

Lublin, 29.04.2013

Zamawiający:  
**STOWARZYSZENIE POSTIS**  
**UL. Fieldorfa 7/4**  
**20-091 Lublin**

Wykonawca:

**Zaproszenie do składania ofert dotyczące opracowania i produkcji gier edukacyjnych na komputer i tablet**  
**(CPV:722212910-1) – Usługi opracowywanie oprogramowania do gier komputerowych, gry rodzinne i wygaszacze ekranu, wg poniższej specyfikacji.**

**I. Informacje wstępne**

1. Zapytanie ofertowe odbywa się zgodnie z § 20 Umowy o dofinansowanie projektu nr UDA.POKL.03.03.04-00-009/12-00 „ACE-aktywna, kreatywna i przedsiębiorcza młodzież- innowacyjn programy kształcenia w obrębie przedsiębiorczości i ekonomii”, z dnia 19.11.2012 współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.
2. Tryb udzielenia zamówienia: Niniejsze postępowanie prowadzone jest zgodnie z zasadą konkurencyjności określona w „Zasadach finansowania Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki 2007-2013” oraz Wytycznych dotyczących kwalifikowalności wydatków w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki z dnia 1 stycznia 2012 r.
3. Zamawiającym jest Stowarzyszenie POSTIS z siedzibą w Lublinie.
4. Zamawiający nie jest zobligowany do stosowania ustawy Prawo Zamówień Publicznych.
5. Przedmiotowe zapytanie nie jest prowadzone zgodnie z Ustawą PZP.
6. Zapytanie ofertowe wraz z załącznikami dostępne jest na stronie Zamawiającego [www.postis.pl](http://www.postis.pl).
7. Kod CPV:722212910-1 – Usługi opracowywanie oprogramowania do gier komputerowych, gry rodzinne i wygaszacze ekranu

**II. Przedmiot zapytania ofertowego(OPIS):**

Przedmiot zapytania obejmuje usługę:

**opracowanie i produkcja 4 gier edukacyjnych na komputer (2 gry) i na tablet (2 gry) skierowanych dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych (techników i liceów ogólnokształcących) dotyczących tematów związanych z ekonomią, przedsiębiorczością, matematyką i informatyką.**

**Przy tworzeniu gier edukacyjnych należy koniecznie wziąć pod uwagę następujące cele, jakie gry powinny spełniać, opracowane przez ekspertów ds. techniki informacyjno - komunikacyjnych:**

- powtórzenie materiału z zakresu podstaw przedsiębiorczości, ekonomii w praktyce, informatyki i matematyki;

- zapoznanie uczniów z treściami ponadprogramowymi z zakresu podstaw przedsiębiorczości, ekonomii w praktyce, informatyki i matematyki;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego poszerzania wiedzy z zakresu podstaw przedsiębiorczości, ekonomii w praktyce, informatyki i matematyki;
- oswojenie uczniów z warunkami panującymi na rynku pracy;
- rozwijanie umiejętności wykorzystania nowoczesnych metod w pracy przedsiębiorcy;
- rozwijanie umiejętności strategicznego myślenia i kompetencji w zakresie planowania własnych działań;
- doskonalenie umiejętności szybkiego podejmowania decyzji i przejmowania za nie odpowiedzialności;
- rozwijanie umiejętności zastosowania nabytej wiedzy w praktyce;
- rozwijanie umiejętności aktywnego reagowania na zmieniającą się sytuację na rynku pracy;
- rozwijanie umiejętności reagowania na sukces i porażkę.

**Gry powinny zostać skonstruowane w oparciu o poniższe założenia, stanowiące orientacyjne kierunki rozwoju gier, opracowane przez ekspertów ds. techniki informacyjno - komunikacyjnych:**

### **Gra zręcznościowa (na tablet)**

Gra składa się z dwóch faz: quizu oraz fazy zręcznościowej. Oba elementy są od siebie zależne. Podczas pierwszej "quizowej" fazy, gracz prawidłowo odpowiadając na postawione pytania, otrzymuje nagrodę-element. Element ten jest następnie wykorzystywany w drugiej, zręcznościowej fazie gry. Im więcej prawidłowych odpowiedzi w pierwszej fazie, tym więcej elementów gracz otrzyma w fazie drugiej. Faza druga – zręcznościowa - polega na wykorzystaniu wcześniej zdobytych elementów podczas zabawy. Elementy te wydłużają rozgrywkę, dzięki czemu gracz może uzyskać wyższy wynik punktowy. Gra może się skończyć, gdy liczba punktów osiągnie określony cel lub gdy pula pytań w quizowej fazie wyczerpie się.

