

SERVICES DE PROGRAMMATION DE FORMATION EN LIGNE
POUR : « GARDIEN DE MA MAISON »
Addenda n° 1

(Questions et réponses et modifications de la DDP)

Questions et réponses

Q. 1 : Un prototype pour la 6^e année a déjà été créé.

- A. Serait-il possible de confirmer l'outil de conception utilisé (comme le moteur Unity 3d ou Unreal) ou le langage de codage utilisé (p. ex. JavaScript)?
- B. Serait-il possible de voir les captures d'écran et d'obtenir une brève description des concepts de jeu pour les quatre modules, afin de voir le niveau d'interaction obtenu jusqu'à présent?
- C. Un système de notation est-il en place? Dans l'affirmative, si les notes des élèves doivent être enregistrées, où doivent-elles l'être? Par exemple, l'ordinateur sur lequel les jeux sont joués?

Réponse :

- A. Le prototype est en voie de création dans Storyline, en utilisant un logiciel d'animation tiers (comme CrazyTalk, After Effects et Go Animate). Puisque le prototype est en développement, la solution technique globale n'a pas été définie.**
- B. La programmation pilote est en cours, mais elle n'est pas encore assez avancée pour que nous puissions fournir les captures d'écran pour le moment.**
- C. Initialement, le suivi historique et les signets seront sauvegardés sur une clé USB et pourraient être migrés à l'avenir vers un système de gestion de l'apprentissage (SGA) conforme à la norme SCORM.**

Q. 2 : Les jeux doivent être livrés sur une clé USB.

- A. Aimerez-vous pouvoir utiliser des applications natives comme Android, Windows et iOS?
- B. Les jeux doivent-ils être joués sur un système Windows et/ou iOS (Apple)?
- C. Aimerez-vous que les jeux puissent être joués en ligne? Dans l'affirmative, aimerez-vous que les élèves puissent ouvrir une session, enregistrer leurs notes et y avoir accès à l'avenir?

Réponse :

- A. Nous préférons une conception adaptative exécutable sur les appareils mobiles.**
- B. Il est prévu que la majorité des jeux soient exécutés en Windows, mais nous préférons une solution universelle, dans la mesure du possible.**
- C. Oui, la mise en signets et le suivi historique doivent être effectués à la suite d'une ouverture de session. Au départ, le jeu sera exécuté de façon autonome après avoir été livré sur une clé USB. Donc, les utilisateurs devront ouvrir une session en utilisant la même clé qui renferme les données historiques. On envisage la possibilité d'héberger éventuellement le jeu dans un SGA conforme à la norme SCORM.**

Q. 3 : Aimeriez-vous que les jeux soient disponibles dans une autre langue, comme le français?

Réponse :

Les jeux doivent être dans les deux langues officielles. Puisque la conception du jeu ne comporte pas de texte à l'écran ou de graphique textuel et que l'enregistrement audio sera effectué par la SCHL, la programmation dans la deuxième langue nécessitera un remaniement minimal.

Q. 4 : Vous attendez-vous à ce que nous créions un système d'apprentissage en ligne à partir de zéro pour ce projet ou comptez-vous utiliser un système existant? Dans l'affirmative, de quel système s'agit-il?

Réponse :

Il n'existe pas de système d'apprentissage en ligne ou de SGA pour le moment. Les signets et les données de suivi seront enregistrés sur une clé USB, ce qui nécessitera une programmation personnalisée.

Q. 5 : Des fonds ont-ils déjà été obtenus pour ce projet?

Réponse : Oui

Q. 6 : Avez-vous un budget cible?

Réponse : Oui

Q. 7 : Vous attendez-vous à une approche pièces et main-d'œuvre?

Réponse : Non, nous préférons un taux fixe.

Q. 8 : Pourriez-vous me transmettre la version française de cet appel d'offres svp?

Réponse :

La demande de propositions est en cours de traduction, et sa version française sera affichée sur buyandsell.com le 24 avril 2018 ou aux environs de cette date.

The French version of the RFP is currently in translation and will be posted on buyandsell.com on or about April 24, 2018.

