

Тендерна документація
щодо закупівлі за предметом
«Технічна розробка, дизайнування та тестування онлайн-курсу»

Замовник: Громадська організація «ЕдКемп Україна»

Проект: «Багаторічна програма стійкості для України»

Дата оголошення закупівлі: 16.03.2026 року

Процедура закупівлі: відкриті торги

Замовником встановлено наступні вимоги: до технічних, якісних, кількісних характеристик предмета закупівлі, яким мають відповідати пропозиції Учасників:

Опис послуги із технічної розробки та дизайнування онлайн-курсу

Предметом закупівлі є повний цикл технічного створення масового відкритого онлайн-курсу (МВОК) на базі системи управління навчанням (LMS).

1. Архітектура та структура курсу

Виконавець має реалізувати трирівневу структуру навчання (Модуль — Тема — Станція):

- Загальний обсяг: розробка 2 модулів, що містять 8 тем та 44 навчальні «станції».
- Система оцінювання: створення 10 контрольних заходів, включаючи вхідне/вихідне діагностування та 8 тематичних тестів.
- Інтеграція з платформою «Вектор»: забезпечення автоматичного передавання даних користувачів та синхронізація статусів навчання між LMS та Національною платформою.

2. Гейміфікація та логіка прогресу

Курс має базуватися на метафорі «навчальної подорожі»:

- Вибір темпу: реалізація механіки вибору «транспорту» (потяг — щодня, автобус — через день, автівка — двічі на тиждень, пішки — раз на тиждень).
- Керування доступом: автоматичне відкриття нових станцій згідно з обраним графіком та надсилання сповіщень у Google-календар слухача/-ки.
- Візуалізація прогресу: розробка інтерактивної карти шляху, де обраний вид транспорту слугує аватаром користувача та плавно переміщується між станціями.

3. Розробка інтерактивного контенту

Виконавець повинен програмно реалізувати понад 30 типів інтерактивних механік, серед яких:

- Мультимедійні блоки: редактор лонгвідів, відеокomпоненти з Lazy Loading та аудіоплеєри з візуалізацією звукової хвилі (Waveform).
- Рефлексивні інструменти: інтерактивний механік-симулятор пульсу, «хмара тригерів» з можливістю введення власних відповідей та шкали оцінювання (слайдери).
- Ігрові механіки: вправи «логічні пари» (Drag-and-drop), сортування карток («Скринька навичок»), фліп-картки та інтерактивна анімація «П'ять стовпів».
- Аналітичні компоненти: динамічні лінійні діаграми для порівняння власного вибору з результатами інших учасників у реальному часі.

4. Автоматизація сертифікації та звітності

- Генерація PDF: створення системи миттєвого збирання персоналізованих даних для «Чек-листа СЕНсея» та підсумкових сертифікатів.
 - Сертифікація: автоматична генерація документа з QR-кодом при досягненні 80% успішності та його публікація в кабінеті користувача на «Векторі».
 - Адмін-панель: розробка функціоналу для вивантаження статистики прогресу, результатів опитувальників та детальних логів тестування.
5. Дизайн та технічні параметри
- Візуалізація: суворе дотримання брендбуку SEE Learning, використання фірмових кольорів (за винятком рожевого та блакитного) та SVG-графіки для чіткості на всіх пристроях.
 - Адаптивність: повна оптимізація інтерфейсу під мобільні пристрої (Touch events, відповідний розмір кнопок та шрифтів)

№	Назва механіки / компонента	Функціональний опис та вимоги
		до технічної розробки, дизайнування та тестування онлайн-курсу
1	Контрольні тести	Система вхідного, тематичного та вихідного діагностування (10 тестів) з порогом проходження 80% та автоматичним розрахунком результату (Pass/Fail).
2	Опитувальник (без оцінювання)	Збір думок для рефлексії з виведенням миттєвої статистики «Так вважають інші опитувані» у відсотках.
3	Блок із текстом	Редактор лонгрідів з адаптивною типографікою, підтримкою медіа та очищенням стороннього форматування.
4	Текстовий блок + Аудіо	Синхронізований плеєр під текстом із можливістю регулювання швидкості (до x2) та фоновим режимом відтворення.
5	Самостійний аудіоблок	Автономна аудіовправа з прогрес-баром, пам'яттю позиції та можливістю заборони перемотування.
6	Механік-симулятор пульсу	Рефлексивна вправа з анімованою лінією пульсу (Lottie/CSS), швидкість якої змінюється залежно від обраного рівня інтенсивності (3 рівні).
7	Поступове розгортання	Керована подача контенту частинами («Крок 1 із X») із сегментованим прогрес-баром та збереженням стану при оновленні сторінки.
8	Персоналізований PDF	Динамічна генерація документа «Чек-лист СЕНсея», що автоматично підтягує текстові відповіді та рефлексії користувача.
9	Відео-компонент	Плеєр (YouTube/Vimeo/MP4) з адаптивними пропорціями 16:9, кастомними обкладинками та функцією Lazy Loading.
10	Аналітична діаграма	Вибір 5 навичок із 15 з подальшою візуалізацією Bar Chart, що порівнює вибір користувача із загальною статистикою групи.
11	Анімація «П'ять стовпів»	Трансформація 5 квадратів-іконок у вертикальні інформаційні стовпи з появою фінального об'єднуючого блоку.
12	Логічні пари (DnD)	Механіка Drag-and-drop для з'єднання понять із миттєвою візуальною перевіркою (правильно/неправильно).
13	Пазл самоперевірки	Графічний вибір центрального елемента моделі СЕН з інтерактивними підказками (Tooltip) для помилкових зон.
14	Сортування за категоріями	Розподіл карток між двома стовпцями (наприклад, компетентності та вміння) з кольоровим кодуванням після перевірки.
15	Multi-choice (3 із 5)	Тест із вибором суворо визначеної кількості варіантів та навчальним коментарем у разі помилки.
16	Скринька навичок	Гейміфіковане збирання «хмарок» у скриньку (ліміт 10) з автоматичним сортуванням на soft/hard на фінальному екрані.
17	Tap-to-sort механіка	Альтернативний метод сортування для мобільних пристроїв через послідовний вибір об'єкта та цілі.

