



RETURN BIDS TO:
RETOURNER LES SOUMISSIONS À:
PWGSC/TPSGC Acquisitions Bid
Receiving/Réception des Soumissions
126 Prince William Street/
126, rue Prince William
Suite 14B
Saint John
New Brunswick
E2L 2B6
Bid Fax: (506) 636-4376

SOLICITATION AMENDMENT
MODIFICATION DE L'INVITATION

The referenced document is hereby revised; unless otherwise indicated, all other terms and conditions of the Solicitation remain the same.

Ce document est par la présente révisé; sauf indication contraire, les modalités de l'invitation demeurent les mêmes.

Comments - Commentaires

Vendor/Firm Name and Address
Raison sociale et adresse du
fournisseur/de l'entrepreneur

Issuing Office - Bureau de distribution

Saint John, NB (STJ)
126 Prince William Street/
126, rue Prince William
Suite 14B
Saint John
New Bruns
E2L 2B6

Title - Sujet Courseware Production Services	
Solicitation No. - N° de l'invitation W2037-190094/A	Amendment No. - N° modif. 002
Client Reference No. - N° de référence du client W2037-190094	Date 2019-02-01
GETS Reference No. - N° de référence de SEAG PW-\$STJ-005-4386	
File No. - N° de dossier STJ-8-41066 (005)	CCC No./N° CCC - FMS No./N° VME
Solicitation Closes - L'invitation prend fin at - à 02:00 PM on - le 2019-02-21	
Time Zone Fuseau horaire Atlantic Standard Time AST	
F.O.B. - F.A.B. Plant-Usine: <input type="checkbox"/> Destination: <input checked="" type="checkbox"/> Other-Autre: <input type="checkbox"/>	
Address Enquiries to: - Adresser toutes questions à: Lomax (STJ), Sandra	Buyer Id - Id de l'acheteur stj005
Telephone No. - N° de téléphone (506) 639-8503 ()	FAX No. - N° de FAX (506) 636-4376
Destination - of Goods, Services, and Construction: Destination - des biens, services et construction:	

Instructions: See Herein

Instructions: Voir aux présentes

Delivery Required - Livraison exigée	Delivery Offered - Livraison proposée
Vendor/Firm Name and Address Raison sociale et adresse du fournisseur/de l'entrepreneur	
Telephone No. - N° de téléphone Facsimile No. - N° de télécopieur	
Name and title of person authorized to sign on behalf of Vendor/Firm (type or print) Nom et titre de la personne autorisée à signer au nom du fournisseur/ de l'entrepreneur (taper ou écrire en caractères d'imprimerie)	
Signature	Date

Cette modification de l'invitation numéro 2 est soumise et comprend la modification numéro 2 suivante.

La modification qui suit apportée aux documents de soumission entre en vigueur dès maintenant.
L'addenda fera partie des documents de contrat.

Toutes autres conditions ne changent pas.

Modification numéro 2

PROLONGATION

Veillez prendre avis que la date limite de réception des soumissions dû le 14h00 le 13 février 2019 est reportée à **14h00 le 21 février 2019**.

DEMANDE D'OFFRE À COMMANDES

SUPPRIMER «ANNEXE B BASE DE PAIEMENT» et **REEMPLACER PAR** « ANNEXE B BASE DE PAIEMENT révisé le 1er février 2019 ».

SUPPRIMER «ANNEXE D CRITIÈRES D'ÉVALUATION TECHNIQUE» et **REEMPLACER PAR** « ANNEXE D CRITIÈRES D'ÉVALUATION TECHNIQUE révisé le 1er février 2019 ». »

SUPPRIMER «4.1.3.1 Critères financiers obligatoires / Clause du *Guide des CUA* [C0311T](#) (2014/06/26), Fluctuation du taux de change » et **REEMPLACER PAR** « 4.1.3.1 Critères financiers obligatoires / Clause du *Guide des CUA* [C0311T](#) (2013/11/06), Fluctuation du taux de change »

QUESTION ET RÉPONSE

Question 1:

Veillez vous reporter à l'annexe "A" - Énoncé des travaux, 2.3, tableau 1, Assurance de la qualité, qui indique qu'un consultant en assurance de la qualité bilingue est nécessaire. Veuillez confirmer que cette ressource doit être un consultant bilingue en contrôle de la qualité contre un consultant en assurance qualité.