Q. 9 : Pour nous assurer de bien comprendre la portée et les exigences de votre projet, nous aimerions consulter certains des documents que vous avez produits. Pourriez-vous nous fournir une copie du scénario-maquette et du prototype du projet pilote utilisés pour votre initiative comprenant les modules de la 6^e année?

Réponse :

Le plan de conception didactique provisoire et le scénario-maquette pilote ont été publiés dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca. La version pilote est en développement et n'est pas disponible.

Q. 10 : Dans la section R.3 (Expérience des projets d'apprentissage en ligne et de la ludification), recherchez-vous un total de 5 (cinq) exemples de projets (CC.3.1 + CC.3.2), ou un total de 3 (trois) exemples de projets qui répondent aux critères CC.3.1 et CC.3.2? Par exemple, est-il suffisant de présenter un total de trois exemples de projets réalisés dans les trois dernières années, qui démontrent une expérience de l'apprentissage en ligne et de la ludification ET un niveau d'interactivité modéré à intégral?

Réponse : Il faut répondre aux critères cotés CC.3.1 et CC.3.2 indépendamment les uns des autres. Toutefois, dans sa réponse à ces deux critères cotés, le proposant peut utiliser les mêmes exemples de projets.

Q. 11 : Avez-vous prévu un budget de projet cible pour cette DDP?

Réponse : Veuillez voir la réponse à la question Q. 6.

Q. 12 : Nous aimerions recevoir la version française du document de la « Demande de propositions » relatif à l'appel d'offres suivant : Services de programmation en ligne pour : « Gardien de ma maison » (201800835).

Réponse : Veuillez voir la réponse à la question Q. 8.

Q. 13 : La DDP mentionne 12 modules, pour un total de 8 à 9 heures d'apprentissage en ligne. La DDP mentionne également deux (2) publics cibles : les élèves de la maternelle à la 6^e année et les élèves de la 7^e à la 12^e année. Les modules seront-ils répartis entre ces deux groupes ou le fournisseur doit-il produire un deuxième ensemble de 12 modules pour un programme de 9 heures?

Réponse : Chaque classe doit avoir accès au contenu approprié pour cette classe. Par exemple, un élève de la 6^e année doit avoir accès au contenu de la 6^e année, qui forme un programme de 9 heures comptant 13 modules (un programme pour chaque classe de la maternelle à la 12^e année) et quatre activités chacun (sujets).

Q. 14 : Pouvons-nous avoir accès au prototype qui a été élaboré?

Réponse : La programmation du prototype est en cours et une démonstration sera seulement disponible en mai.

Q. 15 : Pouvons-nous avoir accès à au moins un scénario-maquette qui a été élaboré (version provisoire)?

Réponse : Le plan de conception didactique provisoire et le scénario-maquette pilote ont été publiés dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.

Q. 16 : Combien de scénarios-maquettes pour les classes de la maternelle à la 6^e année seront révisés par le fournisseur?

Réponse : Un pour chaque niveau scolaire. Pour un exemple, vous pouvez consulter le scénario-maquette provisoire – Projet pilote de 6^e année, qui a été publié dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.

Q. 17 : Combien de scénarios-maquettes pour les classes de la 7^e à la 12^e année doivent être élaborés à partir de zéro?

Réponse : Un scénario-maquette pour chaque niveau scolaire; chaque scénario-maquette doit traiter les quatre objectifs d'apprentissage dans une interaction ludique.

Q. 18 : L'échéancier de livraison de la solution est-il souple?

Réponse : Septembre est la date cible idéale. Prière de consulter le calendrier de travail modifié ci-après.

- Q. 19 : Est-il prévu que le projet sera dans les deux langues officielles, c'est-à-dire :
- une version anglaise avec audio en anglais;
 - une version française avec audio en français?

Réponse :

Oui, le projet sera bilingue. L'approche proposée facilitera le développement dans la deuxième langue puisqu'il n'y a pas de texte à l'écran. Les fichiers audio seront fournis par la SCHL. Le développement dans la deuxième langue n'exigera pas de programmation particulière.

- Q. 20 : Avec quels appareils le projet doit-il être compatibles?
- Ordinateurs de bureau? Tablettes? Téléphones mobiles?
 - S'il est prévu que le projet sera entièrement fonctionnel sur ces trois types d'appareils, la SCHL s'attend-elle à un site Web adaptatif (pour différentes résolutions d'écran)?

