Załącznik nr 1do SIWZ

|  |
| --- |
|  |
| **FORMULARZ OFERTOWY** |
| **OFERTA** **Instytut Adama Mickiewicza** **Ul. Mokotowska 25** **Warszawa 00-560**W postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego prowadzonego w trybie przetargu nieograniczonego zgodnie z ustawą z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych na **Przygotowanie koncepcji projektu gry edukacyjnej w wirtualnej rzeczywistości typu „ escape room” prezentującej historię polskiego wzornictwa oraz jej wdrożenie w formie aplikacji VR w dwóch wersjach moblinej i na komputery stacjonarne.** |
| 1. **DANE WYKONAWCY:**

Osoba upoważniona do reprezentacji Wykonawcy/ów i podpisująca ofertę:………………………..………………………………….Wykonawca/Wykonawcy:……………..……………..………………………………………/pełna nazwa firmy Wykonawcy/Adres:……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………/ulica nr domu kod pocztowy miejscowość, województwo/NIP .........................................................REGON ......................................................................nr konta ……………………………………………………………………………………..Osoba odpowiedzialna za kontakty z Zamawiającym:.…………………………………Dane teleadresowe na które należy przekazywać korespondencję związaną z niniejszym postępowaniem: email…………………………tel…………………. faks………..…………strona internetowa ………………………………….Adres do korespondencji (jeżeli inny niż adres siedziby): …………………………………………………………… |
| **OFERUJEMY WYKONANIE USŁUGI OBJETEJ OGŁOSZENIEM ZA CENĘ:**W odpowiedzi na ogłoszenie o przetargu nieograniczonym składamy niniejszą ofertę na**:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| LP | Przedmiot zamówienia | Wartość ogółem brutto |
| 1. | Przygotowanie projektu gry edukacyjnej w wirtualnej rzeczywistości typu „escape room” prezentującej historię polskiego wzornictwa oraz jej wdrożenie w formie aplikacji VR w dwóch wersjach: mobilnej i na komputery stacjonarne.  |  |
|  | **Wartość ogółem brutto** |  |

**Wartość ogółem brutto wynosi …………….. (słownie: …………….……………zł brutto)****W tym kwota \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ PLN BRUTTO tytułem przeniesienia autorskich praw majątkowych do aplikacji VR i udzielenie zezwoleń określonych w Umowie.** |
| 1. **OŚWIADCZENIA:**
2. w cenie naszej oferty zostały uwzględnione wszystkie koszty wykonania zamówienia;
3. zapoznaliśmy się ze Specyfikacją Istotnych Warunków Zamówienia oraz wzorem umowy i nie wnosimy do nich zastrzeżeń oraz przyjmujemy warunki w nich zawarte;
4. wykonamy zamówienie zgodnie z terminami wskazanymi w SIWZ.
5. uważamy się za związanych niniejszą ofertą na okres **30 dni** licząc od dnia otwarcia ofert (włącznie z tym dniem);
 |
| 1. **ZOBOWIĄZANIA W PRZYPADKU PRZYZNANIA ZAMÓWIENIA:**
2. zobowiązujemy się do zawarcia umowy w miejscu i terminie wyznaczonym przez Zamawiającego;
 |
| 1. **PODWYKONAWCY:**

Podwykonawcom zamierzam powierzyć poniższe części zamówienia (Jeżeli jest to wiadome, należy podać również dane proponowanych podwykonawców)1. .........................................................................................................................................................
2. .........................................................................................................................................................
3. .........................................................................................................................................................
4. .........................................................................................................................................................
 |
| 1. **SPIS TREŚCI:**

Integralną część oferty stanowią następujące dokumenty:1).........................................................................................................................................................2).........................................................................................................................................................3).........................................................................................................................................................4).........................................................................................................................................................5).........................................................................................................................................................Oferta została złożona na .............. kolejno ponumerowanych stronach. |
| ……………………………………………………….pieczęć Wykonawcy | ......................................................................................Data i podpis upoważnionego przedstawiciela Wykonawcy |