Réponse 1 :

Cette ligne devrait indiquer « Conseiller bilingue en contrôle de la qualité (CQ) »

Question 2:

Veillez vous reporter à l'annexe «A» - Énoncé des travaux, 14, Exigences informatiques spécifiques. Le paragraphe indique que les programmeurs de jeux 3D et les animateurs 3D doivent fournir leur propre équipement informatique, comme indiqué. Le paragraphe indique en outre que le matériel informatique deviendra la propriété du MDN après l'achèvement du contrat en mars 2022. L'expérience des soumissionnaires du contrat n La première semaine d'exécution du contrat s'est avérée très fructueuse. Cette approche faciliterait le respect de la clause 14.2 pour l'accès au matériel et aux logiciels. De plus, nous nous assurerions que toutes les garanties sont transférées à la Couronne.

Le soumissionnaire demande respectivement que tout le matériel informatique énuméré au paragraphe 14 soit remis à l'État au cours de la première semaine d'exécution du contrat ou avant.

Réponse 2 :

Supprimer complètement le paragraphe 14.1 et le remplacer par:

14.1. L'accès à l'équipement et aux logiciels sur le RED seront accordés aux entrepreneurs qui assurent le soutien du CSAAT. Les PJ 3D et les animateurs 3D doivent fournir leur propre équipement de technologie de l'information (TI), ainsi que l'accès Internet nécessaire à l'exécution des travaux. Dans les sept (7) jours suivant le début de l'exécution du contrat, tout le matériel informatique deviendra la propriété du MDN. L'équipement de TI consiste en un ordinateur de bureau comportant les logiciels et spécifications minimales suivantes :

- Processeur : AMD Ryzen Threadripper 2950x
- Refroidisseur d'UC liquide
- Carte mère X399 ATX
- Mémoire vive : 64 GB DDR4 3200 MHz
- Carte vidéo : NVIDIA RTX 2080
- Disque SSD 500 GB NVMe
- Disque dur 2 TB 7200 tr/min
- Windows 10 Pro x64
- 2 x Écran Asus ProArt 24 po
- Clavier et souris (avec fil)
- Logiciel (avec licence pour la durée du contrat):
 - Windows 10
 - Microsoft Office (2013 ou plus récent)
 - Autodesk 3DS Max
 - Adobe Creative Cloud (2014 ou plus récent)
 - Adobe Creative Suite 5 or 5.5
 - Unity (2017 ou plus récent)
 - Unreal Engine(version 4 ou plus récent)
 - Navigateurs Web
 - IE 11
 - Chrome
 - Firefox

Question 3:

Veuillez vous reporter à l'Annexe "B" - Base de paiement, année 2 et année 3. Veuillez confirmer que la ligne 1 concerne le gestionnaire de projet principal.

Réponse 3:

La ligne 1 est destinée au Gestionnaire de Projet Principal.

Question 4:

Veuillez vous reporter à l'annexe «D» - Critères d'évaluation techniques, exigences obligatoires, M1 gestionnaires de projet (MP), qui indique qu'il existe 5 MP intermédiaires pour un total de 6 ressources. Veuillez confirmer que 6 MP intermédiaires sont nécessaires pour un total de 7 ressources.

Réponse 4:

Le besoin est un total de sept (7) ressources.

Question 5:

Veillez vous reporter à l'annexe «D» - Critères d'évaluation techniques, exigences obligatoires, concepteurs pédagogiques (ID), 2.1, identification principale, exigences de formation 2.1.1, qui limite le diplôme à un diplôme de deuxième cycle et limite les domaines de formation acceptables à l'éducation, Apprentissage des adultes, apprentissage à distance ou eLearning. Selon l'expérience du soumissionnaire, y compris lors de sollicitations précédentes pour les mêmes services, les exigences en matière de formation ont été définies et / ou modifiées comme suit: "Doit avoir un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine)" et que la ressource ayant ce niveau de formation a rempli avec succès ce rôle dans le passé, sans impact sur leur capacité à faire le travail.

Le soumissionnaire demande respectueusement que l'État modifie les exigences en matière de formation pour 2.1.1 et devienne "Doit posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine)" afin de refléter et d'être cohérent avec les demandes de propositions précédentes et les contrats subséquents.