### **Przykładowa gra oparta na tej mechanice „Brylanciki”**

Gra polega na ułożeniu co najmniej 3 elementów tego samego kształtu/koloru w jednej linii. Każda prawidłowa odpowiedź dodaje określoną liczbę „brylancików" (im więcej brylancików, tym dłuższa gra zręcznościowa, tym wyższy poziom trudności i tym samym więcej możliwości dopasowania co najmniej 3 elementów). W przypadku wyczerpania się możliwości dopasowania „brylancików", faza zręcznościowa kończy się i gracz wraca do fazy quizowej.

### **Gra RPG**

Gra jednoosobowa w stylu prostego Role-Playing Game, mająca na celu sprawdzenie wiedzy gracza. Gracz wciela się w postać młodego, niedoświadczonego przedsiębiorcy, którego celem jest rozwój, a następnie wprowadzenie własnego przedsiębiorstwa na GPW. Cel ten gracz osiąga poprzez rozwiązywanie testów, wykorzystujących wiedzę zdobytą podczas projektu ACE. Gra może również zawierać szereg pomocnych informacji w formie mikro-encyklopedii. Gracz odwiedza różne miejsca związane z prowadzeniem działalności (bank, urząd skarbowy, ZUS, własną firmę, podwykonawców, zleceniodawców itd.), w których musi udzielać prawidłowych odpowiedzi na postawione pytania. Każda odpowiedź (prawidłowa lub błędna) skutkuje określoną reakcją systemu. Błędna odpowiedź powoduje straty, a poprawna generuje korzyści materialne i niematerialne. Z każdym - dobrze rozwiązany - testem doświadczenie przedsiębiorcy wzrasta. Gdy doświadczenie osiągnie określoną wysokość, gracz przechodzi na wyższy poziom. Z każdym poziomem gracz otrzymuje określoną liczbę punktów, dzięki którym jest w stanie rozwijać poszczególne "sektory" swojej firmy, co skutkuje wyższymi obrotami.

Przykładowe sektory:

1. Pracownik fizyczny
2. Lepsze narzędzia pracy



3. Zmiana lokacji firmy na bliższą centrum (lepsze biuro)
4. Samochody firmowe
5. Dział PR - niższy koszt promocji i lepsza rozpoznawalność marki
6. Dział HR - niższy koszt zakupu pracowników, większa wydajność (mniejsza liczba pkt.)
7. Księgowość - niższe koszty prowadzenia działalności
8. Asystent - "użycie" asystenta spowoduje udzielenie podpowiedzi na wybrane pytania
9. Pakiety dla pracowników - lepsza i wydajniejsza produkcja.

Gracz wygrywa w momencie, gdy prowadzona firma osiąga określony obrót, umożliwiając wejście na Giełdę Papierów Wartościowych. Wyższe poziomy skutkują coraz trudniejszymi pytaniami. Zaznaczyć należy, że na początku gry, uczestnik wybiera branżę działalności. Dlatego ważne jest umiejętne dobieranie punktów doświadczenia do poszczególnych typów działalności (w gospodarstwie rolnym specjalista ds. PR lub grafik nie jest tak istotny, jak w agencji reklamowej). Nie umiejętne dobieranie punktów doświadczenia spowoduje wolniejszy wzrost.

### Gra planszowa (na tablet)

W grze uczestniczy 3-4 graczy, którzy mogą być również sterowani przez komputer. Gracze mogą grać ze sobą na jednym urządzeniu lub poprzez sieć. Swoją mechaniką gra nawiązuje do popularnej gry Neuroshima Hex. Gra powinna być turowa i odbywać się na pojedynczej planszy z heksagonalnymi polami, na których gracze po kolei kładą swoje żetony. Żetony te modyfikują za każdym razem rozgrywkę, wymagając od uczestników odpowiednich reakcji, „ataków” i obrony przed konkurencją (innymi graczami). Każdy z uczestników wybiera przedsiębiorstwo, które chce prowadzić i kładzie jego żeton na wybranym polu. Po umiejscowieniu żetonów przedsiębiorstw gra się rozpoczyna. Zawodnicy w każdej turze otrzymują 3 żetony, z których jeden wybrany (tylko jeden) może dołożyć do jednego z sześciu boków swojego żetonu przedsiębiorstwa (lub żetonu przedsiębiorstwa konkurencji). Żetony dzielą się na 3 grupy, które nawiązują do tematycznych zagadnień programu ACE:

1. **Żetony „atakujące” - służą „przeszkadzaniu” konkurencji (np. czasowe zablokowanie jednego pola obok żetonu przedsiębiorstwa)**
2. **Żetony „obronne” - służą do redukcji szkód zadanych przez żetony „atakujące” ustawione przez innych graczy**
3. **Żetony wspomagające - zwiększają przychód przedsiębiorstwa (np. ulga podatkowa).**

W losowo wybranym momencie, podczas przyznawania żetonów, gracz będzie musiał odpowiedzieć na pytanie dotyczące zagadnień zawartych w programie ACE. Zła odpowiedź skutkuje ominięciem kolejki.

Po zakończeniu kolejki podliczane zostają punkty, które będą stanowić końcowy wynik. Punkty te można jednak wymienić na żetony (jeśli 3 wylosowane żetony nie spełniają oczekiwań, można np. wykupić nowe losowanie).

Gra kończy się po wypełnieniu planszy żetonami. Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem (najwyższą sumą zgromadzonych pieniędzy).

### Gra ekonomiczno-strategiczna

Gra polega na stworzeniu od podstaw i prowadzeniu własnego przedsiębiorstwa. Gracz staje się początkującym przedsiębiorcą, wytwarzającym określone dobra. Na drodze do sukcesu staje wiele przeciwności (także losowych), co powoduje, że gracz musi sprawnie poruszać się w obszarze podstaw przedsiębiorczości i ekonomii. Wymusza na użytkowniku przewidywanie pewnych zachowań rynkowych i podejmowanie działań strategicznych - w mniejszym lub większym stopniu ryzykownych.

Gra dzieli się na dwa „widoki”. Pierwszy, główny, to panorama miasta z wyszczególnionymi lokacjami. Drugi przedstawia wnętrze tych lokacji: przedsiębiorstwo gracza - jej wygląd może ulegać zmianie zależnie od kapitału gracza (mały kapitał - mały domek, duży kapitał - duży biurowiec). W siedzibie organizacji gracz zwiększa/zmniejsza produkcję dóbr/usług, ustawia cenę sprzedaży,

zamawia reklamy a także sprawdza najnowsze wiadomości (informujące o zwiększonym popycie na poszczególne dobra/usługi);

- bank - gdzie gracz może brać kredyt, a także zakładać lokaty;
- urząd skarbowy - gracz odprowadza składki;
- ZUS - tutaj gracz „zatrudnia” pracownika, poprzez zarejestrowanie go w ZUS (lub zwalnia);
- sklep/targ/giełda - gdzie gracz sprzedaje wyprodukowane przez siebie dobra/usługi a także kupuje składniki potrzebne do produkcji.

Zadaniem gracza jest:

- zdobycie odpowiedniego kapitału w założonym czasie gry;
- zdobycie większości rynku w danym sektorze usług/produkcji.

Powyższe cele gracz może osiągnąć poprzez produkcję określonych dóbr lub wykonywanie usług. Produkty i usługi można wytworzyć z co najmniej dwóch „składników” (np. sok w kartonie powstaje ze składników „owoce” i „opakowania”), które gracz musi wcześniej zakupić.

Produkcja dóbr zależy od dwóch czynników:

- ilości dostępnych „składników”;
- ilości pracowników (jeden pracownik jest w stanie wyprodukować jedną sztukę produktu podczas jednej tury).

Wyprodukowane dobra lub usługi sprzedaje na giełdzie/targu lub w innym miejscu zbytu. Zarobione w ten sposób pieniądze może wykorzystać na:

- zwiększenie produkcji (czyli zakup większej liczby „składników”) i zwiększenie zatrudnienia;
- inwestowanie w promocję (zwiększa popyt na produkty gracza);
- spłacanie pożyczek.

Tura gracza składa się z kilku etapów:

- pobierania wszystkich opłat związanych z działalnością: koszty kredytu, wypłaty dla pracowników;
- sytuacji losowych (wypadek przy pracy, choroba pracownika, strajk, święta, kontrola skarbową, itd.) oraz zmiana cen - składników/dóbr/usług;
- decyzji gracza;
- sprzedaży dóbr/usług i zasilania budżetu gracza;
- dostarczenia składników zakupionych przez gracza w danej turze;
- produkcji dóbr/usług (o ile jest możliwa).