Réponse :

La SCHL recherche une conception adaptative. L'accès initial se fera par clé USB et le produit sera donc principalement utilisé sur les ordinateurs de bureau et les portables. Dans un proche avenir, il pourrait être hébergé dans un SGA.

- Q. 21 : Quels navigateurs Web seront soutenus?

Réponse :

Il y a plus de 515 écoles des Premières Nations dans les réserves. Il est donc difficile de définir le plus bas dénominateur commun pour les navigateurs Web et le matériel. Les paramètres doivent être aussi inclusifs que possible et il faut en tenir compte pour définir les exigences minimales relatives à l'utilisation du produit. Ces exigences minimales seront définies en collaboration avec le concepteur, la SCHL et les intervenants principaux en fonction de l'approche optimale recommandée par le soumissionnaire retenu.

- Q. 22 : Si la SCHL souhaite que le projet soit livré sur une clé USB, nous supposons que tous les sites Web doivent être mis au point uniquement à l'aide de technologies frontales, sans dépendances dorsales. Est-ce correct?
- Y a-t-il une préférence pour une technologie ou un cadre particulier?

Réponse :

a. Le prototype est en voie de création dans Storyline, en utilisant un logiciel d'animation tiers (comme CrazyTalk, After Effects et Go Animate). Puisque le prototype est en développement, la solution technique globale n'a pas été finalisée. La solution devrait prévoir le suivi et la mise en signet des enregistrements, qui seront sauvegardés sur une clé USB.

- Q. 23 : Le même mécanisme de jeu sera-t-il réutilisé pour les différentes classes (maternelle à la 12^e année) ou est-il prévu ou souhaitable que l'expérience dans chaque module soit entièrement différente?

Réponse :

Les modèles d'interaction peuvent être réutilisés, mais les interactions ne se limiteront pas aux quatre styles d'activités du prototype. Les interactions réutilisées seront présentées à l'aide du contenu, des messages et des graphiques propres à chaque niveau scolaire et sembleront donc uniques.

- Q. 24 : La DDP mentionne un prototype qui est déjà disponible pour les modules de la 6^e année.
- Le prototype est-il exécutable et comprend-il les quatre leçons?

- b. Vous attendez-vous à ce que le fournisseur réutilise le code élaboré par un autre fournisseur afin d'améliorer le prototype?
- c. Quelle technologie, quel cadre et quel langage ont été utilisés pour développer le prototype?
- d. Est-ce que l'on s'attend à ce que le projet intégral (les 12 niveaux scolaires) ait une apparence et une convivialité similaires à la conception graphique du prototype?
- e. Pouvons-nous avoir accès au prototype existant pour mieux comprendre les attentes relatives à la conception et à l'interactivité?

Réponse :

- a. Le prototype est en développement.**
- b. Oui, idéalement, le prototype sera utilisé tel quel et peaufiné selon les commentaires des utilisateurs dans le projet pilote.**
- c. Le prototype est créé dans Storyline avec un logiciel d'animation tiers (comme CrazyTalk, After Effects et Go Animate). Étant donné que le prototype est en développement, la solution technique globale n'a pas encore été finalisée.**
- d. Puisque chaque module cible un différent groupe d'âge, la conception devra être adaptée à ce groupe. Les pages d'« enchaînement » ou universelles devraient avoir une apparence commune.**
- e. La programmation du prototype se fait actuellement et une démonstration sera seulement disponible en mai. Le plan de conception didactique provisoire et le scénario-maquette pilote ont été publiés dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.**

Q. 25 : Scénarios-maquettes

La DDP mentionne que six scénarios-maquettes ont déjà été créés.

- a. Chaque scénario-maquette comprend-il les quatre leçons de chaque module?
- b. Quel niveau de détail a été arrêté?
- c. Le contenu de chaque écran est-il défini?
- d. Un concept de jeu détaillé est-il disponible pour chaque module?
- e. Les textes narratifs de tous les fichiers audio ont-ils déjà été rédigés?