18	Інтерактивна лекція	Формат із примусовими рефлексивними паузами (Overlay) та таймером затримки на кнопці «Продовжити».
19	Множинний вибір (рефлексія)	Збір досвіду без оцінювання (чек-бокси) з подальшим виведенням даних у персональний PDF-звіт.
20	Динамічні тези	Послідовна поява пунктів списку з ефектом Typewriter або Slide-in через налаштовані інтервали.
21	Архів досліджень	Компактний блок із Pop-up вікном, що містить категоризовані посилання на зовнішні наукові джерела.
22	Відеорефлексія	Автоматична поява текстових полів для аналізу (onEnded) одразу після завершення перегляду відео.
23	Інтерактивний слайдер	Шкала оцінювання 1–10 з динамічною зміною кольору треку та магнітним ефектом фіксації.
24	Фліп-картки (Flip Cards)	3D-переворот карток на 180° для вивчення термінів у форматі «Запитання — Відповідь».
25	Хмара тригерів	Вибір 3 інтерактивних тегів із можливістю додавання власного варіанта через текстове поле.
26	Аудіовізуалізатор	Динамічна осцилограма звуку (Web Audio API), що пульсує в такт голосу диктора.
27	Live Statistics	Соціологічне опитування, що замінює форму вибору на динамічну порівняльну інфографіку після голосування.
28	Вибір ситуацій (кейсів)	Робоча область із 3 карток: при виборі однієї — інші приглушуються, а під обраною розгортається аналіз ситуації.
29	Інтерактивні Tooltips	Векторні іконки (SVG), що масштабуються при наведенні та відкривають інтелектуально позиціоновані підказки.
30	Binary Scoring (X+Y)	Двокрокова система оцінки кейсів: (Теорія + Дія) з фіксацією лише першої спроби.
31	Single/Multiple Choice	Класичні тестові питання з перемішуванням варіантів (Shuffle) та детальним обґрунтуванням правильної відповіді (Rationale).
32	Fill in the blanks	Відновлення тексту через випадючі списки або банк слів із функцією Snap-to-place.
33	Зовнішній Embed	Інтеграція ігор (LearningApps, Canva, H5P) через Iframe з адаптивною висотою та Fullscreen режимом.

Учасники тендеру не можуть пропонувати або постачати товари чи послуги, які були виготовлені, зібрані, доставлені з / перевезені через територію або іншим чином стосуються таких країн: Куба, Іран, Північна Корея, Сирія, білорусь, росія.

Строк надання послуг: квітень 2026 року – жовтень 2026 року

Порядок подання пропозицій: тендерні пропозиції з вказанням відповідної ціни, технічним описом запропонованих до закупівлі послуг та іншими документами, які вимагаються від Учасника за цією тендерною документацією, мають бути надані на електронну адресу tenders@edcamp.ua, не пізніше 02.04.2026 року до 12.00.

Запитання та уточнення: у разі наявності будь-яких запитань або уточнень щодо предмету закупівлі чи процедури закупівлі в цілому, прохання надсилати їх на електронну адресу for@edcamp.ua, не пізніше 30.03.2026 року. Відповіді будуть надані після відповідного розгляду протягом 3 (кількість днів) з дати надходження запитань або уточнень.

Замовником може бути продовжено кінцевий строк подання пропозицій за результатом звернень за уточненнями і запитаннями Учасників. Відповіді та інформація щодо продовження строку подання пропозицій будуть надіслані усім особам, які виявили зацікавленість в участі у закупівлі.

Вимоги до пропозиції:

При формуванні вартості **комерційної пропозиції** учасники мають врахувати усі витрати щодо надання вищезазначених Послуг, у тому числі необхідні податки і збори, логістичні витрати та митні платежі. Витрати, не вказані в комерційній пропозиції, не будуть розглядатися і оплачуватись окремо у разі укладання контракту за результатами процедури закупівлі.

Ціни повинні бути надані в гривні.

При формуванні пропозиції також прохання надати документи, що підтверджують якість послуг (інформацію про наявність попереднього досвіду) або детальна інформація в довільній формі як ви пропонуєте надавати послуги, бачення процесу.

Пропозиції повинні бути чинними протягом 60 (кількість) днів після кінцевого строку подання пропозицій.

Кваліфікаційні критерії, які висуваються до Учасників:

1. Розуміння формату та стилістики ГО «ЕдКемп Україна» - зазначити, чи був попередній досвід співпраці з нашою організацією, який саме (в довільній формі).
2. Наявність досвіду виконання не менше двох аналогічних до предмету закупівлі договорів протягом останніх трьох років. Підтверджується відповідною довідкою (довільної форми) та копіями вказаних в ній договорів, документів щодо їх виконання (можуть бути як акти/видаткові накладні, так і відгуки, в яких обов'язково має бути посилання на вказані договори).

Реєстраційні та інші документи, які мають надати Учасники:

1. Документи, що підтверджують повноваження посадової особи Учасника щодо підпису пропозиції та укладання договору за результатами торгів:
 - для юридичних осіб - копій протоколу зборів засновників про призначення керівника Учасника, наказу про призначення керівника Учасника та/або довіреність (доручення) на посадову особу Учасника, до якої додаються документи, що підтверджують повноваження видавати такі довіреності/доручення;
 - для фізичної особи / фізичної особи-підприємця - копії паспорту та довідки про присвоєння ідентифікаційного номеру.
2. Копія статуту або іншого установчого документу зі змінами (у разі їх наявності) або інформацію у довільній формі з відповідним кодом доступу до результатів надання адміністративних послуг у сфері державної реєстрації (для Учасника юридичної особи).
3. Копія Витягу з Єдиного державного реєстру юридичних осіб, фізичних осіб – підприємців та громадських формувань з актуальними даними на дату подання пропозиції.
4. Копія витягу з реєстру платників податку на додану вартість або копія витягу з реєстру платників єдиного податку.

