalerne, skal være tænkt ind i Spilleets forløb og skal kunne anvendes aktivt af eleverne.

4.2. Målgruppe

Politiker for en Dag skal være målrettet Elever i 8 - 9. klasse.

4.3. Læringsmål

Det nye Politiker for en Dag skal understøtte fagformålet for samfundsfag og supplere den daglige undervisning i klassen. Det nye Politiker for en Dag skal lægge sig op ad Forenklede Fælles Mål og især kompetenceområdet politik. Undervisningen skal samtidig komme ind på og vise noget af det, som er særligt for Folketinget.

Det nye Politiker for en Dag skal fremme Elevernes motivation og kompetence til at deltage i det danske demokrati. Eleverne skal derigennem blive bevidste om deres demokratiske selvtilid og få denne styrket. Eleverne skal desuden få viden om, hvordan de kan få indflydelse og gøre en forskel i et demokratisk samfund, og opleve at dialog, argumentation og kompromisser er en stor del af vores demokrati og af det politiske arbejde. Gennem Spillet skal Eleverne endelig få viden om lovgivningsprocessen og indblik i folketingsmedlemmernes politiske arbejde.

Alle aktiviteter i det nye Politiker for en Dag skal have konkrete mål og/eller Læringsmål. Konkrete Læringsmål for det samlede forløb med før- og efterbearbejdelse i klassen og Besøget i Folketinget skal præciseres i et samarbejde mellem Leverandøren og Folketinget.

4.4. Rammer

Det nye Politiker for en Dag skal foregå i lokaler på Christiansborg, som de fremgår af plantegning, Bilag 2a.

Mandag til fredag skal Spillet afvikles fire gange i løbet af dagen jf. Bilag 2e og Bilag 2d.

Det samlede Besøg i Folketinget skal vare 3½ time fra ankomst til Christiansborg forlades igen. Spillet skal vare 2 timer + 15 min. mundtlig afrunding. Herunder er præsenteret tidsrammen inkl. aktiviteter for et Besøg. Alle Besøg følger denne ramme:

- 8.30: Klassens mødetid i Folketinget, Piloten byder velkommen
 - herefter sikkerhedstjek og aflevering af tøj i garderobe
- 9.00: Omvisning begynder
- 9.30: Klassen er klar i Spillet, Spillet begynder
- 11.30: Mundtlig afrunding af Spillet
- 11.45: Spil færdigt
 - herefter afhentning af tøj i garderobe og til udgangen
- 12.00: Klassen har forladt Christiansborg

Der skal som indledning til Spillet være en tur rundt på Christiansborg. Formålet med denne tur er dels at aktivere Elevernes Forforståelse, men også at knytte det autentiske Christiansborg til de

rekonstruerede rammer i de lokaler, hvor Spillet udfoldes, samt det indhold Eleverne møder undervejs. Folketingssalen skal vises på omvisningen.

Det nye Politiker for en Dag skal kunne fungere med en klasse på 12 – 30 Elever. Besøgende klasser består normalt af 20 – 25 Elever. Kun én klasse/gruppe af Elever skal være i Spillet ad gangen.

4.5. Indhold

Folketinget ønsker ikke i detaljer at beskrive det konkrete indhold og flow i det nye Politiker for en Dag, da det skal være en del af løsningsbeskrivelsen. Som beskrevet skal det nye Politiker for en Dag give Eleverne viden om lovgivningsprocessen og indblik i folketingsmedlemmernes politiske arbejde, og følgende elementer skal derfor indgå:

- Lovgivningsprocessen: Rammen for den parlamentariske proces skal fastholdes, men det kan være i en forsimplet form. Både den virkelighed, der fremgår af grundloven med behandlinger i salen, arbejdet i udvalgene, og den proces, der foregår mere skjult og uformelt – f.eks. møder på ministerkontorerne – bør illustreres.
- Lov- og beslutningsforslag: Lovforslag er oplagt, men det er også vigtigt at få beslutningsforslag med, der på en anden måde end lovforslag illustrerer samspillet mellem regering og folketing.

Sager: De valgte Sager skal være enkle, spændende og med klare ideologiske dilemmaer. De skal engagere og tvinge Eleverne til at tage stilling på baggrund af deres holdninger. Sagerne må ikke lægge op til løsninger, som er entydigt rigtige eller forkerte, og de må heller ikke være så superaktuelle, at den politiske virkelighed hurtigt overhaler Spillet. Sagerne skal være langtidsholdbare.

- Kontrol med regeringen: Den opgave, som for politikerne fremstår meget vigtig – nemlig kontrollen med regeringen - står ikke i grundloven, men er en rolle, der med tiden er tillagt Folketinget. Denne kontrollerende rolle giver sig udslag i mange aktiviteter i udvalgene – fx samråd, høringer, spørgsmål til regeringen. Her kan pressens rolle også inddrages.
- Politiske partier: Et politisk parti er en kreds af personer, som har de samme grundholdninger, der har sluttet sig sammen for at få indflydelse på, hvordan samfundet skal udvikle sig. De politiske partier spiller en stor rolle i dansk politik. De personer, som stiller op til folketingsvalg for at blive medlem af Folketinget, er næsten altid opstillet for et parti. Grundloven nævner i paragraf 56, at folketingsmedlemmerne skal stå fast ved deres egen overbevisning, og at vælgerne ikke må diktere deres holdninger. Alligevel er det mest normale, at folketingsmedlemmerne følger partiets fælles fastlagte linje.
- Meningsdannelse med påvirkning fra partifæller, vælgere, eksperter, interesseorganisationer m.fl.

Det nye Politiker for en Dag skal også inddrage:

- Mediernes rolle: Medierne spiller en stor rolle i den demokratiske proces og fungerer i dag både som formidlere, dagsordensættere og vagthunde. 180 journalister har deres daglige gang på

Christiansborg. De pressefolk, som ikke er medlemmer af Presselogen, kan få adgang til Christiansborg ved hjælp af deres pressekort.