Réponse :

Consultez l'exemple de scénario-maquette fourni pour le projet pilote de la 6^e année. Il illustre le niveau de détail et d'achèvement que doivent renfermer les scénarios-maquettes de la maternelle à la 6^e année.

Q. 26 : Puisque le développement et l'approbation des modèles exigent beaucoup de temps et d'efforts, à quelle étape ont-ils lieu dans le calendrier?

- a. Tous les modèles doivent-ils être considérés comme des livrables de la version alpha?
- b. Sinon, doivent-ils être inclus dans les documents de scénarisation?

Réponse :

- a. Les modèles peuvent être représentatifs de l'approche, de l'apparence et de la convivialité du module au complet et du style suggéré. La version alpha doit être la première itération d'un module fonctionnel. En utilisant une approche de prototypage rapide, les modules seront divisés en « sections » distinctes et feront l'objet d'un examen dynamique. Cela permettra d'éviter la possibilité de refaire le travail, et chaque « section » peut servir à orienter la suite.**
- b. Non, il n'est pas nécessaire d'inclure les modèles dans les scénarios-maquettes.**

Q. 27 : Le document mentionne un « graphique principal » à inclure dans le jeu.

- a. Ce graphique est-il une image statique ou dynamique et change-t-il à mesure que les utilisateurs progressent?

b. Devons-nous inclure un graphique par module (classe) ou par leçon?

Réponse :

- a. Il s'agit d'une image statique à attribuer à l'apprenant après qu'il a réussi chaque activité (leçon) – il y en a quatre par module.**
- b. Les quatre principaux graphiques seront fournis au soumissionnaire retenu.**

Q. 28 : Le projet doit-il respecter les normes d'accessibilité énoncées par le gouvernement du Canada (règles pour l'accessibilité des contenus Web 2.0)?

Réponse :

« Gardien de ma maison » est un produit d'apprentissage mixte. Les exigences d'accessibilité seront satisfaites au moyen d'une autre méthode de prestation – le matériel en classe. Ces documents sont facilement personnalisables en fonction des besoins de l'apprenant.

Q. 29 : Devons-nous être inscrits auprès d'Achats et ventes du gouvernement du Canada et obtenir un numéro d'entreprise-approvisionnement (NEA) avant d'envoyer des questions sur la proposition? Les questions doivent être présentées à 14 h (HAE).

Réponse :

Non, pas dans le cas des questions. Le NEA doit être soumis dans l'appendice A – Attestation de soumission.

Q. 30 : Pouvons-nous passer en revue le contenu proposé des modules « Ma maison est mon tipi »? Pouvez-vous nous fournir d'autres renseignements sur ce projet?

Réponse : Veuillez consulter le plan de conception didactique et le scénario-maquette publiés dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.

Q. 31 : La mise à jour de la programmation du prototype de la 6^e année est l'un des produits livrables. Avec quelle technologie ou sur quelle plateforme ce prototype a-t-il été créé? Comptez-vous intégrer le matériel lié au prototype sur un SGA existant ou ajouter au prototype pour produire un produit final stable? Pouvez-vous partager le prototype existant pour que nous puissions l'examiner?

Réponse :

Le prototype est en voie de création dans Storyline, en utilisant un logiciel d'animation tiers (comme CrazyTalk, After Effects et Go Animate). Puisque le prototype est en développement, la solution technique globale n'a pas été définie. La mise à jour sera basée sur les commentaires formulés par les utilisateurs durant le projet pilote et pourrait comprendre des changements du contenu, des fonctions (changements mineurs) et de la programmation. L'intention est de se baser sur le prototype existant pour créer un produit final stable. Le prototype est en développement et sera seulement disponible en mai. Veuillez consulter le plan de conception didactique et le scénario-maquette publiés dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.

Q. 32 : Le matériel informatique sur lequel le produit sera exécuté comporte-t-il des restrictions techniques?

Réponse : Veuillez voir la réponse à la question Q. 21.

Q. 33 : La version doit-elle être adaptative et affichable sur les portables, les ordinateurs de bureau, les tablettes mobiles ou sur les téléphones?

Réponse :

Nous recherchons une « approche de conception adaptative universelle », mais nous travaillerons avec le fournisseur retenu pour remédier aux limites de cette approche.