5. Копії дозволів та ліцензій, у разі, якщо діяльність відповідно до предмету закупівлі підлягає ліцензуванню або вимагає отриману спеціальних дозволів згідно чинного законодавства України.
6. Учасник має підтвердити в довільній формі, що:
 - він не пропонує, не дає та не погоджується дати прямо чи опосередковано будь-якій посадовій особі Замовника в будь-якій з метою вплинути на прийняття рішення щодо визначення Переможця процедури закупівлі;
 - відомості про Учасника або будь-яку його посадову особу не внесено до Єдиного державного реєстру осіб, які вчинили корупційні або пов'язані з корупцією правопорушення;
 - він не притягався до відповідальності за порушення, пов'язане із вчиненням антиконкурентних узгоджених дій;
 - посадова особа Учасника, яка підписала тендерну пропозицію або уповноважена на вчинення юридично значущих дій від імені Учасника, зокрема, укладання договору за результатами процедури закупівлі, не була засуджена за кримінальне правопорушення, вчинене з корисливих мотивів, не має не знятих або не погашених у встановленому законом порядку судимостей;
 - він не є пов'язаною особою з іншими учасниками процедури закупівлі, Замовником, відповідальною чи посадовими особами Замовника;
 - його не визнано у встановленому законом порядку банкрутом, стосовно нього не відкрита ліквідаційна процедура чи процедура банкрутства;
 - до нього та пов'язаних з ним осіб не застосовано санкції згідно із Законом України «Про санкції» чи будь-які обмежувальні заходи зі сторони міжнародних установ та організацій;
 - він не має заборгованості зі сплати податків і зборів (обов'язкових платежів);
 - його не було визнано винним чи викрито у порушенні професійної етики, шахрайстві, наданні недостовірної чи викривленої інформації Замовникам під час реалізації Проекту;
 - ціни, зазначені у пропозиції були визначені їм самостійно, без консультацій, перемовин або угоди з будь-яким іншим учасником закупівлі;
 - інформація, надана ним для участі у закупівлі, є повною, вірною і точною.

Вимоги до забезпечення пропозиції: забезпечення пропозиції не вимагається.

Вимоги до забезпечення виконання договору: забезпечення виконання договору не вимагається.

Оцінка пропозицій та визначення максимально ефективною пропозиції: Визначення максимально ефективною пропозиції та затвердження Переможця закупівлі базуватиметься на підставі єдиного критерію – найнижчої ціни пропозиції при наявності та відповідності вимогам всіх наданих Учасником документів.

Прохання звернути увагу, що пропозиції, які не відповідатимуть вимогам до Учасника (кваліфікаційні критерії, реєстраційні документи та інше) та предмета закупівлі, викладеним у цій Документації, не будуть допущені до оцінки Тендерним комітетом та будуть відхилені.

Умови оплати: Оплата за фактично надані послуги здійснюється у безготівковій формі: передплата не менше 20 % упродовж 30 днів після підписання договору.

Відміна торгів та відхилення пропозицій:

Якщо Учасником запропоновано до закупівлі товари, роботи або послуги, які не відповідають встановленим вимогам до предмету закупівлі, кількості, якості або строків постачання (виконання) така пропозиція має бути відхилена.

У разі отримання менше **двох** пропозицій на розгляд, процедура закупівлі має бути відмінена.

Якщо вартість пропозиції Переможця перевищує запланований бюджет закупівлі така закупівля має бути відмінена.

Переможцем має визнаватись Учасник, пропозиція якого повністю відповідає вимогам, встановленим до предмету закупівлі, та є максимально ефективною з точки зору ціни та нецінових критеріїв оцінки, встановлених Замовником.

Інша інформація:

Ця тендерна документація, як і оголошення про проведення закупівлі, не є офертою і будь-які витрати, понесені у зв'язку з підготовкою пропозиції за даним запитом не будуть компенсовані Замовником.

При розрахунку ціни Пропозиції Учасником мають враховуватись всі витрати, пов'язані з виконанням зобов'язань та умов за договором про закупівлю за результатами торгів, усі податки та збори, що сплачуються або мають бути сплачені стосовно запропонованого предмету закупівлі.

Ціна пропозиції та всі інші ціни повинні бути чітко та остаточно визначені без будь-яких посилань, обмежень або застережень, та за будь-яких обставин не підлягають зміні або коригуванню, у тому числі, шляхом знижок/надбавок, під час дії пропозиції, за винятком виправлення арифметичних помилок, виявлених Замовником під час оцінки пропозиції.

Додатки:

1. Форма цінової пропозиції.
2. Проект договору про закупівлю за результатами торгів.

ФОРМА "ПРОПОЗИЦІЯ"

(форма, яка подається Учасником на фірмовому бланку)

Повне найменування учасника _____
Юридична адреса _____
Код ЄДРПОУ _____
Телефон, сайт, e-mail _____

НАЗВА УЧАСНИКА надаємо свою пропозицію щодо участі в тендері шляхом процедури відкритих торгів по закупівлі **«Технічна розробка, дизайнування та тестування онлайн-курсу»** для забезпечення потреб ГО «ЕдКемп Україна».

Повністю ознайомившись та погоджуючись із інформацією, зазначеною тендерній документації та додатках до неї, маємо можливість та згодні надати вищезазначені Послуги за наступними цінами та умовами:

Опис послуги із технічної розробки та дизайнування онлайн-курсу

Предметом закупівлі є повний цикл технічного створення масового відкритого онлайн-курсу (МВОК) на базі системи управління навчанням (LMS).