Ceny poszczególnych składników ulegają zmianom w zależności od popytu (wyższy popyt = wyższa cena), tak samo, jak popyt zmienia się na wyprodukowane przez gracza dobra/usługi (im więcej gracz dostarcza produktów, tym mniejszy jest popyt i na odwrót). Gracz wystawiając na sprzedaż X dóbr/usług, nie ma gwarancji, że cały jego asortyment zostanie sprzedany w danej turze. W przypadku braku zainteresowania towarem, gracz będzie zmuszony odpowiednio zareagować- zmniejszyć cenę towaru, lub ograniczyć jego podaż. Dlatego też gra zmusza gracza do strategicznego działania- produkcji wielu dóbr/usług, uniemożliwiając mu uzależnienie swojej działalności wyłącznie od jednego produktu. Taka strategia spowoduje przepełnienie rynku tym produktem, a co za tym idzie spadkiem popytu (a tym samym sprzedaży).

Poza graczem w grze uczestniczy konkurencja, która sterowana jest przez komputer.

Jeśli gracz chce wytwarzać inne dobra/usługi, niż proponowane przez grę, może na początku rozgrywki stworzyć listę swoich produktów, dobierając co najmniej dwa składniki z listy.

Przykładowe składniki:

- owoce;
- warzywa;
- zboże;
- cukier;
- opakowania tekturowe;

- opakowania plastikowe.
- Przykładowe produkty:
- soki owocowe = owoce + opakowania kartonowe;
- soki warzywne = warzywa + opakowania kartonowe;
- ogórki kiszane = warzywa + przyprawy + opakowania szklane;
- napoje = owoce + cukier + opakowania kartonowe;
- maskotki = pierze + materiał;
- biżuteria = metale szlachetne + kamienie szlachetne.

### III. Zakres prac Wykonawcy obejmuje:

I. Opracowanie koncepcji gier komputerowych edukacyjnych, produkcja gier, w tym:

1. Zapewnienie zespołu programistów,
2. Zapewnienie zespołu osób, posiadających odpowiednią wiedzę i doświadczenie, odpowiedzialnych za opracowanie koncepcji gier, wizualizację dźwiękową i graficzną,
3. Stworzenie dokumentu projektu określającego podstawowe dane o grze (gatunek, docelowa grupa odbiorców, świat gry), design doc (z ang. dokument projektu),
4. Stworzenie prototypu gier mających za zadanie ukazać najważniejsze założenia z design doca. Prototyp musi ukazywać koncepcje projektu gry, dać możliwość ich przetestowania, sprawdzenia "w praniu",
5. Stworzenie projektów gier czyli - design doc. zawierającego wytyczne dla wszystkich członków zespołu, łączący prace grafików, programistów. Design doc musi zawierać: ogólny opis gry, wszystkie dane, wzory i obliczenia mechaniki, koncept arty, opisy technologii programistycznych, strategię .
6. Programowanie gier poprzez wybór API i/lub bibliotek. W głównej mierze silnik graficzny, lecz także wybór biblioteki obsługującej dźwięk czy wejście (myszka, klawiatura).
7. Opracowanie opisu warstw gier: grafiki, logiki, wejścia, dźwięku.
8. Napisanie kodu źródłowego odzwierciedlającego grę opisaną w design dokumencie.
- 9 Dokumentowanie postępów tworzenia gier,
- 10 Przeprowadzenie beta testów gier oraz przedstawienie ich wyników.
11. Produkcja i beta testy stworzonych gier komputerowych,
- 12 Nagranie 4 gier komputerowych (na komputer i tablet) edukacyjnych, z uwzględnieniem następujących danych technicznych zapewniających możliwość odtworzenia gier na komputerach PC oraz MAC OS X:
  - a) Windows Media Player wersja 9.0 lub nowsza
  - b) karta dźwiękowa,
  - c) Flash Player wersja 7 lub nowsza,
  - d) 512 MB RAM
  - e) 1 GB wolnego miejsca
  - f) rozdzielczość video 1024x768 lub wyższa
13. Przygotowanie egzemplarzy płyt DVD i nagranie gier komputerowych edukacyjnych (po zaakceptowaniu każdej z gier przez Zamawiającego). Wykonawca ma do przygotowania 400 sztuk płyt zawierających wszystkie powstałe gry. Płyta będzie spakowana w plastikowe opakowanie przeznaczone do przechowywania płyt DVD. Okładka płyty oraz nadruk na płytkach powinny mieć spójną koncepcję graficzną, która zostanie zaprojektowana we współpracy z Zamawiającym.
14. Płyty powinny być o odpowiedniej objętości pamięci umożliwiającej nagranie gier.
15. Oprócz gier na płycie powinno być zainstalowane bezpłatne oprogramowanie umożliwiające/wspierające odtwarzanie gier.
16. Napisania instrukcji obsługi do gier oraz jej wydruk i dołączenie do każdej z płyt CD/DVD.