Q. 34 : Vous attendez-vous à ce que le matériel soit exécutable hors ligne sans connexion à Internet?

Réponse :

Oui, lorsque le produit sera livré sur clé USB. Il se peut qu'en définitive « Gardien de mon domicile » soit hébergé dans un SGA, ce qui nécessitera une connexion Internet.

Q. 35 : Les fichiers audio que la SCHL fournira pour ce projet ont-ils déjà été créés? Sinon, à quelle étape de l'échéancier les scripts ou les fichiers audio définitifs seront-ils fournis à notre équipe pour qu'elle puisse élaborer les scénarios-maquettes?

Réponse :

Il faudra de 1,5 à 2 semaines pour faire les enregistrements. Le calendrier d'exécution sera établi en collaboration avec le soumissionnaire retenu. L'intention générale était d'effectuer deux rondes d'enregistrement. La première, de la maternelle à la 6^e année, aura lieu après que l'équipe de l'apprentissage en ligne a examiné et modifié les scénarios-maquettes, au besoin. Ensuite, les autres enregistrements seront faits après la création et la mise au point des scénarios-maquettes pour les classes de la 7^e à la 12^e année.

Q. 36 : Pouvez-vous nous envoyer les scénarios-maquettes de la maternelle à la 6^e année pour nous donner une meilleure idée de vos attentes?

Réponse : Veuillez consulter le plan de conception didactique et le scénario-maquette publiés dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.

Q. 37 : Pouvez-vous donner des exemples ou une explication du type de jeux que vous recherchez pour chaque leçon?

Réponse : Veuillez consulter le plan de conception didactique et le scénario-maquette publiés dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.

Q. 38 : Pour chaque scénario-maquette de la maternelle à la 6^e année qui est presque achevé :

- a. Quels éléments visuels, graphiques ou images seront fournis? Le format de fichier sera-t-il vectoriel, .ai, .eps, ou un autre)?
- b. Combien y a-t-il de personnages uniques?
- c. Combien y a-t-il de scènes uniques (paysage, arrière-plan)?
- d. Combien d'objets devront être obtenus ou créés?

Réponse :

Chaque histoire ou récit se rapporte à un niveau scolaire particulier. Dans la mesure du possible et au besoin, les éléments graphiques peuvent être réutilisés, ce qui pourrait nécessiter des modifications des graphiques existants.

Q. 39 : Pour les six scénarios-maquettes de la maternelle à la 6^e année qui sont presque à l'état final, quel est le nombre d'éléments qui seront réutilisés?

- a. Personnages
- b. Emplacements, paysages, arrière-plan (p. ex. rivière, maison, caverne)

- c. Objets de scène (c.-à-d. apprentis)

Réponse :

Chaque histoire ou récit se rapporte à un niveau scolaire particulier. Dans la mesure du possible et au besoin, les éléments graphiques peuvent être réutilisés, ce qui pourrait nécessiter des modifications des graphiques existants.

Q. 40 : Quels éléments parmi les suivants prévoit-on réutiliser dans les histoires de la 7^e à la 12^e année :

- a. Personnages
- b. Emplacements, paysages, arrière-plan (p. ex. rivière, maison, caverne)
- c. Objets de scène (c.-à-d. apprentis)

Réponse :

Chaque histoire ou récit se rapporte à un niveau scolaire particulier. Dans la mesure du possible et au besoin, les éléments graphiques peuvent être réutilisés, ce qui pourrait nécessiter des modifications des graphiques existants.

Q. 41 : Graphique principal d'une activité en quatre parties :

- a. Le graphique principal des activités en quatre parties est-il fourni pour chaque classe?
- b. S'agit-il d'un fichier vectoriel de format .ai ou .eps?
- c. Quand chaque graphique sera-t-il disponible?

Réponse :

a. Oui

b. Les fichiers Photoshop source seront fournis.

c. À mesure que les scénarios-maquettes sont finalisés, les graphiques principaux seront créés (avant l'étape du développement).