1. Архітектура та структура курсу

Виконавець має реалізувати трирівневу структуру навчання (Модуль — Тема — Станція):

- Загальний обсяг: розробка 2 модулів, що містять 8 тем та 44 навчальні «станції».
- Система оцінювання: створення 10 контрольних заходів, включаючи вхідне/вихідне діагностування та 8 тематичних тестів.
- Інтеграція з платформою «Вектор»: забезпечення автоматичного передавання даних користувачів та синхронізація статусів навчання між LMS та Національною платформою.

2. Гейміфікація та логіка прогресу

Курс має базуватися на метафорі «навчальної подорожі»:

- Вибір темпу: реалізація механіки вибору «транспорту» (потяг — щодня, автобус — через день, автівка — двічі на тиждень, пішки — раз на тиждень).
- Керування доступом: автоматичне відкриття нових станцій згідно з обраним графіком та надсилання сповіщень у Google-календар слухача/-ки.
- Візуалізація прогресу: розробка інтерактивної карти шляху, де обраний вид транспорту слугує аватаром користувача та плавно переміщується між станціями.

3. Розробка інтерактивного контенту

Виконавець повинен програмно реалізувати понад 30 типів інтерактивних механік, серед яких:

- Мультимедійні блоки: редактор лонгвідів, відеоконтенти з Lazy Loading та аудіоплеєри з візуалізацією звукової хвилі (Waveform).
- Рефлексивні інструменти: інтерактивний механік-симулятор пульсу, «хмара тригерів» з можливістю введення власних відповідей та шкали оцінювання (слайдери).
- Ігрові механіки: вправи «логічні пари» (Drag-and-drop), сортування карток («Скринька навичок»), фліп-картки та інтерактивна анімація «П'ять стовпів».

- Аналітичні компоненти: динамічні лінійні діаграми для порівняння власного вибору з результатами інших учасників у реальному часі.
- 4. Автоматизація сертифікації та звітності
- Генерація PDF: створення системи миттєвого збирання персоналізованих даних для «Чек-листа СЕНсея» та підсумкових сертифікатів.
- Сертифікація: автоматична генерація документа з QR-кодом при досягненні 80% успішності та його публікація в кабінеті користувача на «Векторі».
- Адмін-панель: розробка функціоналу для вивантаження статистики прогресу, результатів опитувальників та детальних логів тестування.
- 5. Дизайн та технічні параметри
- Візуалізація: суворе дотримання брендбуку SEE Learning, використання фірмових кольорів (за винятком рожевого та блакитного) та SVG-графіки для чіткості на всіх пристроях.
- Адаптивність: повна оптимізація інтерфейсу під мобільні пристрої (Touch events, відповідний розмір кнопок та шрифтів)

№	Назва механіки / компонента	Функціональний опис та вимоги до технічної розробки, дизайнування та тестування онлайн-курсу
1	Контрольні тести	Система вхідного, тематичного та вихідного діагностування (10 тестів) з порогом проходження 80% та автоматичним розрахунком результату (Pass/Fail).
2	Опитувальник (без оцінювання)	Збір думок для рефлексії з виведенням миттєвої статистики «Так вважають інші опитувані» у відсотках.
3	Блок із текстом	Редактор лонгрідів з адаптивною типографікою, підтримкою медіа та очищенням стороннього форматування.
4	Текстовий блок + Аудіо	Синхронізований плеєр під текстом із можливістю регулювання швидкості (до x2) та фоновим режимом відтворення.
5	Самостійний аудіоблок	Автономна аудіовправа з прогрес-баром, пам'яттю позиції та можливістю заборони перемотування.
6	Механік-симулятор пульсу	Рефлексивна вправа з анімованою лінією пульсу (Lottie/CSS), швидкість якої змінюється залежно від обраного рівня інтенсивності (3 рівні).
7	Поступове розгортання	Керована подача контенту частинами («Крок 1 із X») із сегментованим прогрес-баром та збереженням стану при оновленні сторінки.
8	Персоналізований PDF	Динамічна генерація документа «Чек-лист СЕНсея», що автоматично підтягує текстові відповіді та рефлексії користувача.
9	Відео-компонент	Плеєр (YouTube/Vimeo/MP4) з адаптивними пропорціями 16:9, кастомними обкладинками та функцією Lazy Loading.
10	Аналітична діаграма	Вибір 5 навичок із 15 з подальшою візуалізацією Bar Chart, що порівнює вибір користувача із загальною статистикою групи.
11	Анімація «П'ять стовпів»	Трансформація 5 квадратів-іконок у вертикальні інформаційні стовпи з появою фінального об'єднуючого блоку.
12	Логічні пари (DnD)	Механіка Drag-and-drop для з'єднання понять із миттєвою візуальною перевіркою (правильно/неправильно).
13	Пазл самоперевірки	Графічний вибір центрального елемента моделі СЕН з інтерактивними підказками (Tooltip) для помилкових зон.
14	Сортування за категоріями	Розподіл карток між двома стовпцями (наприклад, компетентності та вміння) з кольоровим кодуванням після перевірки.
15	Multi-choice (3 із 5)	Тест із вибором суворо визначеної кількості варіантів та навчальним коментарем у разі помилки.
16	Скринька навичок	Гейміфіковане збирання «хмарок» у скриньку (ліміт 10) з автоматичним сортуванням на soft/hard на фінальному екрані.