Réponse 5:

L'État modifie le paragraphe 2.1.1 de l'annexe D pour qu'ils se lisent comme suit : « Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) »

Question 6:

Veillez vous reporter à l'annexe «D» - Critères d'évaluation techniques, exigences obligatoires, M2 concepteurs pédagogiques (ID), 2.2 ID intermédiaire, exigences de formation 2.2.1, qui limite le diplôme à un diplôme universitaire et limite les domaines de formation acceptables à l'éducation, Apprentissage des adultes, apprentissage à distance ou eLearning. L'expérience acquise par le soumissionnaire, y compris lors de précédentes sollicitations concernant les mêmes services, a été définie et / ou modifiée comme suit: "Doit posséder un diplôme d'études collégiales (dans n'importe quel domaine) ou un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine)" et avec ce niveau d'éducation, ils ont rempli ces rôles avec succès dans le passé, sans que leur capacité à accomplir le travail soit affectée.

Le soumissionnaire demande respectueusement que la Couronne modifie les exigences en matière de formation pour le point 2.2.1 et devienne "Doit posséder un diplôme collégial (dans n'importe quel domaine) ou un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine)" afin de refléter les précédentes DDP et contrats résultants.

Réponse 6:

L'État modifie le paragraphe 2.2.1 de l'annexe D pour qu'il se lise comme suit : « Posséder un diplôme d'études collégiales (dans n'importe quel domaine) ou un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) »

Question 7:

Veillez vous reporter à l'annexe "D" - Critères d'évaluation techniques, exigences obligatoires, concepteurs d'instruction (ID) de M2, 2.2.2 et 2.3.2, qui demande que les identificateurs intermédiaire et junior aient "au moins cinq (5) années d'expérience. au cours des dix (10) dernières années en conception pédagogique." L'expérience du soumissionnaire est que l'État définit généralement les années d'expérience pour les ressources de niveau subalterne jusqu'à trois (3) ans et les ressources de niveau intermédiaire entre trois (3) et cinq (5) années.

Le soumissionnaire demande respectueusement que la Couronne remplace 2.3.2 par "trois (3) années d'expérience au cours des dix (10) dernières années" afin de refléter la différence entre les niveaux subalterne et intermédiaire.

Réponse 7:

L'État modifie les paragraphes 2.1.1, 2.2.1 et 2.3.1 de l'annexe D pour qu'ils se lise comme suit : «trois (3) années d'expérience au cours des dix (10) dernières années »

Question 8:

Veillez vous reporter à l'annexe «D» - Critères d'évaluation techniques, exigences obligatoires, concepteurs pédagogiques (ID), 2.3, identifiant junior, exigences de formation 2.3a, qui limite les domaines d'éducation acceptables à l'éducation, la formation des adultes, la formation à distance ou l'apprentissage en ligne.

Le soumissionnaire demande respectueusement que la Couronne modifie les exigences de formation 2.3a en "Doit posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine)". L'expérience du soumissionnaire est que des ressources de ce niveau d'éducation ont joué ces rôles avec succès par le passé, sans incidence sur leur capacité à faire le travail.

Réponse 8:

Non, l'exigence éducative demeurera telle-quelle.

Question 9:

Veillez vous reporter à l'annexe «D» - Critères d'évaluation techniques, exigences obligatoires, Programmeur de jeu M7 junior 3D, qui indique qu'il existe «trois (1 ressource)». Veuillez confirmer qu'un (1) programmeur de jeu 3D junior est requis.

Réponse 9:

Confirmé, un seul (1) programmeur 3D junior est requis.

Réponse

ANNEXE « B »

BASE DE PAIEMENT
révisé le 1er février 2019

Les frais raisonnablement et correctement engagés dans l'exécution des travaux seront remboursés comme suit :

Année 1 : de la date d'attribution du contrat au 31 mars 2020 :		Prix calculé (taux quotidien multiplié par le nombre de jours)
1.	Gestionnaire de projet (GP) principal	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
1.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
2.	GP intermédiaires	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
2.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 1320 jours	_____ \$
3.	Concepteur pédagogique (CP) principal	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
3.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
4.	CP intermédiaire	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
4.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 3960 jours	_____ \$
5.	CP subalterne	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
5.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 1760 jours	_____ \$
6.	Consultant en assurance de la qualité (AQ)	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
6.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$