Q. 42 : Personnages pour chaque niveau scolaire :

- a. Combien de personnages sont requis pour l'histoire pour chaque niveau scolaire?
- b. Des personnages de différents niveaux scolaires peuvent-ils être réutilisés?
- c. S'il est fourni, le graphique est-il enregistré dans un fichier vectoriel de format .ai ou .eps?
- d. S'ils sont fournis, quand chacun sera-t-il disponible?

Réponse :

- a. Pour les classes de la maternelle à la 6^e année, à ce jour, le nombre de personnages par niveau scolaire varie de deux à quatre. Les personnages pour les classes de la 7^e à la 12^e année seront créés dans le cadre du projet.**
- b. Non, les personnages sont dictés par les textes narratifs propres au niveau scolaire. Si les niveaux scolaires partagent un profil de personnage commun, les personnages existants peuvent être modifiés selon les besoins.**
- c. Le soumissionnaire retenu devra créer des personnages appropriés et adaptés au niveau scolaire.**
- d. Des personnages ne seront pas fournis. Le soumissionnaire retenu sera responsable de leur création.**

Q. 43 : Quel est l'outil de base pour les utilisateurs qui accèdent à l'apprentissage en ligne?

- (a) Navigateur Web – Internet Explorer

- (b) Navigateur Web – Chrome
- (c) Navigateur Web – Firefox
- (d) Navigateur Web – Edge
- (e) Navigateur Web – Safari
- (f) Autre?

Veillez indiquer la version de chacun.

Réponse : Veuillez voir la réponse à la question Q. 21.

Q. 44 : Veuillez confirmer que les produits livrables (activités et scènes) ne doivent pas être entièrement adaptables aux appareils mobiles (tablette ou téléphone intelligent)?

Dans l’affirmative, veuillez préciser les appareils, les versions et le système d’exploitation.

Réponse :

Nous recherchons une « approche de conception adaptative universelle », mais nous travaillerons avec le soumissionnaire retenu pour remédier aux limites de cette approche.

Q. 45 : Veuillez confirmer la base de données qui sera utilisée pour le suivi des résultats et l’enregistrement des éléments de ludification pour les apprenants.

- a. SGA particulier
- b. Clé USB
- c. Autre

Réponse :

a. Initialement – clé USB

b. Éventuellement – SGA (le SGA particulier n’a toujours pas été défini, car il sera fonction du futur partenaire).

c. S.O.

Q. 46 : Langues

- a. Veuillez confirmer que les produits livrables sont en anglais seulement.
- b. Prévoit-on une version future dans d’autres langues?

Réponse :

a. Les produits livrables doivent être présentés en français et en anglais.

b. La SCHL est responsable des traductions, et le soumissionnaire retenu sera seulement responsable d’intégrer l’audio français aux fichiers programmés.

Q. 47 : Section R.2.1

Veillez décrire la différence que vous faites entre un « concepteur graphique » et les « graphistes »?

Réponse : Le concepteur graphique rassemble différentes images pour créer un effet visuel, tandis que le graphiste crée ces images.

Q. 48 : Audio

- a. Le fichier audio sera-t-il fourni pour les clips des personnages individuels?

- b. Est-ce que le fournisseur doit effectuer le travail audio postproduction (épissage, équilibre des niveaux entre les différents personnages)?

Réponse :

- a. Un fichier audio sera fourni pour chaque personnage individuel.**
b. Les fichiers audio seront prêts à l'emploi lorsqu'ils seront fournis par la SCHL.
Remarque – Les changements de programmation qui ont une incidence sur l'audio peuvent nécessiter certaines modifications des fichiers audio.

Q. 49 : Déplacements

- a. Les déplacements ne sont pas requis, mais pouvons-nous soumettre un budget de déplacement pour un petit nombre de rencontres en personne afin d'augmenter la productivité lors de séances de remue-méninges et de discussions clés?
- b. Un budget de déplacement est-il prévu en dehors de la « valeur totale du contrat » et de l'évaluation des prix?
- c. Les collaborateurs principaux de la SCHL ont-ils accès à un outil virtuel, Skype ou Webex, et à une caméra?