- EU: Mange dele af danskernes hverdag er bestemt af love og regler, som kommer fra EU. I Folketinget er det Europaudvalget, der tager sig af sager, der behandles i Den Europæiske Union (og WTO), og koordineringen af Folketingets behandling af disse sager. Europaudvalget mødes som regel hver fredag. De fleste af udvalgets møder er åbne for offentligheden.

Indholdet i Spillet skal gøre, at Eleverne oplever at lave politiske kompromisser.

Spillets indhold skal være politisk neutralt og afspejle en bredde af holdninger. Eleverne skal have mulighed for at vælge standpunkt individuelt og i grupper. Elevernes standpunkter skal mødes med lige stor grad af synspunkter fra enige og uenige. Politiske partier i Spillet skal være fiktive partier, bl.a. fordi Spillet vil blive for følsomt over for folketingsvalg, hvis det afspejler virkelighedens parlament, og fordi det, som nævnt, skal være politisk neutralt.

Spillet skal give mulighed for en differentieret undervisning.

Spillets begyndelse skal sikre, at Eleverne oplever, at de er i gang med det samme og samtidig lærer Spillets rammer at kende. Spillet skal således på en brugervenlig og selvforklarende måde guide Eleverne gennem processen (med Piloten som støtte).

Eleverne skal gennem deres valg påvirke Spillets udvikling og resultat.

4.6 Stil og tone

Det nye Politiker for en Dag skal gøre det politiske arbejde i Folketinget forståeligt for Eleverne i et sprog, en form og en stil, som er tilpasset målgruppen. Spillets udtryk skal derfor:

- Appellere til de unge - men uden at virke barnligt.
- Opleves som ukonventionelt - men ikke virke useriøst.
- Være troværdigt.
- Opleves som åbent og imødekommende.

4.7. Pilotens rolle

Der skal være en Pilot fra Folketingets Administration i Spillet. Pilotens opgave er at være med i hele Besøget i Folketinget: tage imod klassen, stå for omvisning på Christiansborg, styre Spillet og facilitere Elevernes arbejde og læring undervejs. Piloten skal have de nødvendige faglige og personlige kompetencer samt teknisk forståelse, og rollen skal understøtte, at Eleverne får den bedst mulige oplevelse og størst mulige læring.

4.8. Lærerens rolle

Der vil være en Lærer til stede blandt Eleverne under hele Spillet for at støtte og engagere dem.

4.9. Forankringen af spillet i skolens undervisning

Det nye Politiker for en Dag skal være en helhed, der strækker sig fra det indledende arbejde i skolen, over omvisningen og Spillet i Folketinget til, at Besøget efterbearbejdes på skolen. Før- og eftermateriale skal sammen med Besøget i Folketinget samlet opfylde Læringsmålene.

Elevernes Forforståelse skal aktiveres i Folketinget, og der skal sikres transfer, dvs. der skal være fokus på at skabe overførsel fra Spillet på Christiansborg til klassen, således at læringen forankres hos Eleverne.

5. KRAV TIL OPGAVELØSNINGEN

Nedenstående krav skal besvares i Bilag 3b. Det skal fremgå tydeligt, hvor i løsningsbeskrivelsen de enkelte krav besvares. Til dette formål udfyldes Bilag 3c.

5.1 Overordnede krav

K-1 (mindstekrav)

Leverandøren skal levere en totalløsning og stå for at udvikle, teste, levere og implementere et nyt Politiker for en Dag.

K-2 (mindstekrav)

Leverandøren skal udarbejde et koncept til et nyt Politiker for en Dag, der opfylder de bærende principper (afsnit 4), og som afspejler en sammenhængende løsning i forhold til indhold og pædagogik, Digital løsning samt interiør og lokaler.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse beskrive konceptet og gøre rede for tankerne bag det foreslåede koncept, herunder en visualisering af det nye Politiker for en Dag fra start til slut, set ud fra Elevernes perspektiv. Desuden skal tilbudsgiver vedlægge målbare succeskriterier for det nye Politiker for en Dag i Leverandørens Løsningsbeskrivelse.

Leverandøren skal forfine og fastlægge konceptforslaget endeligt i Afklaringsfasen. Afklaringsfasen gennemføres i et samarbejde mellem Leverandøren og Folketinget. I denne fase kan begge Parter komme med eventuelle forslag til præciseringer og suppleringer til konceptet.

[Det vil blive vægtet positivt i hvor høj grad, at konceptet er en sammenhængende løsning og hvordan de bærende principper, der er mindstekrav, opfyldes. Det vil endvidere blive vægtet positivt i hvor høj grad, konceptet afspejler en god forståelse for opgaven.]

5.2 Specifikke krav til delelementer

For hvert af områderne "Indhold og pædagogik", "Digital løsning" samt "Interiør og lokaler" beskrives herunder specifikke krav.

5.2.1 Indhold og pædagogik

K-3 (mindstekrav)

Leverandøren skal udvikle Spillet i overensstemmelse med konceptet.

I Leverandørens Løsningsbeskrivelse skal tilbudsgiveren som en del af konceptet vedlægge en synopsis for Spillet, der beskriver scenerne i Spillet og viser den overordnede struktur for Spillet. Tilbudsgiver skal også i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for de didaktiske overvejelser, der ligger bag Spillet, og hvordan rollespillet opfylder de bærende principper for Spillet, herunder Pilotens rolle. I Leverandørens Løsningsbeskrivelse skal det endvidere beskrives, hvordan Spillet afvikles inden for de tids- og bygningsmæssige rammer og den tidsmæssige udstrækning af de enkelte elementer i Spillet skal angives.

K-4 (forhandlingskrav)

Leverandøren skal udarbejde og levere før- og eftermateriale til Spillet, som skal bruges i klassen.