**Załącznik nr 2 do SIWZ**

**WYKAZ WYKONANYCH USŁUG**

**Przygotowanie koncepcji projektu gry edukacyjnej w wirtualnej rzeczywistości typu „ escape room” prezentującej historię polskiego wzornictwa oraz jej wdrożenie w formie aplikacji VR w dwóch wersjach moblinej i na komputery stacjonarne.**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Odbiorca usługi | Daty wykonaniausługi (dd/mm/rrrr – dd/mm/rrrr) | Przedmiot – nazwa i krótki opis usługi | Wartośćusługi(brutto) | Rodzaj doświadczenia (własne, podwykonawcy, innego podmiotu) |
| Jeden projekt w technologii VR, w tym o charakterze narracyjnym ( opowiedziana historia) lub w formie gry o wartości nie mniejszej niż 50 000,00 PLN brutto  |
| 1. |  | Data wykonania usługi …….….. |  |  |  |
| Jeden projekt tj. aplikacja, gra, utwór audiowizualny, który znalazł się w dystrybucji międzynarodowej. |
| 1. |  | Data wykonania usługi …….…. |  |  |  |
| Jeden utwór, tj. aplikacja, gra, utwór audiowizualny tematycznie związany z designem, sztukami wizualnymi lub architekturą.  |
| 1. |  | Data wykonania usługi …….…. |  |  |  |

……………………………………………………….

(imię i nazwisko oraz podpis

upoważnionego przedstawiciela Wykonawcy)

Uwaga:

1. Zamawiający wymaga, aby Wykonawca załączył wykaz wraz z dokumentami potwierdzającymi, że usługi zostały wykonane lub są wykonywane należycie.
2. Zamawiający wymaga, aby Wykonawca wskazał, czy doświadczenie, na które się powołuje jest jego własnym doświadczeniem, czy doświadczeniem innych podmiotów niezależnie od charakteru prawnego łączących go z nimi stosunków i udowodnić Zamawiającemu, iż będzie dysponował zasobami niezbędnymi do realizacji zamówienia, w szczególności przedstawiając w tym celu **pisemne** zobowiązanie tych podmiotów do oddania mu do dyspozycji niezbędnych zasobów na okres korzystania z nich przy wykonaniu zamówienia**.**

……………………………………………………….

(imię i nazwisko oraz podpis

upoważnionego przedstawiciela Wykonawcy)

3. POUCZENIE:

Art. 297 § 1 KODEKSU KARNEGO: Kto, w celu uzyskania dla siebie lub kogo innego (…) przedkłada podrobiony, przerobiony, poświadczający nieprawdę albo nierzetelny dokument albo nierzetelne, pisemne oświadczenie dotyczące okoliczności o istotnym znaczeniu dla uzyskania (…) zamówienia, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5.