Réponse :

- a. Il n'y a pas de budget pour les frais de déplacement. La SCHL favorise la communication virtuelle. Si les proposants souhaitent tenir une réunion en personne à leurs frais, ils sont libres de le faire.**
- b. Non.**
- c. Tous les collaborateurs de la SCHL ont accès à des outils virtuels et à une caméra, y compris Skype.**

Q. 50 : Y a-t-il des moments où les examinateurs de la SCHL ne seront pas disponibles durant la période du projet, soit de mai à la fin d'août?

Réponse : La SCHL a affecté des ressources qui seront prêtes à procéder à l'examen dans un délai fixé d'un commun accord avec le soumissionnaire retenu.

Q. 51 : À quelle étape du développement (version alpha, bêta ou finale) prévoyez-vous intégrer l'audio?

Réponse : Cette exigence sera définie en collaboration avec le soumissionnaire retenu et le studio d'enregistrement.

Q. 52 : Y a-t-il un plafond de prix dont nous devrions tenir compte, car les frais d'animation, d'illustration, de ludification et de suivi des résultats peuvent varier considérablement?

Le coût total du projet ne doit pas dépasser 255 000 \$ CAN (taxes applicables comprises).

Q. 53 : À quelle date la version définitive des objectifs d'apprentissage et des textes narratifs doit-elle être fournie pour le contenu de la 7^e à la 12^e année?

Réponse : Les objectifs d'apprentissage et tous les textes narratifs (récits courts) sont terminés. Voir le plan de conception didactique de « Gardien de mon domicile » pour obtenir les objectifs d'apprentissage, qui est publié dans un fichier PDF distinct ainsi que la présente modification sur le site achatetventes.gc.ca.

Modification(s) de la DDP

1. La section 1.6 « Calendrier des événements » est supprimée dans son intégralité et est remplacée par ce qui suit :

Le calendrier suivant présente les principales dates cibles du processus de la DDP. Ces dates représentent des cibles seulement et elles peuvent être modifiées par la SCHL à sa seule discrétion. Elles ne peuvent être considérées comme des conditions ou des modalités de l'exécution de la DDP.

Mesure	Échéance
Date de diffusion de la DDP et date de début de la période des questions	9 avril 2018
Date limite pour les questions	12 avril 2018 à 14 h
Date limite de la publication de l'addenda (réponses aux questions) version anglaise	16 avril 2018
Date limite de la publication de l'addenda (réponses aux questions) version française	(date de la traduction à déterminer)
Diffusion de la version française de la DDP	24 avril 2018
Date limite pour les questions	26 avril 2018 à 11 h
Date limite de la publication de l'addenda (réponses aux questions)	27 avril 2018
Date limite de la présentation des propositions	4 mai 2018 à 14 h
Date limite de l'évaluation	11 mai 2018
Signature prévue de l'entente	mi-mai 2018

Veillez considérer les dates ci-dessus comme les dates valides et remplacer toutes les mentions de date dans le document de la DDP par celles indiquées ci-dessus.

2. Le calendrier des travaux ou l'échéancier à la section 3.2 « Énoncé des travaux » est supprimé dans son intégralité et est remplacé par ce qui suit :

Les travaux devraient commencer le ou vers le 21 mai 2018 et se terminer le ou vers le 12 octobre 2018; ils comportent les étapes suivantes :

Étape	Activité	Échéancier	Date d'achèvement
Étape 1	Examen des scénarios-maquettes (maternelle à la 6 ^e année)	Mai	1 ^{er} juin 2018
Étape 2	Développement des scénarios-maquettes (7 ^e à la 12 ^e année)	Mai-juin	14 juin 2018
Étape 3	Mise à jour du prototype existant	Mai	1 ^{er} juin 2018
Étape 4	Production de la version alpha (maternelle à la 12 ^e année)	Juillet-août	13 août 2018
Étape 5	Production de la version bêta (maternelle à la 12 ^e année)	Mai-septembre	14 septembre 2018
Étape 6	Mise à jour finale	Juillet-septembre	14 septembre 2018

Étape 7	Mise à l'essai	Août-septembre	14 septembre 2018
Étape 8	Livraison (au moyen de la clé USB fournie)	Août-septembre	14 septembre 2018

REMARQUE : La version française de l'addenda sera publiée dès qu'elle sera disponible.