**WSKAZÓWKI TECHNICZNE PRZYGOTOWANIA E-ZASOBÓW**

**Pełna, aktualna dokumentacja platformy znajduje się na stronie http://www.ore.edu.pl/dokumentacja-platformy**

Moduły należy przygotować w formie źródłowych plików XML zgodnie z dokumentem „Dokumentacja formatu źródłowego epXML”. Źródłowe pliki XML modułu zawierają m.in. metadane modułu (np. tytuł, licencję, autorów) oraz treść modułu wraz z referencjami do elementów multimedialnych i interaktywnych wykorzystywanych w danym module.

Powiązania pomiędzy modułami wchodzącymi w skład e-zasobu oraz metadane samego e-zasobu (m.in. tytuł, licencję, autorów) należy przygotować w formie pliku epCollXML zgodnie z dokumentem „Dokumentacja formatu źródłowego epCollXML”.

Dla elementów modułu, których typy wskazano w **tabeli w pkt. 5.2.3**, należy przygotować pliki źródłowe, stosując następujące zasady:

1. Filmy, animacje, sekwencje wideo i sekwencje audio-wideo, komiksy (typ 1, 2 i 3) należy przygotować w formie plików wideo, stosując wymagania techniczne wskazane w dokumencie „Repozytorium treści audiowizualnych”. Dla urządzeń i dla wersji e-zasobów, w których nie można wyświetlić filmu (np. wersje off-line), należy przygotować wersję alternatywną każdego elementu w postaci pliku graficznego lub zaawansowanej alternatywy zgodnej z dokumentem „Zaawansowane alternatywy statyczne WOMI”.
2. Sekwencje audio (typ 2) należy przygotować w formie plików audio, stosując wymagania techniczne wskazane w dokumencie „Repozytorium treści audiowizualnych”. Dla urządzeń i dla wersji e-zasobów, w których nie można odtworzyć dźwięku (np. wersje off-line), należy przygotować wersję alternatywną każdego elementu w postaci zaawansowanej alternatywy zgodnej z dokumentem „Zaawansowane alternatywy statyczne WOMI”.
3. Zdjęcia, fotografie, rysunki, schematy (typ 4) należy przygotować w formie plików graficznych, stosując wymagania techniczne wskazane w dokumencie „Repozytorium treści audiowizualnych”. Dla urządzeń i dla wersji e-zasobów, w których dana grafika zaprezentowana w ograniczonej rozdzielczości może być nieczytelna, należy przygotować także wersję alternatywną tej grafiki w postaci odrębnego pliku graficznego lub zaawansowanej alternatywy zgodnej z dokumentem „Zaawansowane alternatywy statyczne WOMI”.
4. Gry dydaktyczne (typ 5) należy przygotować jako gry jednoosobowe w formie aplikacji JavaScript zgodnie z dokumentem „Dokumentacja techniczna dla programistów WOMI”.
5. Słowniki pojęć (typ 6) – wybrane słownictwo należy w źródłowym pliku XML modułu oznaczyć jako "pojęcia" (element „ep:concept” lub „cnxml:definition”) oraz uzupełnić metadane tych elementów zgodnie z dokumentem „Dokumentacja formatu źródłowego epXML”. Na tej podstawie platforma automatycznie wygeneruje słowniki zawierające odpowiednio oznaczone pojęcia występujące w treści modułów.
6. Wzorcowe dokumenty tekstowe i dokumenty interaktywne (typ 7) – należy przygotować jako pliki dokumentów (np. PDF), które zostaną osadzone w treści modułów w formie załączników do pobrania przez użytkownika, lub ewentualnie w formie plików graficznych (patrz wyżej). Nie należy tworzyć plików do pobrania większych niż kilkadziesiąt MB, ze względu na ograniczenia starszych urządzeń i możliwe wolniejsze łącze z Internetem użytkowników.
7. Dokumenty hipertekstowe (typ 7) tworzy się, osadzając ich treść bezpośrednio w treści źródłowego pliku XML modułu.
8. Odwołania do istniejących zasobów (typ 8) tworzy się w formie odnośników osadzanych bezpośrednio w treści źródłowego pliku XML modułu.
9. Zasoby sprawdzające (typ 9) należy przygotować w formie różnych rodzajów zadań interaktywnych zgodnie z dokumentem „Dokumentacja formatów źródłowych zadań interaktywnych”. Dla urządzeń i dla wersji e-zasobów, w których nie można zaprezentować zadania interaktywnego (np. wersje off-line), należy przygotować wersję alternatywną każdego elementu w postaci zaawansowanej alternatywy zgodnej z dokumentem „Zaawansowane alternatywy statyczne WOMI” lub w formie alternatywnej wersji zadania umieszczonej w źródłowym pliku XML modułu (element „ep:alternatives”) zgodnie z dokumentem „Dokumentacja formatu źródłowego epXML”.

Ponadto, dla każdego elementu multimedialnego i interaktywnego należy przygotować zestaw metadanych opisujących dany element – m.in.:

* tytuł;
* autor – imię i nazwisko (lub nazwa) autora elementu;
* licencja – wskazanie licencji (wraz z wersją) danego zasobu, np. „CC BY 1.0”, „CC BY NC 3.0”, „CC BY SA 4.0”;
* dodatkowe informacje licencyjne – opcjonalne rozszerzenie informacji o licencji; pozwala np. doprecyzować pola eksploatacji wybranej licencji;
* odniesienie do punktu podstawy programowej
* tekst alternatywny – zastępcza treść tekstowa elementu do wykorzystania w sytuacjach, gdy nie jest możliwe użycie podstawowej wersji elementu, m.in. w czytnikach dla użytkowników z dysfunkcją wzroku;
* słowa kluczowe – zestaw słów i fraz ułatwiających wyszukanie danego elementu na platformie.