I Leverandørens Løsningsbeskrivelse skal tilbudsgiver gøre rede for sine overvejelser om klassens arbejde før og efter Besøget i Folketinget.

[Det vil blive vægtet positivt, at før- og eftermaterialet bidrager til Elevernes engagement og støtter Læreren i at forankre forløbet i undervisningen i klassen]

K-5 (forhandlingskrav)

Leverandøren skal udvikle og levere alt indhold til Spillet. Leverandøren skal fastlægge kriterier for udvælgelsen af Sager og anvendelsen af indhold, herunder Medieklip. Sagerne i Spillet skal udvikles af Leverandøren i et tæt samarbejde med Folketinget, der skal godkende alle delelementer i Sagerne.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse beskrive omfanget af indholdet i Spillet, og hvordan indholdet bidrager til at opfylde Læringsmålene for Spillet. Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse også vedlægge et forslag til en Sag og gøre rede for ud fra hvilke kriterier, Sagerne i Spillet vil blive valgt ud fra, samt hvordan en Sag vil blive udviklet.

[Det vægtes positivt i hvor høj grad, at indholdet bidrager til at opfylde Læringsmålene for Spillet. Det vil blive desuden blive vægtet positivt, at Sager udvælges på baggrund af kriterier, der er egnede til bedst muligt at opfylde de bærende principper.]

K-6 (forhandlingskrav)

Spillet og den Digitale løsning skal understøtte, at alle Elever bliver færdige på samme tid og aktiveret så meget som muligt. Nogle Elever vil være hurtigere end andre undervejs i Spillet. For at sikre, at Elever bliver færdige til samme tid, skal den Digitale løsning tilbyde ekstra aktiviteter, som adresserer denne målsætning.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse beskrive indhold og flow i de ekstra aktiviteter.

[Det vil blive vægtet positivt, at de aktiviteter som eleverne skal udføre er meningsfulde i forhold til Spillet.]

K-7 (mindstekrav)

Alt indhold i det nye Politiker for en Dag skal være på dansk.

K-8 (krav)

Indholdet skal formidles i en stil og tone, der rammer målgruppen og på et fagligt niveau og med faglige termer, som Eleverne kan forstå.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse vise eksempler på tekst og Medieklip til målgruppen. Medieklip vedlægges på et USB-stik markeret "Medieklip".

[Det vil blive vægtet positivt i hvor høj grad, at de viste eksempler er formidlet i en stil og en tone, der rammer målgruppen]

K-9 (krav)

Det skal tilstræbes, at Medieklip har en høj Production value og en levetid på mindst 4 år.

[Det vil blive vægtet positivt, at medieklippene har en høj kvalitet og en lang levetid, medmindre Leverandørens kreative koncept argumenterer for noget andet]

K-10 (mindstekrav)

Leverandøren skal udarbejde et oplæg til omvisningen. Drejebog for Omvisningen fastlægges i samarbejde med Folketinget i Designfasen, og manuskript for Omvisningen udarbejdes i samarbejde med Folketinget i Produktionsfasen.

Leverandørens Løsningsbeskrivelse skal indeholde en beskrivelse af, hvordan tilbudsgiver vil anvende omvisningen som en del af det nye Politiker for en Dag.

K-11 (forhandlingskrav)

Leverandøren skal udarbejde det grafiske koncept for det nye Politiker for en Dag. Den endelige fastlæggelse af konceptet foregår i samarbejde med Folketinget i Designfasen.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse vedlægge et oplæg, der præsenterer det overordnede grafiske koncept for det nye Politiker for en Dag. Oplægget bør være en kombination af visualisering og beskrivelse.

Folketingets grafiske linje er ved at blive redesignet, så derfor foreligger der ikke en egentlig designmanual, som designoplægget skal forholde sig til. Den grafiske linje bør dog afspejle Christiansborgs ånd og stemning. Folketingets logo må ikke ændres eller beskæres.

[Det vil blive vægtet positivt, at det grafiske koncept er tænkt som en helhedsløsning, hvor det visuelle udtryk i den Digitale løsning, interiør, fysisk og digitalt materiale er tænkt sammen.]

K-12 (mindstekrav)

Leverandøren skal producere al grafisk design til det nye Politiker for en Dag.

Til Piloten

K-13 (forhandlingskrav)

Leverandøren skal levere en kompetenceprofil for Piloterne og stå for oplæring af Piloterne, så de er godt forberedt til Spillet, når det har premiere. Leverandøren skal også levere en plan for møde- og uddannelsesaktiviteter, der sikrer, at Piloternes kompetencer løbende vedligeholdes.

Kompetenceprofilen skal omhandle både faglige og personlige kompetencer samt den tekniske forståelse, som Piloterne skal have for at udfylde rollen i Spillet. En plan for oplæringen skal være færdig i Designfasen og skal være koordineret med Folketingets øvrige aktiviteter.

K-14 (forhandlingskrav)

Leverandøren skal levere en vejledning til Piloten. Den skal forklare om Spillet og være på dansk. Vejledningen skal være en let tilgængelig og kronologisk undervisningsbeskrivelse med f.eks. vejledning til den tekniske del af Spillet, angivelse af sted i Spillet, aktiviteter/indhold, spørgerammer, tidsforbrug og Læringsmål. Vejledningen skal være færdig senest i Produktionsfasen.

Til Læreren

K-15 (forhandlingskrav)

Leverandøren skal udarbejde en lærervejledning til det nye Politiker for en Dag, herunder en klar beskrivelse af Lærers rolle og opgaver før, under og efter Spillet. Målet er, at der er en klar forventningsafstemning Lærer og Folketinget imellem. Lærervejledningen supplerer eller kan ses som en del af før- og eftermaterialet (K-4). Lærervejledningen skal være på dansk. Den skal være færdig senest i Produktionsfasen.

