

אפליקציה חווייתית/משחקית למאושפזים
בבית החולים ספרא לילדים
בקשה לקבל מידע (RFI)
מ' 12299718

פרק א' - מבוא

1. בית החולים "ספרא" לילדים, שבמרכז הרפואי ע"ש שיבא בתל השומר (להלן: "בית החולים" או "הלקוח") עוסק במתן שירותי רפואה מכל הסוגים. בצד השירות הרפואי מקדיש בית החולים מאמצים לשפר את החוויה שעוברים הילדים המאושפזים בו, בכל ההיבטים.
2. בית החולים מבקש להעמיד לרשות המאושפזים יישומון מובייל ייעודי, שיספר את "מסע המטופל" שלהם בבית החולים, ישכיח מהם במדת האפשר את מחלותיהם ויעביר את זמנם החופשי באופן משעשע, משכיל ומאתגר (להלן: "הפתרון" או "הפרויקט"). הפתרון יהיה ייחודי, נבדל וראשון מסוגו בישראל.
3. בכוונת שיבא לפרסם מכרז ולבחור ספק לפיתוח, לאספקה ולתחזוקה של יישומון (או יישומונים) ברוח זו כמתואר בפרק ב' להלן.
4. מרחב האפשרויות לני"ל הוא גדול, וסביר להניח שספקים פוטנציאליים שונים נבדלים זה מזה בגישתם ובמרכולתם. לפיכך, נדרש **בירור מקדים** של נתונים שונים לפני מכרז.
5. מסמך זה הוא אפוא **בקשה לקבלת מידע (RFI)** לקראת תהליך בחירת ספק כאמור.
6. מוזמנים להגיש מענה ספקים, הבאים מתחום פיתוח אפליקציות או מתחום פיתוח משחקים או מתחום רעיונאות וקריאייטיב או מתחום מדעי ההתנהגות, שביכולתם לספק את הנדרש במסמך זה.
7. מסמך זה והתהליך הכרוך בו לא ייצרו מחויבות כלשהי, מצד הלקוח או מצד המציעים. הבקשה לקבלת מידע היא צעד ראשון בתהליך. כאמור, הצעד הבא עשוי להיות **מכרז** לבחירת ספק או ספקים.

8. מציע המעוניין לתאר מוצרים ויכולות ולהציג את מועמדותו להשתתף בהמשך התהליך, יגיש מענה לשאלון שבפרק ג' להלן. מבנה המענה יהיה מקביל (סעיף-סעיף!) למבנה השאלון.
- ניתן להוסיף נספחים. אין להשיב תשובות ארוכות ו"שיווקיות", אלא תשובות מקצועיות-ענייניות בלבד.
המענה לא יעסוק בהיבטים עסקיים.
9. המענה ייכתב בעברית בלבד.
10. שאלות הבהרה ניתן להפנות אל Levi.Tsemeister@sheba.health.gov.il עד 19.12.2022 התשובות תינתנה במרוכז לכל הפונים סמוך אחר-כך.
- גם מי שאינו מעוניין לשאול, יעביר הודעת השתתפות, באותה כתובת, כדי שיקבל את התשובות לשאלות של האחרים.
11. **את המענה יש לשלוח בדוא"ל לכתובת הנ"ל עד 02.01.2023.**
12. הלקוח שומר לעצמו את הזכות להפנות שאלות הבהרה למציעים או להזמין אותם (או את חלקם) להבהרת הצעותיהם.
13. הלקוח שומר לעצמו את הזכות להמשיך את התהליך או שלא להמשיך אותו בכל דרך שימצא לנכון.

פרק ב' – תיאור הציפיות

1. הנחות בסיס:

- לרוב המאושפזים יש סמאטרפון פרטי זמין (שלהם או של הוריהם).
- הפתרון המתבקש יגולם ביישומון (אחד או יותר) שהמאושפז יוריד לסמארטפון.
- הפתרון ישלב טכנולוגיות משלימות נוספות במרחב.
- הפרויקט יהיה רב-שנתי ורב-שלבי.
- לרוב המאושפזים יש שפע של פנאי, בימי החלמתם, בהמתנה לניתוח וכד'. כל ניצול ראוי של הפנאי מועיל באופן ישיר לחווית המאושפז ולמצב רוחו, ואלה מועילים באופן עקיף להחלמתו.
- יש מאושפזים המרותקים למיטותיהם, ויש מאושפזים שיכולים לנוע ברחבי בית החולים (יש בבית החולים נקודות עניין שונות - חדר מוזיקה, משחקייה, קולנוע ועוד). הפתרון המתבקש ישמש את אלה ואת אלה.
- משך האשפוז – מוגבל. הפתרון ישמש את המאושפז רק עד לשחרורו.
- יש בשוק כלי מדף זמינים, שאינם דורשים פיתוח. הפתרון המבוקש יכיל בתוכו גם כלי מדף וגם "תפירה" ייעודית, במינון שייקבע.
- הפתרון יהיה ייחודי ונבדל הן בפונקציונליות והן בנראות.