7.	Conseiller bilingue en contrôle de la qualité (CQ)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
7.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
8.	Programmeur principal de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
8.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
9.	Programmeur intermédiaire de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
9.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 880 jours		_____ \$
10.	Programmeur subalterne de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
10.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 660 jours		_____ \$
11.	Programmeur intermédiaire de jeux 3D (PJ 3D)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
11.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
12.	Programmeur subalterne de jeux 3D (PJ 3D)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
12.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
13.	Animateur 3D		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
13.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 440 jours		_____ \$
14.	Courseware Conseiller technique (CCT)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 660 jours		
	COÛT TOTAL ESTIMATIF : de la date d'attribution du contrat au 31 mars 2020		

Année 2 : du 1er avril 2020 au 31 mars 2021 :		Prix calculé (taux quotidien multiplié par le nombre de jours)
1.	Gestionnaire de projet (GP) principal	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
1.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
2.	GP intermédiaires	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
2.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 1320 jours	_____ \$
3.	Concepteur pédagogique (CP) principal	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
3.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
4.	CP intermédiaire	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
4.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 3960 jours	_____ \$
5.	CP subalterne	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
5.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 1760 jours	_____ \$
6.	Consultant en assurance de la qualité (AQ)	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
6.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
7.	Conseiller bilingue en contrôle de la qualité (CQ)	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
7.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
8.	Programmeur principal de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
8.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$

Solicitation No. - N° de l'invitation
W2037-190094/A
Client Ref. No. - N° de réf. du client
W2037-190094

Amd. No. - N° de la modif.
002
File No. - N° du dossier
STJ-8-41066

Buyer ID - Id de l'acheteu
STJ005
CCC No./N° CCC - FMS No./N° VME

9.	Programmeur intermédiaire de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
9.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 880 jours		_____ \$
10.	Programmeur subalterne de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
10.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 660 jours		_____ \$
11.	Programmeur intermédiaire de jeux 3D (PJ 3D)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
11.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
12.	Programmeur subalterne de jeux 3D (PJ 3D)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
12.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
13.	Animateur 3D		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
13.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 440 jours		_____ \$
14.	Courseware Conseiller technique (CCT)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 660 jours		
	COÛT TOTAL ESTIMATIF : du 1er avril 2020 au 31 mars 2021		

Année 3 : du 1er avril 2021 au 31 mars 2022 :		Prix calculé (taux quotidien multiplié par le nombre de jours)
1.	Gestionnaire de projet (GP) principal	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
1.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
2.	GP intermédiaires	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
2.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 1320 jours	_____ \$
3.	Concepteur pédagogique (CP) principal	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
3.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
4.	CP intermédiaire	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
4.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 3960 jours	_____ \$
5.	CP subalterne	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
5.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 1760 jours	_____ \$
6.	Consultant en assurance de la qualité (AQ)	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
6.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
7.	Conseiller bilingue en contrôle de la qualité (CQ)	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
7.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$
8.	Programmeur principal de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)	
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :	
8.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours	_____ \$

Solicitation No. - N° de l'invitation
W2037-190094/A
Client Ref. No. - N° de réf. du client
W2037-190094

Amd. No. - N° de la modif.
002
File No. - N° du dossier
STJ-8-41066

Buyer ID - Id de l'acheteu
STJ005
CCC No./N° CCC - FMS No./N° VME

9.	Programmeur intermédiaire de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
9.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 880 jours		_____ \$
10.	Programmeur subalterne de produits d'apprentissage en ligne (PPAL)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
10.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 660 jours		_____ \$
11.	Programmeur intermédiaire de jeux 3D (PJ 3D)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
11.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
12.	Programmeur subalterne de jeux 3D (PJ 3D)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
12.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 220 jours		_____ \$
13.	Animateur 3D		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
13.1	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 440 jours		_____ \$
14.	Courseware Conseiller technique (CCT)		
	Main-d'œuvre, aux taux fermes suivants :		
	_____ \$ par jour pour un nombre total estimatif de 660 jours		
	COÛT TOTAL ESTIMATIF : du 1er avril 2021 au 31 mars 2022		

Indemnité de déplacement selon les besoins*

20 000,00 \$

Total général :

(La somme de toutes les périodes et les indemnités de déplacement in sera employée pour l'évaluation.)