5.2.2 Digital løsning

5.2.2.1: Overordnet krav til den Digitale løsning

K-16 (mindstekrav)

Leverandøren skal stå for design, udvikling, test og implementering af den Digitale løsning, herunder også Medieklip, og skal levere al det nødvendige tekniske udstyr til Spillet og den tilhørende dokumentation.

Den Digitale løsning er en separat stand-alone-løsning, og forudsætninger for den tilbudte løsning fremgår af Bilag 2.

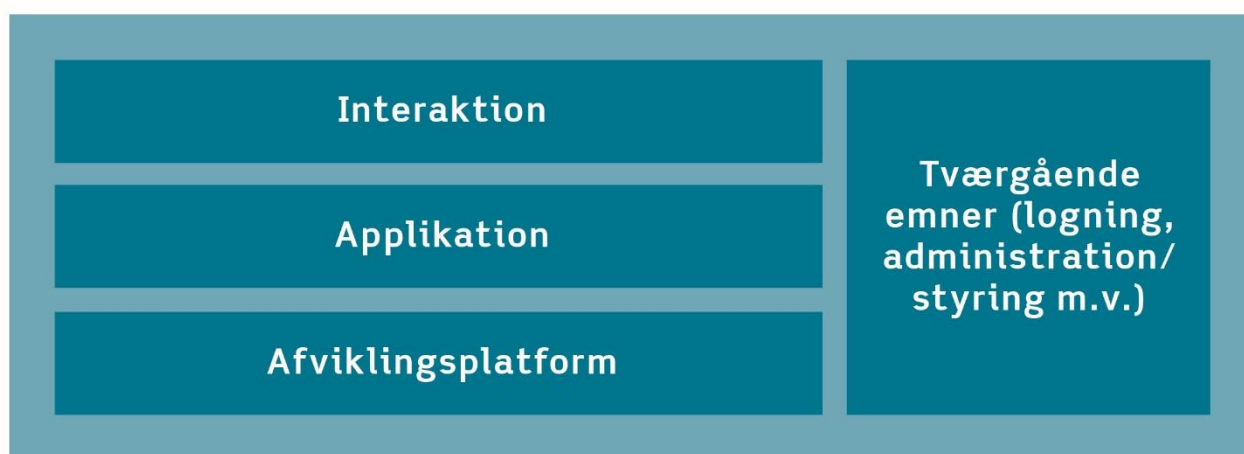
I Leverandørens Løsningsbeskrivelse skal Tilbudsgiver fyldestgørende beskrive den foreslåede Digitale løsning ved besvarelse af de enkelte krav anført i afsnit 5.2.2.2 – 5.2.2.3 nedenfor. Tilbudsgiver skal desuden i Leverandørens Løsningsbeskrivelse (ved besvarelse af K-2) beskrive konceptet for et nyt Politiker for en Dag, herunder den Digitale løsning og overordnet redegøre for anvendelse af Tekniske virkemidler og den anvendte teknologi.

I Leverandørens Løsningsbeskrivelse skal Tilbudsgiver endvidere redegøre for, hvorvidt den tilbudte Digitale løsning anvender plads i Folketingets serverum, herunder om der er behov for etablering af fiberforbindelse mellem Folketingets serverum og Spilleets lokation, jf. Bilag 2.

5.2.2.2 Arkitekturkrav

Den logiske opbygning af den Digitale løsning er illustreret i følgende målarkitekturfigur. Figuren er en konceptuel figur, der giver et logisk billede af den Digitale løsning, og som altså ikke viser den fysiske eller tekniske arkitektur.

I nærværende afsnit vil krav til den Digitale løsning blive beskrevet ud fra nedenstående figur.



Figur 2: Den logiske opbygning af den Digitale løsning.

Arkitekturområdet **Interaktion** rummer Interaktionspunkterne til den Digitale løsning, herunder den Brugerflade der udstilles til brugere, for at kunne benytte den Digitale Løsnings funktionalitet. Interaktion er samtidig det område, hvor Leverandøren benytter Tekniske virkemidler til at forstærke oplevelsen af Spillet.

Arkitekturområdet **Applikation** indeholder en Spilmotor, der styrer og balancerer Spillet, og får det til at køre. Applikation er samtidig det område, der indeholder data, herunder Mediekлип og Sagerne i Spillet.

Arkitekturområdet **Afviklingsplatform** er det område, der sørger for, at applikationen afvikles (run-time), samt den teknologiske arkitektur (hardware, software, netværk m.v.), der påkræves for at Spillet er oppe og tilgængeligt.

Arkitekturområdet **Tværgående emner** dækker al den funktionalitet, der går på tværs af de andre arkitekturområder og inkluderer bl.a. logning, sikkerhed, styringsmekanismer m.v.

Krav til arkitekturområdet Interaktion

K-17 (mindstekrav): Redegørelse for arkitekturområdet Interaktion

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse give en overordnet redegørelse for den løsningsarkitektur, der tilbydes i forhold til arkitekturområdet Interaktion. Tilbudsgiverens redegørelse skal indeholde:

- En overordnet beskrivelse/illustration af løsningsarkitektur for Interaktionspunkter og Brugerflade til den Digitale løsning.
- En beskrivelse af Interaktionspunkter, herunder audio/video udstyr
- En beskrivelse af de Tekniske virkemidler og deres funktion i Spillet

Tilbudsgiver skal endvidere overordnet beskrive, hvilke dele af det tilbudte, der er standardprodukter, samt hvilke dele der er specialudviklet.

[Det vil blive vægtet positivt, at Leverandøren sandsynliggør, at den tilbudte løsningsarkitektur består af afprøvede produkter og formår at bidrage til en positiv spiloplevelse.]