17	Tap-to-sort механіка	Альтернативний метод сортування для мобільних пристроїв через послідовний вибір об'єкта та цілі.
18	Інтерактивна лекція	Формат із примусовими рефлексивними паузами (Overlay) та таймером затримки на кнопці «Продовжити».
19	Множинний вибір (рефлексія)	Збір досвіду без оцінювання (чек-бокси) з подальшим виведенням даних у персональний PDF-звіт.
20	Динамічні тези	Послідовна поява пунктів списку з ефектом Typewriter або Slide-in через налаштовані інтервали.
21	Архів досліджень	Компактний блок із Pop-up вікном, що містить категоризовані посилання на зовнішні наукові джерела.
22	Відеорефлексія	Автоматична поява текстових полів для аналізу (onEnded) одразу після завершення перегляду відео.
23	Інтерактивний слайдер	Шкала оцінювання 1–10 з динамічною зміною кольору треку та магнітним ефектом фіксації.
24	Фліп-картки (Flip Cards)	3D-переворот карток на 180° для вивчення термінів у форматі «Запитання — Відповідь».
25	Хмара тригерів	Вибір 3 інтерактивних тегів із можливістю додавання власного варіанта через текстове поле.
26	Аудіовізуалізатор	Динамічна осцилограма звуку (Web Audio API), що пульсує в такт голосу диктора.
27	Live Statistics	Соціологічне опитування, що замінює форму вибору на динамічну порівняльну інфографіку після голосування.
28	Вибір ситуацій (кейсів)	Робоча область із 3 карток: при виборі однієї — інші приглушуються, а під обраною розгортається аналіз ситуації.
29	Інтерактивні Tooltips	Векторні іконки (SVG), що масштабуються при наведенні та відкривають інтелектуально позиціоновані підказки.
30	Binary Scoring (X+Y)	Двокрокова система оцінки кейсів: (Теорія + Дія) з фіксацією лише першої спроби.
31	Single/Multiple Choice	Класичні тестові питання з перемішуванням варіантів (Shuffle) та детальним обґрунтуванням правильної відповіді (Rationale).
32	Fill in the blanks	Відновлення тексту через випадючі списки або банк слів із функцією Snap-to-place.
33	Зовнішній Embed	Інтеграція ігор (LearningApps, Canva, H5P) через Iframe з адаптивною висотою та Fullscreen режимом.
Загальна сума технічну розробку, дизайнування та тестування онлайн-курсу, грн, без ПДВ		

Послуги пропонуються згідно вимог до предмету закупівлі, що надавалось.

Вартість пропозиції прорахована детально та містить всі необхідні складові, у тому числі необхідні податки і збори, логістичні витрати та митні платежі. Ми розуміємо, що витрати, не вказані в комерційній пропозиції, не будуть розглядатися і оплачуватися окремо у разі укладання контракту за результатами процедури закупівлі. Тобто неврахована вартість, з будь-яких причин, відноситься до відповідальності виконавця та включається до загальної вартості пропозиції та відповідно договору, без відшкодування.

Умови розрахунків погоджуємося: Оплата за фактично надані послуги здійснюється у безготівковій формі: передоплата не менше 20 % упродовж 30 днів після підписання договору.

Строк надання послуг: квітень 2026 року – жовтень 2026 року

Проект договору розглянуто та погоджуємося з його умовами.

Дана пропозиція є чинною протягом 60 календарних днів після кінцевого строку подання пропозицій.

Таким чином, Якщо наша пропозиція буде визначена економічно найвигіднішою для Вашої організації, ми зобов'язуємося підписати Договір за вищезазначеними умовами та надати Вам відповідні Послуги.

Додатки до пропозиції:

- кваліфікаційні документи;
- реєстраційні документи;
- інші.

Посада, прізвище, ініціали, підпис уповноваженої особи Учасника

ПРОЄКТ ДОГОВІРУ про надання послуг

м. Харків

березня 2026 р.

ЗАМОВНИК: **громадська організація «ЕдКемп Україна»**, в особі Голови Ради Організації Елькіна Олександра Борисовича, який діє на підставі Статуту, з однієї сторони, і ВИКОНАВЕЦЬ: фізична особа-підприємець, який діє на підставі виписки з єдиного державного реєстру юридичних осіб та фізичних осіб-підприємців номер запису., реєстраційний номер облікової картки платника податків та інших обов'язкових платежів в державному реєстрі фізичних осіб, з другої сторони, далі – Сторони, уклали цей Договір про таке:

1. ПРЕДМЕТ ДОГОВОРУ

1.1 У межах реалізації проєкту **«Багаторічна програма стійкості для України»** ЗАМОВНИК доручає, а ВИКОНАВЕЦЬ приймає на себе зобов'язання здійснити технічну розробку, дизайнування та тестування онлайн-курсу.

1.2. Термін надання послуг, вказаних у п.1.1., –

2. ЗОБОВ'ЯЗАННЯ СТОРІН

2.1. ВИКОНАВЕЦЬ зобов'язується:

- здійснити ознайомлення з матеріалами та вимогами ЗАМОВНИКА;
- розробити архітектуру та структуру курсу;
- здійснити гейміфікацію та логіку прогресу;
- здійснити розробку інтерактивного контенту;
- здійснити автоматизацію сертифікації та звітності;
- здійснити дизайнування;
- здійснити тестування онлайн курсу;
- здійснити звітування ЗАМОВНИКУ.

2.2. Детальний опис технічного завдання до розробки, дизайнування та тестування онлайн-курсу викладено у специфікації до договору (додаток 1).

2.2. ЗАМОВНИК зобов'язується:

- надати ВИКОНАВЦЕВІ всю необхідну інформацію для якісного надання послуг за Договором;
- відшкодувати ВИКОНАВЦЕВІ всі витрати пов'язані з наданням послуг за цим Договором;
- прийняти та оплатити послуги за Договором із дотриманням термінів, передбачених цим Договором.

3. ВАРТІСТЬ ПОСЛУГ І ПОРЯДОК РОЗРАХУНКІВ

3.1 ЗАМОВНИК сплачує ВИКОНАВЦЮ за надання послуг зазначених у п.1.1 та п. 2.1 Договору у безготівковій формі згідно виставленим рахункам упродовж дії Договору.