17. Przeniesienie majątkowych praw autorskich na Zamawiającego na wszystkie produkty projektu w zakresie: użytkowania, kopiowania, modyfikacji, udostępniania i dystrybucji.

#### **IV. Informacja o współfinansowaniu**

Wykonawca jest zobowiązany, na opracowanych przez siebie materiałach oraz w korespondencji prowadzonej w związku z realizacją zamówienia, umieścić logo i oznaczenie Zamawiającego, Wykonawcy oraz logo Unii Europejskiej z podpisem: Unia Europejska, Europejski Fundusz Społeczny i logo Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki wraz z informacją o współfinansowaniu ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego zgodnie z aktualnymi „Wytycznymi dotyczącymi oznakowania projektów w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki”. Wykonawca przedstawi do akceptacji Zamawiającego projekt okładek materiałów edukacyjnych, w terminie określonym w umowie.

#### **V. Akceptacja materiałów**

Treść i forma wszelkich materiałów i opracowań zostanie uzgodniona z Zamawiającym. Zamawiający ma prawo wnoszenia uwag co do treści i formy wszelkich materiałów i opracowań powstających w ramach niniejszego zamówienia. W przypadku zgłoszenia uwag przez Zamawiającego, Wykonawca jest zobowiązany do ich uwzględnienia zgodnie z harmonogramem, na zasadach określonych w umowie. Do celów akceptacji, wszelkie materiały i opracowania powstałe w ramach niniejszego zamówienia zostaną przekazane Zamawiającemu w wersji elektronicznej umożliwiającej ich edycję. Odbioru przedmiotu umowy dokona zespół składający się z przedstawiciela Zamawiającego.

#### **VI. Okres realizacji zamówienia.**

Wykonawca będzie zobowiązany zrealizować zamówienie w terminie 90 dni od dnia podpisania umowy oraz zgodnie z zaakceptowanym harmonogramem.

**VII. Szczegółowy opis przedmiotu zapytania ofertowego zawiera minimalne wymagania stawiane przez Zamawiającego, których spełnienie będzie weryfikowane na etapie oceny formalnej. Oferty, które nie będą spełniać minimalnych wymagań będą odrzucane na etapie oceny formalnej.**

#### **VIII. Warunki udziału w postępowaniu**

O udzielenie zamówienia mogą się ubiegać Wykonawcy:

-Wykonawca ubiegający się o udzielenie zamówienia musi wykazać się należytych wykonaniem w ciągu ostatnich 3 lat przed upływem terminu składania ofert, - 3 aplikacji mobilnych (każda zrealizowana na podstawie odrębnej umowy), w tym min. 2 gier; każda usługa obejmowała co najmniej zaprojektowanie jej, stworzenie dokumentu projektu określającego najpierw podstawowe dane o grze (gatunek, docelowa grupa odbiorców, świat gry), następnie stworzenie design doc (z ang. dokument projektu), w którym zawarte zostały wszystkie informacje o grze, stworzenie design doc zawierającego się wytyczne dla wszystkich członków zespołu, wybór API i/lub bibliotek, stworzenie silnika graficznego, wybór biblioteki obsługującej dźwięk czy wejście (myszka, klawiatura, napisanie kodu źródłowego, przeprowadzenie beta testów. Z podaniem ich wartości, przedmiotu, dat wykonania i odbiorców, popartych dokumentami potwierdzającymi, że usługi te zostały wykonane należycie;

-Wykonawca musi istnieć na rynku co najmniej od 3 lat;

-Posiadający zaplecze osobowe i techniczne umożliwiające profesjonalną realizację zamówienia.

-Nie są powiązani z Zamawiającym osobowo lub kapitałowo. Przez powiązania kapitałowe lub osobowe rozumie się wzajemne powiązania między Zamawiającym i partnerami tj. Polskim Towarzystwem Ekonomicznym w Lublinie, lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego i partnera lub osobami wykonującymi w imieniu

Zamawiającego i partnera czynności związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem procedury wyboru wykonawcy a Wykonawcą polegające w szczególności na:

Uczestniczeniu w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub spółki osobowej;

Posiadaniu co najmniej 10% udziałów lub akcji;

Pełnieniu funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika;

Pozostawaniu w związku małżeńskim, w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa lub powinowactwa w linii bocznej do drugiego stopnia lub stosunku, przysposobienia, opieki lub kurateli.