K-18 (krav): Anvendelse af standarder inden for interaktion og brugervenlighed

Den Digitale løsning skal sikre, at interaktion opleves som intuitiv og let at gå til på tværs af forskellige typer af Interaktionspunkter, således at Eleverne i høj grad kan spille Spillet selvstændigt uden assistance fra Piloten.

Tilbudsgiveren skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for, hvordan brugervenlighed tænkes ind i den Digitale løsning.

[Det vil blive vægtet positivt, at Leverandøren så vidt muligt imødekommer anerkendte standarder og retningslinjer inden for brugervenlighed.]

K-19 (krav): Tilgængelighed for elever med læsebesvær eller nedsat funktionsevne

Interaktionspunkter og Brugerflader skal give flest mulige Elever mulighed for at deltage i aktiviteterne. Eventuelle hjælpefunktioner skal primært tænkes ind som en integreret del af Interaktionspunkter og Brugerflader og kun i begrænset omfang som særlige enkelttiltag beregnet på hjælp til særlige behov.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for, hvordan tilgængelighed for Elever med læsebesvær eller nedsat funktionsevne tænkes ind i den Digitale løsning.

[Det vægtes positivt, at løsningen tilgodeser tilgængelighed på en måde, hvor det er en integreret del af løsningen]

Krav til arkitekturområdet Applikation

K-20 (mindstekrav): Redegørelse for arkitekturområdet Applikation

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse give en overordnet redegørelse for den løsningsarkitektur, der tilbydes i forhold til arkitekturområdet Applikation. Tilbudsgiverens redegørelse skal indeholde

- En overordnet beskrivelse af løsningsarkitektur Spilmotoren, samt andet relevant software og middleware.

Tilbudsgiver skal endvidere beskrive, hvilke dele af det tilbudte, der er standardprodukter, samt hvilke dele der er specialudviklet. Desuden skal tilbudsgiver beskrive, hvis dele af det tilbudte er baseret på open source.

[Det vil blive vægter positivt, at løsningsarkitekturen for arkitekturområdet Applikation sikrer en robust løsning.]

K-21 (krav): Hurtig adgang til data og indhold

Den Digitale løsning skal understøtte en høj grad af performance, hvor performance skal forstås som en indikator for den Digitale løsnings reaktionsevne til at udføre enhver handling inden for et givet tidsinterval.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for sit valg af løsningsarkitektur for at imødekomme dette krav.

[Det vil blive vægtet positivt, at Leverandøren ved dennes redegørelse for den tilbudte opfyldelse af kravet, sandsynliggør at løsningsarkitekturen sikrer en høj grad af performance.]

K-22 (mindstekrav): Understøttelse af specialtegn

Med henblik på at understøtte navne på Elever, hvori der indgår specialtegn, skal den Digitale løsning understøtte gængse tegnsæt, som man med rette kan forvente af en tidssvarende moderne it-løsning.

K-23 (forhandlingskrav): Opdateringer af medieindhold og scener

Den Digitale løsning skal understøtte, at der kan tilføjes, slettes og opdateres dele af Medieklip i Spillet, samt konfiguration af scener i Spillet.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for, hvordan den tilbudte løsning understøtter dette krav.

[Det vil blive vægtet positivt, at Leverandøren tilbyder konkret funktionalitet til håndtering af medieindhold og scener, der sandsynliggør at ændringer til medieindhold og scener kan foretages inden for kort tid og uden at påvirke Spillet i afvikling i driftstiden.]

Krav til arkitekturområdet Afviklingsplatform

K-24 (mindstekrav): Redegørelse for arkitekturområdet Afviklingsplatform

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for den overordnede arkitektur, der tilbydes i forhold til arkitekturområdet Afviklingsplatform. Tilbudsgiverens redegørelse skal indeholde:

- En overordnet beskrivelse af den teknologiske arkitektur (hardware, software, netværk mv.), der påkræves for at Spillet er oppe og tilgængeligt.
- En overordnet redegørelse for, hvordan Leverandøren påtænker at etablere de forskellige it-miljøer (enten fysiske eller virtuelle) ift. drift og vedligeholdelse af den Digitale løsning.
- En redegørelse for hvor afviklingsplatformen er placeret/fordelt fysisk.
- En redegørelse for hvordan et testmiljø kan opretholdes, mens Spillet kører i produktion.

Tilbudsgiver skal endvidere beskrive, hvilke dele af det tilbudte er standardprodukter, samt hvilke dele der er specialudviklet.

[Det vil blive vægtet positivt, at arkitekturen for arkitekturområdet Afviklingsplatform sikrer en effektivt og stabil drift.]

K-25 (forhandlingskrav): It-miljøer

I Designfasen skal Leverandøren for hvert tilbudt it-miljø som minimum angive:

- a. Navn på miljø (Produktion/Test)
- b. Formål med miljø
- c. Om miljøet er fysisk eller virtuelt
- d. Fysisk placering af miljø
- e. Adgangsforhold omkring miljøerne (Leverandøren/Kunden/Begge)
- f. Specifikationer for dimensionering og konfiguration

Desuden skal Leverandøren redegøre for, hvordan integrationer til hhv. AV-udstyr og Tekniske virkemidler påtænkes for hvert it-miljø med henblik på afprøvning af nyt Programmel.

Krav til arkitekturområdet Tværgående emner

K-26 (krav): Krav til logning

Den Digitale løsning skal omfatte faciliteter, der sikrer, at alle aktiviteter, afvigelser og sikkerhedshændelser, kan logges og opbevares i en periode på 12 måneder af hensyn til opfølgning på efterforskning af fejl.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse beskrive den Digitale løsnings mulighed for logning, gerne illustreret med eksempel på log eller skærbilleder. Tilbudsgiver skal beskrive værktøjer og redskaber – gerne illustreret med eksempler – som stilles til rådighed, samt hvilke typer af indhold af logning og analyser, der foretages eller kan foretages i den Digitale løsning.