3.2. Оплата здійснюється на підставі рахунків, виставлених ВИКОНАВЦЕМ, а ЗАМОВНИК сплачує ВИКОНАВЦЮ усю суму вказану у рахунках у безготівковій формі шляхом її перерахування на банківський рахунок ВИКОНАВЦЯ.

3.3. Загальна ціна Договору визначається Сторонами на підставі суми всіх виставлених ВИКОНАВЦЕМ рахунків, які є невід'ємною частиною цього Договору.

3.4. У разі відсутності суперечок між ЗАМОВНИКОМ та ВИКОНАВЦЕМ щодо нецільового використання грошей, ЗАМОВНИК не звітує перед ВИКОНАВЦЕМ щодо здійснення поточних платежів.

3.5. Розрахунки проводяться за підтримки **Громадської організації «Інститут Київська школа економіки»**, що є відповідальною за впровадження в Україні Програми «Багаторічна програма стійкості для України» Фонду у структурі ЮНІСЕФ "Education Cannot Wait", згідно з Угодою про надання субгранту № 5-ECW від 27.09.2024 року.

4. ПОРЯДОК ПРИЙМАННЯ ПОСЛУГ

4.1. По завершенню надання послуг за Договором, Сторони складають двосторонні Акти про надання послуг за Договором у двох примірниках, по одному для кожної із Сторін.

4.2. У випадку незабезпечення ЗАМОВНИКОМ приймання послуг за Договором протягом 3 днів після отримання повідомлення, ВИКОНАВЕЦЬ має право скласти односторонній акт, який є підставою для розрахунку.

5. ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ СТОРІН

5.1. За порушення взятих за Договором зобов'язань Сторони несуть відповідальність відповідно до чинного законодавства України.

5.2. У разі затримки надання послуг ВИКОНАВЕЦЬ сплачує ЗАМОВНИКОВІ пеню за кожний день затримки у розмірі подвійної облікової ставки Національного банку України, що діяла у період, за який сплачується пеня.

5.3. У разі несвоєчасної сплати послуг ЗАМОВНИК сплачує ВИКОНАВЕЦЕВІ пеню за кожний день затримки у розмірі подвійної облікової ставки Національного банку України, що діяла у період, за який сплачується пеня.

5.4. За невиконання або неналежне виконання зобов'язань, зазначених у Договорі, Сторони несуть відповідальність згідно з чинним законодавством України та відповідно до вимог Договору. Сторони звільняються від відповідальності за часткове або повне невиконання зобов'язань за цим Договором, якщо це невиконання стало наслідком обставин непереборної сили, що виникли після укладення Договору в результаті подій надзвичайного характеру, які учасники не могли передбачити та яким не могли запобігти (форс-мажор). До таких подій надзвичайного характеру належать: стихійні лиха, військові дії, акти органів державної влади.

6. СТРОК ДІЇ ДОГОВОРУ

6.1. Цей Договір набирає чинності з моменту його підписання Сторонами і діє до **05 жовтня 2026 року**.

6.2. Дія Договору припиняється, якщо виконання Стороною Договору своїх зобов'язань є неможливим у зв'язку з прийняттям нормативно-правових актів, що змінили умови, встановлені Договором щодо послуг, і будь-яка із Сторін не погоджується на внесення змін до Договору.

7. КОНФІДЕНЦІЙНІСТЬ

7.1. У ході виконання Договору Сторони будуть взаємно обмінюватися конфіденційною та/або внутрішньою інформацією, що є їх власністю і яку вони бажають захищати.

7.2. Конфіденційна інформація означає Договір, Додатки до нього та будь-яку інформацію чи документи, що передаються однією Стороною іншій Стороні у будь-якій формі. Будь-яка конфіденційна інформація буде передаватися Стороною іншій Стороні виключно для обмеженого використання з метою виконання Договору.

7.3. ВИКОНАВЕЦЬ зобов'язується не розголошувати конфіденційну інформацію ЗАМОВНИКА протягом строку дії Договору та 3 (трьох) років після його припинення/розірвання незалежно від причин такого припинення/розірвання, крім

відповідних органів державної влади у випадках, передбачених чинним законодавством України.

7.4. Невиконання зобов'язань щодо збереження статусу конфіденційності, передбачених розділом 7, є підставою для відшкодування збитків, завданих постраждалій Стороні, у повному обсязі.

7.5. Інформація кожної зі Сторін, що не підлягає розголошенню, і всі відповідні права залишаються виключною власністю такої Сторони. Кожна зі Сторін визнає, що передання (повідомлення, надання) інформації, що не підлягає розголошенню, не повинне тлумачитися як надання певних прав, за ліцензією або на якій-небудь іншій основі, щодо будь-якої інформації, що не підлягає розголошенню, якщо інше безпосередньо не передбачено Договором. Жодна із Сторін не має зобов'язань щодо розголошення своєї інформації, що не підлягає розголошенню, іншій Стороні.

8. ІНШІ УМОВИ

8.1. ВИКОНАВЕЦЬ ознайомився/-лася та зрозумів/-ла політику ЗАМОВНИКА щодо конфлікту інтересів, визначену в «Положенні про Політику щодо конфлікту інтересів» від 07.01.2025 № 01/06.

8.2. ВИКОНАВЕЦЬ, підписуючи цей Договір, підтвержує, що конфлікт інтересів, відсутній.

8.3. ВИКОНАВЕЦЬ ознайомився/-лася та зрозумів/-ла політику ЗАМОВНИКА щодо запобігання шахрайству та корупції, визначену в «Положенні про Політику щодо запобігання шахрайству та корупції» від 07.01.2025 № 01/05.

8.4. ЗАМОВНИК та ВИКОНАВЕЦЬ зобов'язуються дотримуватись політики недискримінації відповідно до «Положення про Політику недискримінації» від 07.01.2025 № 01/07.