#### IX. Termin i miejsce złożenia ofert

Oferta powinna być przesłana za pośrednictwem placówki pocztowej operatora publicznego lub dostarczona osobiście na adres: Stowarzyszenia POSTIS ul. Fieldorfa 7/4 20-091 Lublin lub przesłana za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: [ace@postis.pl](mailto:ace@postis.pl) bądź faksu na numer: (0-81) 524 39 66 **do dnia 16.05.2013 do godziny 15:00** (liczy się data wpływu). Oferty przesłane drogą elektroniczną muszą zawierać podpisany przez Wykonawcę i zeskanowany formularz ofertowy wraz załącznikami, podpisanymi przez Wykonawcę. Otwarcie ofert nastąpi w dniu ich złożenia. Oferty złożone po terminie, na innym druku, niekompletne lub niespełniających stawianych wymagań nie będą rozpatrywane. W toku badania i oceny oferty Zamawiający jest uprawniony do wezwania Wykonawcy do złożenia wyjaśnień dotyczących treści złożonej oferty.

#### X. Termin związania ofertą

Wykonawca jest związany ofertą do 30 dni od upływu terminu składania ofert.

#### XI. Sposób porozumiewania się Zamawiającego z Wykonawcami

Osoba upoważnioną ze strony Zamawiającego do kontaktów z Wykonawcami jest Pani Karolina Kaniowska tel. 0-81 524 39 66. Kontakt w dni robocze w godzinach 09:00-14:00. Wszystkie pytania i wątpliwości związane z niniejszym postępowaniem należy zgłaszać na numer faksu (081) 524 39 66 oraz mail [ace@postis.pl](mailto:ace@postis.pl)

#### XII. Oferta

Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert częściowych. Oferta musi obejmować wykonanie pełnej usługi.

#### XIII. DOKUMENTY I OŚWIADCZENIA WYMAGANE DLA POTWIERDZENIA WARUNKÓW UDZIAŁU W ZAMÓWIENIU:

1. Oferent powinien przedstawić następujące dokumenty:

a. formularz ofertowy stanowiący załącznik nr 1 do niniejszego zapytania ofertowego,

b. wykaz usług w zakresie niezbędnym do wykazania spełniania warunku (załącznik nr 2) z podaniem ich wartości, przedmiotu, dat wykonania i odbiorców

c. Oświadczenie Wykonawcy o braku powiązań (załącznik nr 3)

#### XIV. KRYTERIA WYBORU OFERT

1. Cena,

2. Doświadczenie i potencjał,

#### XV. SPOSÓB OCENY KRYTERIÓW

1. Cena oferty- 40%

Najwyższą liczbę punktów w tym kryterium otrzyma oferta najtańsza (najniższa cena), pozostałe oferty otrzymają liczbę punktów odpowiednio mniejszą z dokładnością 2 miejsc po przecinku zgodnie z poniższym wzorem:

P - liczba punktów:

Najniższa oferowana Cena

P = ----- x 40 pkt.

Cena oferty badanej

Maksymalnie można uzyskać 40 pkt.

**Doświadczenie i potencjał – 60% :**

1) Wykonawca ubiegający się o udzielenie zamówienia musi wykazać się:

- należytem wykonaniem w ciągu ostatnich 3 lat przed upływem terminu składania ofert, - 3 aplikacji mobilnych (każda zrealizowana na podstawie odrębnej umowy), w tym min. 2 gier; każda usługa obejmowała co najmniej zaprojektowanie jej, stworzenie dokumentu projektu określającego najpierw podstawowe dane o grze (gatunek, docelowa grupa odbiorców, świat gry), następnie stworzenie design doc (z ang. dokument projektu), w którym zawarte zostały wszystkie informacje o grze, stworzenie design doc zawierającego się wytyczne dla wszystkich członków zespołu, wybór API i/lub bibliotek, stworzenie silnika graficznego, wybór biblioteki obsługującej dźwięk czy wejście (myszka, klawiatura, napisanie kodu źródłowego, przeprowadzenie beta testów. Z podaniem ich wartości, przedmiotu, dat wykonania i odbiorców, popartych dokumentami potwierdzającymi, że usługi te zostały wykonane należyście; -20 punktów
- Wykonawca musi istnieć na rynku co najmniej od 3 lat; - 20 punktów
- Wykonawca musi posiadać doświadczenie w zakresie wykonywania podobnych usług skierowanych do dzieci i młodzieży - 20 punktów

Zamawiający dokona wyboru oferty tego z Oferentów, którego oferta uzyska w wyniku oceny najwyższą liczbę punktów.