[Det vil blive vægtet positivt, at Tilbudsgiver sandsynliggør, at de tilbudte muligheder for logning understøtter en effektiv efterforskning af alle relevante fejl for den Digitale løsning].

K-27 (krav): Overvågning

Den Digitale løsning skal understøtte funktionalitet til at foretage overvågning samt alarmering med henblik på at identificere fejl tidligt. Overvågningen skal understøtte servicemålene beskrevet i Bilag 6.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse beskrive de værktøjer og redskaber, som stilles til rådighed for at foretage overvågningen, samt hvilke typer og indhold af overvågning, der foretages eller kan foretages – gerne illustreret med eksempler.

Tilbudsgiver skal endvidere i Leverandørens Løsningsbeskrivelse specifikt redegøre for, hvordan overvågningen påtænkes for de fysiske installationer (evt. i form af SNMP monitorering).

[Det vil blive vægtet positivt, at Tilbudsgiver sandsynliggør, at de tilbudte muligheder for overvågning kan identificere fejl i den Digitale løsning tidligt, samt danner grundlag for en effektiv fejlsøgning].

5.2.2.3 Generelle krav

K-28 (krav): Værktøj til styring af Spillet

Den Digitale løsning skal sikre, at Piloten kan træde til og hjælpe den enkelte Elev undervejs i Spillet, så alle Elever er involveret og forstår, hvad de skal gøre. I den sammenhæng skal Piloten have et værktøj, som giver ham mulighed for at styre dele af Spillet, med henblik på at hjælpe den enkelte Elev og holde flowet i Spillet kørende.

Værktøjet skal understøtte styringsmekanismer for at spole frem og tilbage mellem genetableringspunkter i Spillet. Genetableringspunkterne skal sørge for, at vigtige faser kan gennemføres på ny eller give mulighed for at springe forbi mindre relevant indhold på grund af tidspres.

Værktøjet skal tilgodese, at Piloten bevæger sig meget rundt fysisk for at hjælpe Eleverne undervejs.

En del af værktøjet skal også være anvendeligt af Læreren, der kan tiltræde og assistere Piloten – dog skal Læreren kun have mulighed for at modtage informationer fra værktøjet.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse beskrive de værktøjer og redskaber, som indgår i løsningen.

[Det vil blive vægtet positivt, at Tilbudsgiver sandsynliggør, at værktøjet er intuitivt opbygget, samt understøtter styring og balancering af Spillet på forskellige niveauer (eks. Elev, Sag og parti) for at berøre så få deltagere som muligt.]

K-29 (mindstekrav): Krav til kodekvalitet

Den udviklede kode for den Digitale løsning skal udvikles efter god it-skik, og koden skal gemmes i et versioneringssystem.

K-30 (forhandlingskrav): Robusthed i forbindelse med genstart af spillet

Spillet skal kunne afvikles inden for den angivne tidsramme for afvikling af Spillet på trods af nedbrud i den Digitale løsning. Dette skal Piloten kunne styre ved at spole i Spillet jf. K-28. Den angivne tidsramme er specificeret under afsnit 4.4 i de bærende principper.

I tilfælde af nedbrud i den Digitale løsning skal Spillet kunne genstartes og genoptages fra det sted i Spillet, hvor en spilafviklet er nået til, samt huske de valg som Eleverne har foretaget.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for, hvorledes robusthed er tænkt ind i designet af løsningen, så den kan håndtere, at løsningen genstartes uden at Elevernes handlinger og data i Spillet går tabt.

[Det vil blive vægtet positivt, at Tilbudsgiver ved dennes redegørelse for den tilbudte opfyldelse af kravet, sandsynliggør at den Digitale løsning er robust over for nedbrud.]

K-31 (krav): Minimering af single-point-of-failure

Den Digitale løsning skal minimere antallet af elementer, som er single point of failure.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for, i hvilket omfang den Digitale løsning indeholder elementer, som er single point of failure og redegøre nærmere for disse. Endvidere skal tilbudsgiver redegøre for hvilke tiltag, der kan iværksættes for at minimere konsekvenserne af single-point-of-failures.

[Det vil blive vægtet positivt, at Tilbudsgiver sandsynliggør, at den Digitale løsning er designet til at indeholde et begrænset antal single-points-of-failure]

K-32 (forhandlingskrav): Krav til lagring af spilresultater

Den Digitale løsning skal understøtte funktionalitet til at gemme resultater og relevant data for et afviklet spil i 30 dage, med henblik på at den deltagende klasse kan efterbehandle forløbet i skolen, jf. K-4.

Leverandøren skal sikre, at principperne i persondataforordningen (EU) 2016/679 af 27. april 2016 om databeskyttelse gennem design samt databeskyttelse gennem standardindstillinger overholdes og inddrages ved udviklingen af den Digitale Løsning.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for de muligheder, der tilbydes for at gemme resultater og relevant data. Tilbudsgiver skal endvidere redegøre for, hvordan resultater og relevant data formidles til skolerne til videre behandling.

Til orientering anvender de danske grundskoler UNI•Login. UNI•Login er et digitalt id for børn, unge og ansatte på institutioner, som giver adgang til nationale tjenester og en lang række pædagogiske services og online læremidler. <http://stil.dk/Arbejdsomraader/Administration-og-infrastruktur/UNI-Login/Udbyder-UNILogin>

[Det vil blive vægtet positivt, at resultaterne er direkte anvendelige for de deltagende klasser.]

5.2.2.4 Krav til elektrisk og elektronisk udstyr

K-33 (forhandlingskrav): Dansk Strømsik (EDB-stik)

Det er et krav, at alle strømsik til alle løsningens komponenter skal være et Dansk 230V EDB-stik (3 benet stik, med skrå ben), medmindre det konkrete produkt er defineret som værende et forbrugerprodukt.