8.5. ГО «ЕдКемп Україна» дотримується політики безумовної нетерпимості до будь-яких форм сексуальної експлуатації та сексуальної наруги. ГО «ЕдКемп Україна» закликає дотримуватись принципу нульової толерантності щодо будь-яких форм сексуальної експлуатації та сексуальної наруги, прийняти відповідні політики та інші міри по попередженню сексуальної експлуатації та сексуальної наруги та невідкладно реагувати на всі відповідні випадки.

8.6. У разі отримання повідомлення щодо вчинення будь-якої з форм сексуальної експлуатації та/або сексуальної наруги, ГО «ЕдКемп Україна» буде передано відповідну інформацію до UNFPA Office of Audit and Investigation Services (OAIS).

8.7. Невиконання п.п.8.5., 8.6. даного договору є підставою для припинення зобов'язань, які виникли у зв'язку з його укладанням.

8.8. ВИКОНАВЕЦЬ не повинен мати жодних прямих або непрямих відносин (включаючи фінансові операції) із забороненою особою/організацією, тобто такими, що внесені до списку офіційних урядів, зокрема Великобританії та США, ООН чи ЄС, включаючи компанії, які «контролюються» особами зі списків.

8.9. ВИКОНАВЕЦЬ не повинен мати жодних прямих або непрямих відносин з урядами будь-яких територій, на які поширюється загальне експортне, імпортне, фінансове чи інвестиційне ембарго, включаючи Крим, Кубу, Іран, Північну Корею, Сирію та частини України, на які поширюється територіальні обмеження.

8.10. ВИКОНАВЕЦЬ повинен надати ЗАМОВНИКУ повні імена та дати народження свого ключового персоналу з метою перевірки. Ключовий персонал це: власник/ключові члени правління (генеральний/фінансовий директор), особа, яка підписує угоду.

8.11. ВИКОНАВЕЦЬ повідомляє своєму ключовому персоналу мету надання цієї інформації ЗАМОВНИКУ.

8.12. У випадках, не передбачених Договором, Сторони керуються відповідними нормами чинного законодавства України, а також застосовними до таких правовідносин звичаями ділового обороту на підставі принципів добросовісності, розумності та справедливості.

8.13. Усі виправлення за текстом Договору, а також доповнення та зміни до Договору, мають юридичну силу лише при взаємному їх посвідченні представниками Сторін у кожному окремому випадку.

8.14. Додаткові угоди до цього Договору є його невід'ємною частиною і мають юридичну силу у разі, якщо вони викладені у письмовій формі, підписані Сторонами та скріплені їх печатками.

8.15. Цей Договір складений при повному розумінні Сторонами його умов та термінології у двох автентичних примірниках, які мають однакову юридичну силу, – по одному для кожної із Сторін.

9. ЮРИДИЧНІ АДРЕСИ, БАНКІВСЬКІ РЕКВІЗИТИ І ПІДПИСИ СТОРІН

**З
а
м
о
в
н
и
к**

**Г
р
о
м
а
д
с
ь
к
а
о**

**В
и
к
о
н
а
в
е
ц
ь**

**Ф
О
П
І
П
Н
А
Д**

Організація «ЕДКемпукраїна» ЄДРПОУ 4

реєстраційні банківські реквізити: р/р МФО А

0209526Юридикаадреса: 61045, м. Ха

ТКБ «Приватбанк», платник єдиного по

Р
К
І
В
,
П
Р
О
В
. О
Т
А
К
А
Р
А
Я
Р
О
Ш
А
,
Б
У
Д
. 2
0
,
К
О

Д
А
Т
К
У
З
Г
Р
У
П
И
Н
Е
П
Л
А
Т
Н
И
К
П
Д
В

—
—
—
—
—
—

Р
·
1
/
к
в
·
8
8
Б
а
н
к
і
в
с
ь
к
і
р
е
к
в
і
з
и
т
и
:
р
/
р



У
А
М
Ф
О
З
5
1
0
0
5
А
Т
«
У
к
р
С
и
б
б
а
н
к
»

Е
m
a
i
l
:

f
o
r
@
e
d
c
a
m
p
·
u
a
C
a
й
т
:
W
W
W
:
e
d
c
a
m
p
·
u
a

Специфікація

до технічної розробки, дизайнування та тестування онлайн-курсу

1. Архітектура та структура курсу

Виконавець має реалізувати тривірневу структуру навчання (Модуль — Тема — Станція):

- Загальний обсяг: розробка 2 модулів, що містять 8 тем та 44 навчальні «станції».
- Система оцінювання: створення 10 контрольних заходів, включаючи вхідне/вихідне діагностування та 8 тематичних тестів.
- Інтеграція з платформою «Вектор»: забезпечення автоматичного передавання даних користувачів та синхронізація статусів навчання між LMS та Національною платформою.

2. Гейміфікація та логіка прогресу

Курс має базуватися на метафорі «навчальної подорожі»:

- Вибір темпу: реалізація механіки вибору «транспорту» (потяг — щодня, автобус — через день, автівка — двічі на тиждень, пішки — раз на тиждень).
- Керування доступом: автоматичне відкриття нових станцій згідно з обраним графіком та надсилання сповіщень у Google-календар слухача/-ки.
- Візуалізація прогресу: розробка інтерактивної карти шляху, де обраний вид транспорту слугує аватаром користувача та плавно переміщується між станціями.

3. Розробка інтерактивного контенту

Виконавець повинен програмно реалізувати понад 30 типів інтерактивних механік, серед яких:

- Мультимедійні блоки: редактор лонгрідів, відеокомпоненти з Lazy Loading та аудіоплеєри з візуалізацією звукової хвилі (Waveform).
- Рефлексивні інструменти: інтерактивний механік-симулятор пульсу, «хмара тригерів» з можливістю введення власних відповідей та шкали оцінювання (слайдери).
- Ігрові механіки: вправи «логічні пари» (Drag-and-drop), сортування карток («Скринька навичок»), фліп-картки та інтерактивна анімація «П'ять стовпів».
- Аналітичні компоненти: динамічні лінійні діаграми для порівняння власного вибору з результатами інших учасників у реальному часі.