2. רכיבי אפיון נוספים:

- הגיל שאליו יכוונו היישומים – 5 עד 14.
- גם הורים ומלווים עשויים להיחשב משתמשים (בעיקר כמתווכים לתכנים ולמידע).
- היישומון יהיה עשיר בגרפיקה, לרבות אנימציה ואמצעי המחשה אחרים, בהתאם לקבוצת הגיל.
- בתהליך רישום פשוט, יגדיר המשתמש שם וגיל.
- אופציה: הרישום יכלול הזדהות מורכבת יותר, שתאפשר שליפה של נתונים ממערכות בית החולים.
- המשימות תהיינה מותאמות לגיל.
- חלק מהמשימות יחייב אישור הורה.

3. דוגמאות (טרום אפיון) ליישומים (רשימה חלקית):

- מפת אטרקציות וניווט בבית החולים
- משחק המתבסס על ניווט / מחפשים את המטמון
- עידוד אינטראקציה חברתית - היכרויות בין מאושפזים
- משחקים שיתופיים – חידונים, משחקים אחד-על-אחד, תחרות מול שיא, אליפות המחלקה וכד'; תגמולים/פרסים וירטואליים (או ממשיים) בהתאם
- משחק היכרות עם הצוות

- עידוד חקר
- מחולל סיפור (שהמאושפז במרכז)
- מידע עזר כללי (סדר יום מחלקתי, בדיקות מתוכננות, פרטים על המחלקה והצוות ועוד)
- ליווי והבנה של תהליכים רפואיים – תיווך חווייתי לקראת הליכים רפואיים (לרבות מציאות רבודה / סיורים וירטואליים בחדרי בדיקה/ניתוח, הדמיה של פרוצדורות וכד')
- "מסע" בגוף האדם
- תכנים מכל הסוגים
- תוספת עתידית: מידע רפואי פרטני – הנגשת עולם הרפואה ברמת הפרט

4. מערכות ברקע:

- שיבאפ (אפליקציית שיבא):
 - יישומון קיים, שמכיל רכיבים מסוגים שונים, ופונה למכנה משותף רחב של לקוחות שיבא. מבחינה לוגית, הפתרון המבוקש הוא חלק משיבאפ, אבל לא נראה שניתן יהיה לייצר ולשמר את הפונקציונליות הייעודית הנדרשת כאן בפרויקט רחב וסטנדרטי.
 - ייתכן שהיישומון החדש ושיבאפ ידרשו גישה הדדית זה לזה.
- מסך אישי למאושפז:
 - פרויקט חדש, מבוסס IPTV, הפועל על גבי טאבלטים ייעודיים, צמודים למיטה. גם פרויקט זה מכיל רכיבים מסוגים שונים, אלא שאופיו מוכתב מעצם החיבור הקבוע שלו למיטה (למשל: משחק ניווט אינו רלוונטי לטאבלט שאינו זז ממקומו).
 - רכיבים מתאימים מהפתרון החדש יפעלו גם תחת המסך האישי למאושפז כרכיבים עצמאיים (למשל: משחק בין שני מאושפזים במיטותיהם).
- מערכות המידע של שיבא:
 - מערכות רבות ומגוונות, שעשויות לספק נתונים אל היישומון החדש או לקבל ממנו נתונים באמצעות ממשקים. כל הממשקים בשיבא עוברים דרך תוֹכַת ESB (אנסמבל).

פרק ג' - שאלון למציע

1. המציע יבהיר מיהו הגוף הארגוני המגיש את המענה; המציע יציג נתוני קשר (אנשי קשר, כתובות, טלפונים וכל מידע שיסייע ביצירת קשר).
2. המציע יגדיר את תחום עיסוקו העיקרי באחת (או יותר) מהחלופות הבאות:
 - א. פיתוח אפליקציות מובייל
 - ב. פיתוח משחקים (דיגיטליים ואחרים)
 - ג. רעיונאות, קריאייטיב, UX, שיווק
 - ד. מדעי ההתנהגות, חווית האדם
3. בהנחה שהפרויקט ידרוש את כל העיסוקים, המציע יציג באמצעות הטבלה הבאה כיצד יוכל להיערך לתכלול כל התחומים:

גורם משלים שהלקוח ישלב	שותף שיחבור למציע אד-הוק	שותף קיים של המציע	המציע עצמו	
				פיתוח אפליקציות
				פיתוח משחקים
				קריאייטיב / UX / שיווק
				מדעי ההתנהגות / חווית האדם

הערה:

4. המציע יגדיר את אופיו של הפרויקט שיוכל להציע באחת מהחלופות הבאות:
 - א. פיתוח על בסיס ידע וניסיון מפרויקטים קודמים
 - ב. פיתוח חדש על בסיס מוצר קיים
 - ג. פיתוח והאתמה על בסיס פרויקט דומה
 - ד. פיתוח חדש "תפור" מלכתחילה לצורכי הלקוח
5. המציע יביע את דעתו: מהו המינרן הראוי בפרויקט שכזה בין פיתוח ייעודי (מותאם לחולים דווקא, מותאם לגיאוגרפיה ולמצאי של שיבא וכו') ובין שימוש ברכיבים שאינם ייעודיים (ואפשר לקחת אותם "מן המדף").
6. המציע יגדיר את מקומו של האפיון בפרויקט על פי תפיסתו באחת מהחלופות הבאות:
 - א. הלקוח יגיש אפיון מפורט; הספק יפתח לפי האפיון.
 - ב. הלקוח יגיש אפיון מפורט; הספק ירחיב ויעמיק אותו על סמך ניסיונו.
 - ג. הלקוח יגיש אפיון תפיסתי; הספק ייצור עם הלקוח את האפיון המפורט כשלב ראשון בעבודתו.

7. המציע ימליץ על הדרך הראויה להתאמת הפעילות לגיל באחת מהחלופות הבאות:
- הפרויקט יכיל "בנק" של כלים ורכיבים. לכל משתמש יוצעו כלים ורכיבים שתואמים את גילו.
 - בכל כלי או רכיב תהיינה דרגות מורכבות שונות, והמשתמש יוכל לבחור ביניהן.
 - דרך אחרת (נא לפרט)
8. המציע יציג (בקצרה) מתודולוגיה המתאימה לדעתו לפרויקט.
- נא להצביע לפחות על:
- שלבי העבודה
 - אופי הפעילות בכל שלב
 - אופיו של המשאב האנושי הנדרש בכל שלב (מקצוע/דיסציפלינה...)
 - החלק של הלקוח בכל שלב (מידע שיידרש, היערכות ארגונית, דרישות אחרות מהלקוח)
 - הערכת-זמן (סדר גודל) לכל שלב
9. המציע יתאר, לפי ניסיונו, את הדרכים הראויות ואת יכולותיו לשלב בין הפתרון שיעמיד (אם יזכה במכרז העתידי) ובין המערכות השיבאיות שתוארו בפרק ב'.
10. המציע יבהיר את יכולתו ואת מוכנותו לחבר בין הפתרון שלו ובין פתרונות אחרים – להעמיד יישומון שלו לשימוש תחת יישומון אחר, להפעיל יישומונים אחרים תחת היישומון שלו.
11. המציע יבהיר את יכולתו לספק ללקוח כלים, שיאפשרו לו לנהל ולתחזק תכנים ולייצר תכנים חדשים או מחודשים (לא ברמת קוד) ללא תלות בגורם המפתח.
12. דרכם של מוצרים מהסוג הנדון היא להתיישן בתוך שנים אחדות. בבואנו להקים מוצר חדש בקדמה הטכנולוגית – חשוב לנו להישאר UP2DATE. המציע יבהיר כיצד יוכל להבטיח את העדכנות והחדשנות לאורך זמן.
13. המציע יתאר שני "פרויקטי דגל" שביצע, הדומים להערכתו לפרויקט המתוכנן בשיבא (כולל אנשי קשר, ממליצים, לינקים למידע נוסף). ניתן להתייחס בסעיף זה גם לפרויקטים שלא הגיעו עדיין למבצעות (זכויות שטרם מומשו, הצעות שהוגשו וטרם התקבלו וכד') ולהרחבות מתוכננות של פרויקטים קיימים.