K-34 (forhandlingskrav): Rengøring

Den daglige rengøring af elektronisk udstyr og flader i den sceniske løsning skal kunne foretages med almindelige rengøringsmidler, medmindre særlige omstændigheder gør, at der skal anvendes særligt rengøringsmiddel til det pågældende udstyr eller flade.

Såfremt der skal anvendes særligt rengøringsmiddel, skal tilbudsgiver redegøre herfor i Leverandørens Løsningsbeskrivelse, herunder hvorfor det pågældende elektroniske udstyr eller materiale, trods særlige rengøringskrav, er valgt i den tilbudte løsning.

K-35 (forhandlingskrav): Kabling

Al kabling skal udføres på en sådan måde, at kablerne er beskyttet mod hærværk og misbrug.

K-36 (forhandlingskrav): Energistyrelsen indkøbsvejledning

Alle tilbudte produktløsninger, herunder alle delkomponenter, der er omfattet af kravene i Energistyrelsens Indkøbsvejledning, skal overholde kravene i Energistyrelsens Indkøbsvejledning.

Se: <http://spareenergi.dk/offentlig/indkoeb-og-adfaerd/indkoebsanbefalinger>

K-37 (forhandlingskrav): Udskiftning af udstyr

Ved produktsubstitutioner skal de substituerende produkter, hvis de er omfattet af kravene i Energistyrelsens indkøbsvejledning, overholde kravene i den til enhver tid gældende indkøbsvejledning fra Energistyrelsen.

5.2.3 Interiør og lokaler

5.2.3.1 Overordnede krav til Interiør og lokaler

Leverandøren skal udarbejde en samlet løsning til indretning af lokalerne, som understøtter Spillet. Dette vil primært bestå af indretning af lokalerne og levering og montering af løst og fast inventar, farvesætning, lyssætning og rekvisitter m.v. Indretningen skal foretages i lokaler beskrevet i Bilag 2 og uden større bygningsmæssige ændringer. Mindre bygningsmæssige ændringer er ikke udelukket, hvis det er hensigtsmæssigt for en god løsning. Med mindre bygningsmæssige ændringer forstås f.eks. opsætning af en skillevæg. I det omfang der skal udføres mindre ændringer, skal det fremgå af Leverandørens Løsningsbeskrivelse, og præciseres endeligt i Afklaringsfasen. Mindre bygningsmæssige ændringer udføres herefter af Folketinget for Folketingets regning og risiko.

K-38 (mindstekrav)

Leverandøren skal levere og montere en samlet løsning til indretning af lokalerne, som overholder de givne begrænsninger beskrevet i kundens miljø, Bilag 2. Løsningen skal omfatte fast og løst inventar, farvesætning, lyssætning og rekvisitter og alt andet der indgår i løsningen. Endvidere skal løsningen indeholde en beskrivelse af eventuelle bygningsmæssige ændringer, men disse skal ikke udføres af Leverandøren.

K-39 (krav)

Indretningen skal bidrage til læring og understøtte de bærende principper. Derudover skal indretningen danne ramme om en fokuseret og inspirerende læring og overordnet skabe et afvekslende miljø.

K-40 (mindstekrav)

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse vedlægge materiale på niveau med ideforslag, der viser de bærende rumlige ideer, indeholdende en skitse og/eller visualiseringer af løsningen med indretning af lokalerne og interiør, en plantegning 1:100 og en eller flere snittegninger 1:20. Derudover skal ideforslaget vise det visuelle koncept, det grafiske koncept, samt en beskrivelse af stemning, udtryk og interaktion mellem Elever, inventar og bygning. Bilag 2b kan anvendes.

Tilbudsgiveren skal endvidere i Leverandørens Løsningsbeskrivelse overordnet redegøre for, hvordan kravene i afsnit 5.2.3 vil blive opfyldt.

[Det vil blive vægtet positivt, at Leverandøren har udarbejdet et samlet forslag til indretning af lokalerne, der integrerer læring, IT og indretning og i høj grad tager højde for, at der skabes et afvekslende, engagerende og læringsunderstøttende miljø, jf. K-38 og K-39. Derudover vil der blive lagt vægt på, om og med hvilket indhold Leverandøren opfylder følgende:

- Om løsningen tilgodeser tilgængelighedsforhold på en måde hvor det er en integreret del af indretningen, jf. K-43*
- Om løsningen gennem det samlede arkitektoniske udtryk bidrager at spillet opfattes som en integreret og autentisk del af Folketinget, jf. K-41*

- *Om løsningen indeholder en arbejdsplads til piloten, hvor der er dagslys og udsyn til omgivelserne, men samtidig er en integreret del af løsningen, jf. K-42*
- *Om løsningen bidrager til et godt akustisk indeklima på en måde hvor det er integreret i indretningen, jf. K-48*
- *Om løsningen tager hensyn til at sikre et godt termisk indeklima, jf. K-47*
- *Om indretningen samt løst og fast inventar er udført i gedigne materialer med gode taktile og stoflige kvaliteter som samtidig er drifts- og renholdelsesvenlige, jf. K-46]*

5.2.3.2 Indretningsmæssige krav

K-41 (krav)

Indretningen af lokalerne skal etablere en ramme og miljøer, der iscenesætter forskellige situationer i Spillet, uden at det bliver rene kulisser/sætstykker eller illustrationer. Stemningen skal være uhøjtidelig og inddragende, men også signalere en vis alvor og værdighed.

K-42 (krav)

I Leverandørens løsning skal indgå indretning af en mindre arbejdsplads til Piloten i briefingrummet. Arbejdspladsen anvendes kun i kortere tidsrum i forbindelse med forberedelse og afslutning af Besøg. Der bør ved arbejdspladsen være dagslys og udsyn til omgivelserne.