4. Автоматизація сертифікації та звітності

- Генерація PDF: створення системи миттєвого збирання персоналізованих даних для «Чек-листа СЕНсея» та підсумкових сертифікатів.
- Сертифікація: автоматична генерація документа з QR-кодом при досягненні 80% успішності та його публікація в кабінеті користувача на «Векторі».
- Адмін-панель: розробка функціоналу для вивантаження статистики прогресу, результатів опитувальників та детальних логів тестування.

5. Дизайн та технічні параметри

- Візуалізація: суворе дотримання брендбуку SEE Learning, використання фірмових кольорів (за винятком рожевого та блакитного) та SVG-графіки для чіткості на всіх пристроях.
- Адаптивність: повна оптимізація інтерфейсу під мобільні пристрої (Touch events, відповідний розмір кнопок та шрифтів)

№	Назва механіки / компонента	Функціональний опис та вимоги
1	Контрольні тести	Система вхідного, тематичного та вихідного діагностування (10 тестів) з порогом проходження 80% та автоматичним розрахунком результату (Pass/Fail).

2	Опитувальник (без оцінювання)	Збір думок для рефлексії з виведенням миттєвої статистики «Так вважають інші опитувані» у відсотках.
3	Блок із текстом	Редактор лонгрідів з адаптивною типографікою, підтримкою медіа та очищенням стороннього форматування.
4	Текстовий блок + Аудіо	Синхронізований плеєр під текстом із можливістю регулювання швидкості (до x2) та фоновим режимом відтворення.
5	Самостійний аудіоблок	Автономна аудіовправа з прогрес-баром, пам'яттю позиції та можливістю заборони перемотування.
6	Механік-симулятор пульсу	Рефлексивна вправа з анімованою лінією пульсу (Lottie/CSS), швидкість якої змінюється залежно від обраного рівня інтенсивності (3 рівні).
7	Поступове розгортання	Керована подача контенту частинами («Крок 1 із X») із сегментованим прогрес-баром та збереженням стану при оновленні сторінки.
8	Персоналізований PDF	Динамічна генерація документа «Чек-лист СЕНсея», що автоматично підтягує текстові відповіді та рефлексії користувача.
9	Відео-компонент	Плеєр (YouTube/Vimeo/MP4) з адаптивними пропорціями 16:9, кастомними обкладинками та функцією Lazy Loading.
10	Аналітична діаграма	Вибір 5 навичок із 15 з подальшою візуалізацією Bar Chart, що порівнює вибір користувача із загальною статистикою групи.
11	Анімація «П'ять стовпів»	Трансформація 5 квадратів-іконок у вертикальні інформаційні стовпи з появою фінального об'єднуючого блоку.
12	Логічні пари (DnD)	Механіка Drag-and-drop для з'єднання понять із миттєвою візуальною перевіркою (правильно/неправильно).
13	Пазл самоперевірки	Графічний вибір центрального елемента моделі СЕН з інтерактивними підказками (Tooltip) для помилкових зон.
14	Сортування за категоріями	Розподіл карток між двома стовпцями (наприклад, компетентності та вміння) з кольоровим кодуванням після перевірки.
15	Multi-choice (3 із 5)	Тест із вибором суворо визначеної кількості варіантів та навчальним коментарем у разі помилки.
16	Скринька навичок	Гейміфіковане збирання «хмарок» у скриньку (ліміт 10) з автоматичним сортуванням на soft/hard на фінальному екрані.
17	Tap-to-sort механіка	Альтернативний метод сортування для мобільних пристроїв через послідовний вибір об'єкта та цілі.
18	Інтерактивна лекція	Формат із примусовими рефлексивними паузами (Overlay) та таймером затримки на кнопці «Продовжити».
19	Множинний вибір (рефлексія)	Збір досвіду без оцінювання (чек-бокси) з подальшим виведенням даних у персональний PDF-звіт.
20	Динамічні тези	Послідовна поява пунктів списку з ефектом Typewriter або Slide-in через налаштовані інтервали.
21	Архів досліджень	Компактний блок із Pop-up вікном, що містить категоризовані посилання на зовнішні наукові джерела.
22	Відеорефлексія	Автоматична поява текстових полів для аналізу (onEnded) одразу після завершення перегляду відео.
23	Інтерактивний слайдер	Шкала оцінювання 1–10 з динамічною зміною кольору треку та магнітним ефектом фіксації.
24	Фліп-картки (Flip Cards)	3D-переворот карток на 180° для вивчення термінів у форматі «Запитання — Відповідь».
25	Хмара тригерів	Вибір 3 інтерактивних тегів із можливістю додавання власного варіанта через текстове поле.
26	Аудіовізуалізатор	Динамічна осцилограма звуку (Web Audio API), що пульсує в такт голосу диктора.
27	Live Statistics	Соціологічне опитування, що замінює форму вибору на динамічну порівняльну інфографіку після голосування.

28	Вибір ситуацій (кейсів)	Робоча область із 3 карток: при виборі однієї — інші приглушуються, а під обраною розгортається аналіз ситуації.
29	Інтерактивні Tooltips	Векторні іконки (SVG), що масштабуються при наведенні та відкривають інтелектуально позиціоновані підказки.
30	Binary Scoring (X+Y)	Двокрокова система оцінки кейсів: (Теорія + Дія) з фіксацією лише першої спроби.
31	Single/Multiple Choice	Класичні тестові питання з перемішуванням варіантів (Shuffle) та детальним обґрунтуванням правильної відповіді (Rationale).
32	Fill in the blanks	Відновлення тексту через випадючі списки або банк слів із функцією Snap-to-place.
33	Зовнішній Embed	Інтеграція ігор (LearningApps, Canva, H5P) через Iframe з адаптивною висотою та Fullscreen режимом.