_____ \$

Solicitation No. - N° de l'invitation
W2037-190094/A
Client Ref. No. - N° de réf. du client
W2037-190094

Amd. No. - N° de la modif.
002
File No. - N° du dossier
STJ-8-41066

Buyer ID - Id de l'acheteu
STJ005
CCC No./N° CCC - FMS No./N° VME

Remarques :

1. La base de paiement repose sur un taux quotidien global calculé d'après une journée de travail de sept heures et demie (7,5). En ce qui concerne le travail exécuté pendant une durée de plus ou de moins d'une journée, le taux quotidien précisé sera calculé au prorata en conséquence. L'entrepreneur doit présenter une facture mensuelle des jours et des heures de consultation travaillés chaque mois avant le 15e jour du mois suivant.
 2. Le niveau de travail minimal garanti pour cette exigence est de 10 % de la valeur maximale du contrat. Toutes les ressources doivent être disponibles pour commencer à travailler dans les 30 jours qui suivent l'attribution du contrat, sauf indication contraire.
- * Tous les frais de déplacement et de subsistance devront être préalablement autorisés par l'autorité technique. Les frais de déplacement et de subsistance engagés pour l'exécution du travail seront remboursés conformément à la Directive sur les voyages du Conseil national mixte.

ANNEXE « D »

CRITIÈRES D'ÉVALUATION TECHNIQUE

révisé le 1er février 2019

Les soumissions doivent comprendre un curriculum vitæ des ressources proposées démontrant l'expérience et la formation requises et, le cas échéant, des copies des diplômes ou des certificats. Les soumissions doivent exposer la façon dont les ressources proposées répondent aux critères de sélection. Au besoin, la somme des exemples doit être égale ou supérieure à la période définie. Les renseignements ci-dessous doivent être fournis pour chaque exemple d'expérience donné dans la proposition technique :

- a. Le poste;
- b. Les dates de début et de fin (mois/année) de l'expérience et précision de la durée réelle (nombre de mois ou d'années) au besoin;
- c. Les rôles et responsabilités, y compris une description du travail accompli et le type de produits livrables;
- d. Le nom de l'organisation (fournir des références). Il faut indiquer le nom de la personne-ressource à l'organisation et ses coordonnées. Les coordonnées de toute personne citée en référence doivent comprendre le nom de la personne-ressource, son titre et son numéro de téléphone actuel.

REMARQUE : Le fait de relater l'expérience professionnelle sans fournir de données justificatives décrivant quand, où et comment l'expérience a été acquise obligera l'équipe d'évaluation à juger la proposition non conforme. Toute l'expérience professionnelle doit être entièrement documentée et étayée par des preuves dans la proposition.

Le MDN se réserve le droit de valider une partie ou la totalité des renseignements fournis par le soumissionnaire auprès des personnes citées en référence pour le projet avant l'attribution du marché. Il consignera les réponses et les résultats pour ce qui est des références de projet obligatoires.

EXIGENCES OBLIGATOIRES

Il est entendu par les parties qui soumissionnent que, pour être jugée valide, l'offre DOIT satisfaire à tous les critères obligatoires qui suivent. Les propositions doivent être appuyées de renseignements pertinents, en particulier lorsque des preuves à l'appui sont nécessaires relativement à une condition obligatoire. Les propositions qui ne satisfont pas à toutes ces exigences obligatoires seront rejetées.

AVIS AUX SOUMISSIONNAIRES : ÉCRIRE VIS-À-VIS DES CRITÈRES CI-DESSOUS LE OU LES NUMÉROS DE PAGE DE VOTRE PROPOSITION OÙ LA QUESTION EST TRAITÉE.

	N° de page	Aux fins d'évaluation	
		Respecté/ Non respecté	Commentaires
O1		Gestionnaires de projet (GP) – sept (7) ressources : 1 GP principal, 5 GP intermédiaires	
	1.1	GP principal (1 ressource)	
	1.1.1		Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) ou collégial (dans n'importe quel domaine) et être titulaire d'un certificat de professionnel en gestion de projets (PMP) du Project Management Institute.
	1.1.2		Posséder au moins sept (7) années d'expérience à titre de gestionnaire de projet, dont trois (3) années dans la gestion de projets et d'équipes d'instruction à titre de gestionnaire de programme.
	1.1.3		Posséder au moins trois (3) années d'expérience dans la gestion de projets liés à l'apprentissage en ligne ou au moyen de logiciels, dont au moins deux (2) années d'expérience en gestion d'équipes d'apprentissage en ligne.
	1.1.4		Maîtriser l'anglais.
	1.2	GP intermédiaires (6 ressources)	
	1.2.1		Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) ou collégial (dans n'importe quel domaine) ou être titulaire d'un certificat de professionnel en gestion de projets (PMP) du Project Management Institute.
	1.2.2		Posséder au moins cinq (5) années d'expérience à titre de gestionnaire de projet, dont deux (2) années dans la gestion de projets d'instruction.

