**项目名称： 灾害救援案例制作**

**一、本次招标内容列表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **内容** | **数量** |
| 1 | 灾害救援案例制作 | 1套 |

二、项目总体要求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **要求** | **具体内容** |
| 1 | 工期 | 签订合同后 30日内完成。 |
| 2 | 售后服务 | 1、提供所有软硬件产品负责一年的质保期。质保期内对系统提供免费维护、更新或升级服务。质保期内中标人必须保证对所有软硬件件非人为破坏而损坏的免费修复与维护正常运营。2、承诺接到故障通知后1小时内电话响应，4小时内专项技术工程师提出解决方案，8小时内解决可以远程修复的问题，若双方在电话中无法排障，在24小时内到达现场进行维护，48小时内排除故障。 |
| 3 | 培训 | 根据采购单位指定的地点提供软硬件产品的安装调试服务、并提供免费的驻场培训，为采购单位的相关技术、操作人员进行有关软硬件产品的操作、维护、保养等方面培训，直至能熟练独立操作掌握为止。 |
| 4 | 制造商要求 | \*制造商需具备灾害救援案例制作的类似项目建设成功案例，提供相关的业绩合同，并提供案例制作及运行过程的截图或照片。 |

**三、**软件功能及性能

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **功能/性能** | **具体要求** |
| 1 | 灾害救援案例制作 | 1. 采用J2EE架构，信息、应用及数据库服务运行在CentOS等Linux系统上，支持Tomcat+MySQL或WebLogic+Oracle等应用及数据服务平台。系统基于医教云平台提供信息管理服务，医院可根据自身情况决定是否配置院内服务器，平台支持500个以上的各类角色账户，支持医院管理员自行控制账户及角色权限。系统基于Unity3D引擎开发，3D用户界面，可运行于Windows7以上操作系统。案例采用三层结构，Unity3D前端、3D引擎及逻辑运行中台以及数据后台。通过病历编辑器进行案例、流程及操作标准内容的录入及设定。2.全3D场景，360度自由转换观察角度，第三人称视角，学员操控的虚拟学员角色可以在3D场景中自由行走。系统的3D模型可以交互选中，并在弹出的UI菜单及UI对话框按钮发出虚拟操作指令。3.具备包含灾害（地震、重大车祸）、战争、疾病在内的多个训练案例。4.多人多角色操控，支持NPC。可以多个学员同时协作完成一个任务，分别扮演不同角色的救援人员，并可携带一定数量的NPC执行指派的任务。5.支持病史采集、查体及其他辅助检查，并具备相应的院前急救器械及药物使用及操作流程模拟。6.支持现场评估：循环（大出血）、气道、意识、呼吸、暴露等方面的评估操作。7.支持现场救援技能操作：通气、给氧包扎、止血、固定、搬运、CPR、电除颤、胸穿等急救技能8.支持转运途中技能操作：心电监护、车载呼吸机、静脉给药、心电图、超声、血气（电解质）、血糖、建立静脉通路、保温，并根据伤情的需求选择转运交通工具及转送医院的等级。9.支持院内的检查、救护处置以及手术等相关技能操作，以供院内救护。10．案例以虚拟时间线发展，具备1到多个时间触发或事件触发的分支或案例演变流程。11．系统具备现实时间、虚拟时间、技能操作时间以及抉择时间，游戏虚拟时间可以按照速度快进或者快进至某一时间点。12.建立以上完整案例的现场救治及检伤分类标准操作流程。13.支持100人的在线访问，训练可暂停后继续。14.建立基于标准操作流程的评估原则，并对学员的训练过程进行评估，并给出相应的评估报告。 |