K-43 (krav)

Lokalerne skal indrettes så flest muligt har mulighed for at deltage i aktiviteterne. Det vil sige, at der skal tages hensyn til mennesker med både fysiske, mentale og kognitive funktionsnedsættelser. Tilgængeligheden skal primært tænkes ind som en integreret del af indretningen, og kun i begrænset omfang som særlige enkelttiltag beregnet på hjælp til særlige behov.

5.2.3.3 Tekniske krav

K-44 (mindstekrav)

I det omfang der som en del af løsningen etableres bygningsmæssige ændringer, skal disse overholde bygningsreglementet. Endvidere må fast inventar ikke installeres, så flugtveje blokeres, og anvendte materialer skal overholde almindelige krav til brandmæssige egenskaber.

K-45 (mindstekrav)

Indgreb i de bygningsmæssige rammer skal have en karakter, der gør det muligt at kunne reetablere konstruktioner og overflader.

K-46 (krav)

Der skal ved indretningen anvendes materialer, der er robuste og egnede til intens brug, og som skal kunne vedligeholdes og rengøres med almindelige midler og ressourceforbrug. Der kan anvendes en blanding af traditionelle og moderne materialer, men der skal være tale om lødige og bestandige materialer i god håndværksmæssig udførelse.

K-47 (krav)

Lokalerne bør indrettes således, at lokalernes termiske indeklime tilgodeses. Der skal således ikke installeres teknisk udstyr, der bidrager unødigt til lokalernes opvarmning.

K-48 (krav)

Lokalerne bør indrettes således, at akustiske hensyn tilgodeses i videst muligt omfang uden at lokalernes arkitektoniske kvaliteter svækkes.

K-49 (krav)

Løsningen skal indeholde en drikkevandspost placeret som angivet på plantegning jf. Bilag 2a. Drikkevandsposten bør i sin formgivning og materialer være integreret i den samlede løsning. Vandinstallation frem til tilslutningshaner leveres af Folketinget.

K-50 (mindstekrav)

Der skal indrettes garderobeplads til to hold, således at der kan være overlappende Besøg. Garderobeskabene skal være aflåselige og i en god slidstærk kvalitet.

5.2.3.4 Proces

Her beskrives hvad der skal leveres ved afslutningen af hver enkelt fase efter kontraktindgåelsen for områderne:

- Indretning, fast inventar, møbler og rekvisitter
- Visuelt koncept og grafisk design

K-51 (forhandlingskrav)

Ved afslutning af Afklaringsfasen skal Leverandøren levere materiale, der, på et niveau hvor alle afgørende beslutninger er truffet, beskriver den samlede løsning af indretning, inventar, møbler og rekvisitter. Det skal således fremgå, hvilke beslutninger der er truffet om løsningens æstetiske, funktionelle og tekniske løsninger, samt om principper for drift og vedligehold. Leverancen skal indeholde plantegning 1:100, evt. planudsnit 1:20, snittegninger 1:20, tegninger af eksempler på fast inventar 1:10/1:5.

K-52 (forhandlingskrav)

Ved afslutning af Afklaringsfasen skal Leverandøren levere et materiale, hvor der på et niveau, hvor alle afgørende beslutninger er truffet, beskrives den samlede løsning af det visuelle koncept og det grafiske design. Herunder de sceniske koncepter, interaktion mellem teknik, bygning og Elever.

K-53 (forhandlingskrav)

Ved afslutningen af Designfasen skal Leverandøren levere et færdigt hovedprojekt, der indeholder alle tegninger og beskrivelser nødvendige for udførelse af indretning, fast inventar, møbler og rekvisitter, herunder produktion, montage og installation.

K-54 (forhandlingskrav)

Ved afslutning af Produktionsfasen skal levering og montering af den samlede indretning af lokalerne være afsluttet. Dette omfatter fast og løst inventar, farvesætning, lyssætning og rekvisitter og alt andet, der indgår i løsningen.

K-55 (forhandlingskrav)

Ved afslutning af driftsprøven skal Leverandøren levere materiale for drift og vedligehold, herunder materialebeskrivelser, anvisninger for vedligehold og renhold, garantier mv. for fast og løst inventar, overfladebehandlinger rekvisitter, installationer og teknisk udstyr.

5.3 Optioner

K-56 (forhandlingskrav): Et ekstra spil

Leverandøren skal tilbyde etablering af Spillet i en ekstra udgave på en anden lokation i Folketinget. Lokationen for et ekstra spil vil være i de lokaler, hvor det eksisterende Politiker for en Dag ligger, jf. Bilag 2f. En ekstra udgave af Spillet skal opfylde samme krav som Spillet i hovedleverancen, herunder også servicemål, jf. Bilag 6.

På anmodning fra Kunden, skal Leverandøren forud for kald af optionen levere en tidsplan, en betalingsplan samt en testplan for etablering af Spillet i en ekstra udgave.

Frist for kald af optionen er 4 år fra Overtagelsesdagen.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse vedlægge materiale på niveau med ideforslag, der viser de bærende rumlige ideer, indeholdende en skitse og/eller visualiseringer af løsningen med indretning af lokalerne og interiør og en plantegning 1:100.

Tilbudsgiver skal endvidere i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for, om en ekstra udgave etableres i sammenhæng med den eksisterende Digitale løsning eller som en adskilt ekstra udgave, herunder også hvilke dele af den Digitale løsning der vil indgå direkte i en ekstra udgave, enten via deling eller som en kopi. Pris for optionen angives i Bilag 11.

K-57 (forhandlingskrav): Udvikling af nye Sager

Leverandøren skal tilbyde udvikling, test og implementering af nye Sager til Politiker for en Dag.

Optionen kan kaldes i hele Spillets levetid.

Tilbudsgiver skal i Leverandørens Løsningsbeskrivelse redegøre for tidsrammen for udvikling, test og implementering af en ny Sag til Politiker for en Dag, herunder en beskrivelse af forløbet med hovedaktiviteter. Pris for optionen angives i Bilag 11.