14. המציע יסקור באמצעות הטבלה הבאה את הניסיון הרלוונטי שצבר. בכל שורה יש לציין:

- האם יש ניסיון
- אצל כמה לקוחות והיכן
- של מי הניסיון (של המציע, של שותף עסקי שלו, עובד שעבר מחברה אחרת, חברה אחרת שפועלת במקביל אליו וכד')

האם יש ניסיון (כן/לא)?	בכמה אתרים?	היכן?	של מי הניסיון?
			יישומונים בכלל
			יישומונים לילדים
			יישומונים משחקיים/אתגריים
			משחקים שאינם יישומונים
			יישומונים הכוללים הפעלות ומשחק פיזי בתנועה בשטח הפעלות שאינן יישומונים
			יישומונים למשתמשים שמתארחים זמנית במוסד מסוים (בית חולים, אתר תירות, מוזיאון וכד')
			שילוב של יישומונים עם רכיבי שטח פיזיים (סריקת מדבקות, קיר דיגיטלי וכד')
			יישומונים בעלי דרגות שונות של קושי ומורכבות לאוכלוסיות שונות או לגילים שונים
			יישומונים רב-לשוניים
			יישומונים ללא מלל כתוב
			יישומונים הכוללים הפעלה קולית
			פתרונות VR

15. המציע יתאר את פעילותו בבתי חולים בכלל ובשיבא בפרט בחמש השנים האחרונות (אם יש פעילות כזאת) בכל תחום שהוא.

16. המציע יפרט וינמק עסקית את המודלים האפשריים מבחינתו, ברמה העקרונית לביצוע הפרויקט, באחת (או יותר) מהחלופות הבאות:

- א. פרויקט במחיר קבוע (בכל שלב בנפרד)
- ב. עבודה לפי שעות
- ג. פרויקט אחד למוצר תשתיתי שיוגדר תחילה + פרויקטי המשך
- ד. אחר (נא לפרט).

17. המציע יפרט מה הם הנתונים שיידרשו לו על-מנת שיוכל לתמחר בבוא העת את הפרויקט (במכרז) – בהתאם למודל שהציע בסעיף הקודם.

18. המציע יוסיף סוגיות עקרוניות הדורשות התייחסות לדעתו, ולא נכללו בשאלון.

נספח – פרויקטים לדוגמה (אפיון ראשוני לא-מחייב) להמחשת הדרישות הפוטנציאליות

1. מפת התמצאות וירטואלית של ספרא

על המפה יהיו כל נקודות הציון ה"מעניינות" שיש לספרא/ שיבא להציע לילדים:

- חדר מוזיקה
- קולנוע
- חדר מתנות
- גן החושים
- חדר משחקי מחשב
- משחקייה
- גימבורי
- מתחמי קניות
- מתחמי אוכל

לחיצה על הנקודות תיתן מידע על הנקודות ואת מסלול הניווט – מנקודת המוצא .

תצורה:

מפה מצוירת שטוחה עם מבנים בולטים עם סימני היכר של כל נקודה. (השראה מפה של google maps

עיצוב:

אנימציה מתאימה לילדים.

2. סיור אינטראקטיבי וחווייתי ברחבי ספרא

ברחבי בית החולים יפוזרו QR CODE

סריקה שלהם תפתח הפעלה מיוחדת לפי סוג התחנה.

סוגי ההפעלות:

סרטון הסבר + שמע + שילוב VR

פעילות אינטראקטיבית – בחירת תשובה (רב ברירה) והקלדת תשובה, העלאת תמונה, צילום, הקלטה קולית, דיווח על ביצוע.

אופציה של צבירת אסימונים. בסוף המסלול מקבלים תעודת גיבור שמית דיגיטלית.

ויזואלי - השראה candy crush – פיצוח כל תחנה מעביר לתחנה הבאה. כולל הכוונה.

השראה נוספת – אופק של בית ספר בו ההצלחה במשימה מתוגמלת בכוכבים. חלק מהחידות צריכות להיות מותנות בהצלחה.

3. מצאנו לך חבר/ה

פיצ'ר שמצריך קשר לתיק הרפואי כי מדובר בילדים מאושפזים בלבד ורק בתקופת האשפוז. מיד לאחר השחרור הפיצ'ר נחסם.

השראה: אפליקצית טינדר - MATCH בין שני אנשים העונים על אותם מאפיינים שהוגדרו על ידיהם. אין אפשרות לצ'ט רב משתתפים. מחייבת אישור הורים בכניסה הראשונית לפיצ'ר (דרך אפליקצית הורים)

הילד ימלא על פי שאלון מוגדר כמו תחביב, תחום עניין, משחקים אהובים. לילד תהיה אפשרות להכניס תמונה (לא חובה). צריכה להיות אפשרות לצלם תמונה או לעלות תמונה מתוך גלריה.

האפליקציה תעשה חיפוש חבר מתאים (מאושפזים בלבד)

האפליקציה תציע חבר/ה עם תחומי עניין משותפים

(לדוג' גיל, תחביב, מחלקה, אוהב לשחק ב...).

תאפשר צ'ט / שיחה / משחק משותף בהתאם

לבחירת הילד.

תידרשנה הגנות למניעת שיח אליס, תכנים שאינם ראויים וכו'.