Przyznanie punktów poszczególnym ofertom odbędzie się w oparciu o następujący wzór:

$$K = (1) + (2)$$

gdzie:

- (1) - Liczba punktów za kryterium: Cena oferty.
- (2) - Liczba punktów za kryterium: Doświadczenie i potencjał.

**K - Ostateczna liczba punktów uzyskana przez ofertę**

3. Wykonawca zobowiązany jest do wypełnienia Formularza ofertowego i określenia w nim **ceny ofertowej ogółem brutto oraz netto** za wykonanie całego przedmiotu zamówienia, przy zastosowaniu podatku VAT, zgodnie z Ustawą z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (Dz.U. Nr, poz. 535, z późn. zm.)

4. Cena ofertowa ogółem brutto powinna stanowić sumę wszystkich kosztów związanych z realizacją zamówienia, niezbędnych do jego wykonania w tym sumę kwot za realizację poszczególnych zadań:

5. Cena ofertowa ogółem netto będzie maksymalnym możliwym wynagrodzeniem Wykonawcy wynikającym z umowy i posłuży do porównania ofert.

6. Cena określona w Formularzu ofertowym określona przez Wykonawcę, nie będzie podlegać podwyższeniu z jakiegokolwiek tytułu w czasie obowiązywania umowy, i posłuży do rozliczenia wynagrodzenia.

7. Cenny powinny być podane w złotych polskich i zaokrąglona do dwóch miejsc po przecinku, tj. zaokrąglona do pełnych groszy.

8. Rozliczenia między Zamawiającym i Wykonawcą prowadzone będą w złotych polskich.

9. Zamawiający przewiduje wypłatę zaliczki na poczet realizowanych działań w ciągu 14 dni roboczych od dnia podpisania umowy z Wykonawcą w maksymalnej wysokości do 50% całości wartości zamówienia.



#### **XVI. SPOSÓB PRZYGOTOWANIA OFERTY:**

1. Ofertę należy sporządzić na załączonym formularzu ofertowym *załącznik nr 1*, w języku polskim, w formie pisemnej.
2. Oferta musi być podpisana (czytelnie lub z pieczętką imienną) przez osoby upoważnione,
3. Treść oferty musi odpowiadać treści Zapytania ofertowego.
4. Wykonawca może złożyć tylko jedną ofertę.
5. Ofertę należy złożyć, pod rygorem nieważności w formie pisemnej.
6. Oferta musi być napisana w języku polskim, na komputerze oraz podpisana przez osobę upoważnioną do reprezentowania Wykonawcy.
7. Oferta musi być podpisana przez osobę upoważnioną do reprezentowania Wykonawcy, zgodnie z formą reprezentacji Wykonawcy określoną w rejestrze sądowym lub innym dokumencie, właściwym dla danej formy organizacyjnej Wykonawcy, albo przez osobę umocowaną przez osoby uprawnione, przy czym pełnomocnictwo musi być załączone do oferty. Pełnomocnictwo musi być złożone w formie oryginału lub kserokopii poświadczonej za zgodność z oryginałem przez osobę (osoby) udzielającą pełnomocnictwa lub notarialnie.

#### **XVII. Oferta powinna zawierać:**

- a) Formularz ofertowy – załącznik nr 1
- b) wykaz usług w zakresie niezbędnym do wykazania spełniania warunku (*załącznik nr 2*) z podaniem ich wartości, przedmiotu, dat wykonania
- c) Oświadczenie Wykonawcy o braku powiązań (*załącznik nr 3*)

#### **XVIII. UZUPEŁNIENIE I NEGOCJACJE:**

1. W celu zapewnienia konkurencyjności postępowania, Zamawiający zastrzega sobie prawo do skontaktowania się z właściwymi Oferentami w celu uzupełnienia lub doprecyzowania ofert i przeprowadzenia negocjacji.