		N° de page	Aux fins d'évaluation	
			Respecté/ Non respecté	Commentaires
1.2.3	Posséder au moins trois (3) années d'expérience de la gestion de projets liés à l'apprentissage en ligne ou au moyen de logiciels.			
1.2.4	Maîtriser l'anglais.			
O2	Concepteurs pédagogiques (CP) – Vingt-sept (27 ressources) : CP (1 CP principal, 18 CP intermédiaires et 8 CP subalternes)			
2.1	CP principal (1 ressource)			
2.1.1	Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine)			
2.1.2	Posséder au moins sept (7) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en conception pédagogique.			
2.1.3	Posséder au moins cinq (5) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en conception pédagogique de produits d'apprentissage en ligne, et au moins trois (3) années d'expérience, au cours des cinq (5) dernières années, en gestion d'équipes de conception pédagogique.			
2.1.4	Maîtriser l'anglais.			
2.2	CP intermédiaires (18 ressources)			
2.2.1	Posséder un diplôme d'études collégiales (dans n'importe quel domaine) ou un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine).			
2.2.2	Posséder au moins cinq (5) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en conception pédagogique.			

		N° de page	Aux fins d'évaluation	
			Respecté/ Non respecté	Commentaires
2.2.3	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en tant que concepteur pédagogique chef de projet en conception pédagogique de produits d'apprentissage en ligne.			
2.2.4	Maîtriser l'anglais.			
2.3	CP subalternes (8 ressources)			
2.3.1	Titulaire d'un diplôme collégial dans n'importe quel domaine.			
2.3.2	Posséder au moins trois (3) années d'expérience au cours des dix (10) dernières années, en conception pédagogique.			
2.3.3	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en conception pédagogique de produits d'apprentissage en ligne.			
2.3.4	Maîtriser l'anglais.			
OU				
2.3a	Détenir un diplôme de premier cycle avec spécialisation dans un des domaines suivants : éducation, apprentissage des adultes, apprentissage à distance ou apprentissage en ligne.			
2.3.1a	Posséder au moins une (1) année d'expérience en conception pédagogique.			
2.3.2a	Maîtriser l'anglais.			
O3	Conseiller en assurance de la qualité (AQ) (1 ressource)			
3.1	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en élaboration de politiques, de plans, de procédures et de mesures d'AQ.			

		N° de page	Aux fins d'évaluation	
			Respecté/ Non respecté	Commentaires
	3.1.1	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en élaboration de normes de développement de logiciels.		
	3.1.2	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en gestion du processus d'AQ.		
	3.1.3	Maîtriser l'anglais.		
O4	Conseiller bilingue en contrôle de la qualité (CQ) (1 ressource)			
	4.1	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en élaboration de politiques, de plans, de procédures et de mesures de CQ.		
	4.1.1	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en élaboration de normes de développement d'outils d'apprentissage en ligne.		
	4.1.2	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en gestion du processus de CQ.		
	4.1.3	Être bilingue (anglais et français).		
O5	Programmeurs de produits d'apprentissage en ligne (PPAL) – Huit (8) ressources (1 PPAL principal, 4 PPAL intermédiaires et 3 PPAL subalternes)			
	5.1	PPAL principal (1 ressource)		
	5.1.1	Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) ou collégial (dans n'importe quel domaine).		
	5.1.2	Posséder au moins sept (7) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en utilisation de la suite de produits Adobe, ou d'autres outils rapides d'apprentissage en ligne comme HTML 5, CSS, JavaScript ou des outils de conception d'apprentissage en ligne.		

		N° de page	Aux fins d'évaluation	
			Respecté/ Non respecté	Commentaires
5.1.3	Posséder au moins cinq (5) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en tant que développeur-chef de projet.			
5.1.4	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en gestion d'équipes de développeurs et de programmeurs.			
5.1.5	Maîtriser l'anglais.			
5.2	PPAL intermédiaires (4 ressources)			
5.2.1	Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) ou collégial (dans n'importe quel domaine).			
5.2.2	Posséder au moins cinq (5) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en utilisation de la suite de produits Adobe, ou d'autres outils rapides d'apprentissage en ligne comme HTML 5, CSS, JavaScript ou des outils de conception d'apprentissage en ligne.			
5.2.3	Posséder au moins deux (2) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en tant que développeur-chef de projet en production d'outils d'apprentissage en ligne.			
5.2.4	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en utilisation de la suite de produits Adobe pour produire des outils d'apprentissage en ligne.			
5.2.5	Maîtriser l'anglais.			
5.3	PPAL subalternes (3 ressources)			
5.3.1	Posséder un diplôme collégial (dans n'importe quel domaine) et/ou un certificat du Applied Studies Internship Program (programme de stages et études appliquées).			