#### **XIX. POZOSTAŁE POSTANOWIENIA I INFORMACJE:**

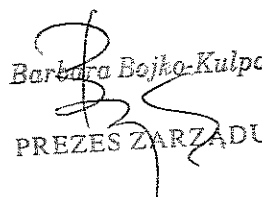
1. Zamawiający zastrzega sobie możliwość wezwania Oferenta do złożenia rekomendacji.
2. O wyborze oferty oferent zostanie poinformowany mailowo lub listownie.
3. Wykonawca zobowiązuje się przenieść na Zamawiającego całość praw autorskich majątkowych do przedmiotu zamówienia zwanego Dziełem, bez żadnych ograniczeń czasowych i terytorialnych, na wszelkich znanych w chwili zawarcia umowy polach eksploatacji, a w szczególności:

- a) w zakresie utrwalenia i zwielokrotnienia Przedmiot umowy – wytwarzanie dowolną techniką, w tym drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową,
- b) w zakresie obrotu oryginałem lub egzemplarzami Przedmiot umowy – wprowadzenie do obrotu, użyczenia, najem oryginału lub egzemplarzy Przedmiot umowy,
- c) wprowadzania do obrotu nośników zapisów wszelkiego rodzaju, w tym np. CD, DVD, Blu-ray, a także publikacji wydawniczych realizowanych na podstawie Przedmiot umowy lub z jego wykorzystaniem,
- d) wszelkie rozpowszechnianie, w tym wprowadzania zapisów Przedmiot umowy do pamięci komputerów i serwerów sieci komputerowych, w tym ogólnie dostępnych w rodzaju Internet i udostępniania ich użytkownikom takich sieci,
- e) przekazywania lub przesyłania zapisów Przedmiot umowy pomiędzy komputerami, serwerami i użytkownikami (korzystającymi), innymi odbiorcami, przy pomocy wszelkiego rodzaju środków i technik,
- f) publiczne udostępnianie Przedmiot umowy, zarówno odpłatne, jak i nieodpłatne, w tym w trakcie prezentacji i konferencji oraz w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym także w sieciach

- telekomunikacyjnych i komputerowych lub w związku ze świadczeniem usług telekomunikacyjnych, w tym również - z zastosowaniem w tym celu usług interaktywnych.
4. Wykonawca upoważnia również Zamawiającego do rozporządzania oraz korzystania z utworów stanowiących opracowane Przedmiot umowy, w zakresie wskazanym w ust. 1 powyżej. Wskazane upoważnienie może być przenoszone na osoby trzecie bez konieczności uzyskiwania odrębnej zgody.
5. Przeniesienie autorskich praw majątkowych, o którym mowa w ust.1, następuje: na czas nieokreślony oraz na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i poza jej granicami.
6. Wykonawca oświadcza, że Dzieło nie narusza praw własności intelektualnej, w tym praw autorskich i praw pokrewnych, ani innych praw osób trzecich.
7. W przypadku gdy osoba trzecia zgłosi wobec Zamawiającego roszczenie związane z przedmiotem umowy, dotyczące naruszenia praw autorskich tej osoby trzeciej, jak również wtedy, gdy istnieje prawdopodobieństwo wysunięcia takich roszczeń, Wykonawca będzie wówczas zobowiązany, do:
- a) uzyskania dla Zamawiającego prawa do korzystania z przedmiotu umowy w zakresie nienaruszającym prawa własności intelektualnej,
  - b) zmodyfikowania Utworu będącego przedmiotem roszczeń tak, aby nie naruszał praw własności intelektualnej, przy jednoczesnym zachowaniu pełnej zgodności z wymogami Zamawiającego,
  - c) uzyskania i wprowadzenia zastępczego, podobnego pod względem funkcjonalnym utworu, który nie narusza praw własności intelektualnej.
9. Niezależnie od zobowiązań wynikających z ust. 2 Wykonawca będzie zobowiązany do pokrycia wszelkich szkód poniesionych przez Zamawiającego w związku naruszeniem przez Wykonawcę, przy wykonywaniu tej Umowy, praw autorskich osób trzecich, a w szczególności do pokrycia kosztów obrony, kosztów ugodowego zakończenia sprawy oraz zasądzonych odszkodowania

## **XX. ZAŁĄCZNIKI:**

1. Formularz ofertowy
2. Wykaz usług w zakresie niezbędnym do wykazania spełniania warunku z podaniem ich wartości, przedmiotu, dat wykonania
3. Oświadczenie Wykonawcy o braku powiązań osobowych i kapitałowych z Zamawiającym

  
Barbara Bojko-Kulpa  
PREZES ZARZĄDU