		N° de page	Aux fins d'évaluation	
			Respecté/ Non respecté	Commentaires
	5.3.2	Posséder au moins trois (3) années d'expérience acquise au cours des cinq (5) dernières années ou être diplômé du programme de mentorat Applied Studies Internship Program, en utilisation de la suite de produits Adobe, ou d'autres outils rapides d'apprentissage en ligne comme HTML 5, CSS, JavaScript ou des outils de conception d'apprentissage en ligne.		
	5.3.3	Maîtriser l'anglais.		
O6	Programmeur intermédiaire de jeux 3D (PJ 3D) (1 ressource)			
	6.1	PJ 3D intermédiaires		
	6.1.1	Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) ou collégial (dans n'importe quel domaine).		
	6.1.2	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des sept (7) dernières années, en programmation et en scénarisation d'objets, de personnages et d'équipements provenant du monde réel pour une utilisation dans différents systèmes, en temps réel, comme Unity ou Unreal.		
	6.1.3	Posséder au moins un (1) an d'expérience, acquise au cours des trois (3) dernières années, en modélisation 3D et en texturisation pour des applications 3D.		
	6.1.4	Posséder au moins deux (2) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en tant que développeur 3D chef de projet dans la production de projets 3D.		
	6.1.5	Maîtriser l'anglais.		
O7	Programmeur subalterne de jeux 3D – Une (1) ressource			
	7.1	Posséder un diplôme collégial (dans n'importe quel domaine) et/ou un certificat du Applied Studies Internship Program (programme de stages et études appliquées).		

		N° de page	Aux fins d'évaluation	
			Respecté/ Non respecté	Commentaires
7.1.1	Posséder au moins trois (3) années d'expérience acquise au cours des cinq (5) dernières années ou être diplômé du Applied Studies Internship Program (mentorat) en programmation et en scénarisation d'objets, de personnages et d'équipements provenant du monde réel pour une utilisation dans différents systèmes, en temps réel, comme Unity.			
7.1.2	Posséder au moins deux (2) années d'expérience de travail, acquises au cours des cinq (5) dernières années, dans un environnement 3D pour intégrer la modélisation 3D et l'animation 3D à des applications 3D en apprentissage en ligne.			
7.1.3	Maîtriser l'anglais.			
O8	Animateur 3D (2 ressources)			
8.1	Posséder un diplôme universitaire (dans n'importe quel domaine) ou collégial (dans n'importe quel domaine).			
8.1.2	Posséder au moins sept (7) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en animation 3D, en gestion de pipelines, en programmation et en scénarisation d'animations d'objets, de personnages et d'équipements provenant du monde réel pour une utilisation dans des animations pour différents systèmes, en temps réel, comme Unity et Unreal, et pour l'instruction.			
8.1.3	Posséder au moins trois (3) années d'expérience, acquise au cours des cinq (5) dernières années, en tant qu'animateur 3D chef de projet dans la production d'animations 3D.			
8.1.4	Posséder au moins cinq (5) années d'expérience, acquise au cours des dix (10) dernières années, en utilisation d'Autodesk 3DS Max pour le 3D et d'autres outils 3D (selon les exigences du client, notamment Adobe After Effects, MotionBuilder, Vue).			

			N° de page	Aux fins d'évaluation	
				Respecté/ Non respecté	Commentaires
	8.1.5	Maîtriser l'anglais.			
O9	Conseiller technique des didacticiels (3 ressources)				
	9.1	La personne devait détenir au moins le grade de capitaine (pour les officiers) et être qualifiée pour les cours sur les opérations militaires (ou l'équivalent).			
	9.1.1	Posséder au moins trois (3) années d'expérience dans un domaine lié au système de formation de l'armée au cours des cinq (5) dernières années.			
	9.1.2	La ressource doit maîtriser l'anglais.			