  **Załącznik nr 3 do SIWZ**

|  |
| --- |
| OŚWIADCZENIE O BRAKU PODSTAW DO WYKLUCZENIAI SPEŁNIENIA WARUNKÓW UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU |
| **Przygotowanie koncepcji projektu gry edukacyjnej w wirtualnej rzeczywistości typu „ escape room” prezentującej historię polskiego wzornictwa oraz jej wdrożenie w formie aplikacji VR w dwóch wersjach moblinej i na komputery stacjonarne.** |
| **Działając w imieniu Wykonawcy**:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *(podać nazwę i adres Wykonawcy)* |
| **Oświadczam,**że na dzień składania ofert nie podlegam wykluczeniu z postępowania i spełniam warunki udziału w postępowaniu. |
| W przedmiotowym postępowaniu Zamawiający zgodnie z art. 24 ust. 1 pkt. 12-23 ustawy wykluczy:1. wykonawcę, który nie wykazał spełniania warunków udziału w postępowaniu lub nie został zaproszony do negocjacji lub złożenia ofert wstępnych albo ofert, lub nie wykazał braku podstaw wykluczenia;
2. wykonawcę będącego osobą fizyczną, którego prawomocnie skazano za przestępstwo:
3. o którym mowa w­ art. 165a, art. 181–188, art. 189a, art. 218–221, art. 228–230a, art. 250a, art. 258 lub art. 270–309 ustawy z dnia 6 czerwca 1997 r. – Kodeks karny (Dz. U. Nr 88, poz. 553, z późn. zm.) lub­ art. 46 lub art. 48 ustawy z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie (Dz. U. z 2016 r. poz. 176),
4. o charakterze terrorystycznym, o którym mowa w art. 115 § 20 ustawy z dnia 6 czerwca 1997 r. – Kodeks karny,
5. skarbowe,
6. o którym mowa w art. 9 lub art. 10 ustawy z dnia 15 czerwca 2012 r. o skutkach powierzania wykonywania pracy cudzoziemcom przebywającym wbrew przepisom na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (Dz. U. poz. 769);
7. wykonawcę, jeżeli urzędującego członka jego organu zarządzającego lub nadzorczego, wspólnika spółki w spółce jawnej lub partnerskiej albo komplementariusza w spółce komandytowej lub komandytowo-akcyjnej lub prokurenta prawomocnie skazano za przestępstwo, o którym mowa w pkt 2;
8. wykonawcę, wobec którego wydano prawomocny wyrok sądu lub ostateczną decyzję administracyjną o zaleganiu z uiszczeniem podatków, opłat lub składek na ubezpieczenia społeczne lub zdrowotne, chyba że wykonawca dokonał płatności należnych podatków, opłat lub składek na ubezpieczenia społeczne lub zdrowotne wraz z odsetkami lub grzywnami lub zawarł wiążące porozumienie w sprawie spłaty tych należności;
9. wykonawcę, który w wyniku zamierzonego działania lub rażącego niedbalstwa wprowadził zamawiającego w błąd przy przedstawieniu informacji, że nie podlega wykluczeniu, spełnia warunki udziału w postępowaniu lub kryteria selekcji, lub który zataił te informacje lub nie jest w stanie przedstawić wymaganych dokumentów;
10. wykonawcę, który w wyniku lekkomyślności lub niedbalstwa przedstawił informacje wprowadzające w błąd zamawiającego, mogące mieć istotny wpływ na decyzje podejmowane przez zamawiającego w postępowaniu o udzielenie zamówienia;
11. wykonawcę, który bezprawnie wpływał lub próbował wpłynąć na czynności zamawiającego lub pozyskać informacje poufne, mogące dać mu przewagę w postępowaniu o udzielenie zamówienia;
12. wykonawcę, który brał udział w przygotowaniu postępowania o udzielenie zamówienia lub którego pracownik, a także osoba wykonująca pracę na podstawie umowy zlecenia, o dzieło, agencyjnej lub innej umowy o świadczenie usług, brał udział w przygotowaniu takiego postępowania, chyba że spowodowane tym zakłócenie konkurencji może być wyeliminowane w inny sposób niż przez wykluczenie wykonawcy z udziału w postępowaniu;
13. wykonawcę, który z innymi wykonawcami zawarł porozumienie mające na celu zakłócenie konkurencji między wykonawcami w postępowaniu o udzielenie zamówienia, co zamawiający jest w stanie wykazać za pomocą stosownych środków dowodowych;
14. wykonawcę będącego podmiotem zbiorowym, wobec którego sąd orzekł zakaz ubiegania się o zamówienia publiczne na podstawie ustawy z dnia 28 października 2002 r. o odpowiedzialności podmiotów zbiorowych za czyny zabronione pod groźbą kary (Dz. U. z 2015 r. poz. 1212, 1844 i 1855 oraz z 2016 r. poz. 437);
15. wykonawcę, wobec którego orzeczono tytułem środka zapobiegawczego zakaz ubiegania się o zamówienia publiczne;
16. wykonawców, którzy należąc do tej samej grupy kapitałowej, w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2017 r., poz. 229, ze zmianami), złożyli odrębne oferty, oferty częściowe lub wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu, chyba że wykażą, że istniejące między nimi powiązania nie prowadzą do zakłócenia konkurencji w postępowaniu o udzielenie zamówienia.
 |
| **Informacja w związku z poleganiem na zasobach innych podmiotów**1. Oświadczam, że w celu wykazania spełniania warunków udziału w postępowaniu, określonych przez zamawiającego w art. 5 SIWZ nie polegam na zasobach innych podmiotów.\*
2. Oświadczam, że w celu wykazania spełniania warunków udziału w postępowaniu, określonych przez zamawiającego w art. 5 SIWZ polegam na zasobach następującego/ych podmiotu/ów:\*
3. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *(wskazać podmiot i określić odpowiedni zakres dla wskazanego podmiotu)**\*niepotrzebne skreślić* |
| **Oświadczenie dotyczące podmiotu, na którego zasoby powołuje się wykonawca**Oświadczam, że w stosunku do następującego/ych podmiotu/tów, na którego/ych zasoby powołuję się w niniejszym postępowaniu, tj.: 1. **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**
2. **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

 *(podać pełną nazwę/firmę, adres, a także w zależności od podmiotu: NIP/PESEL, KRS/CEiDG)*nie zachodzą podstawy wykluczenia z postępowania o udzielenie zamówienia |
| **PODWYKONAWCY**1. Nie zamierzam powierzyć wykonania części zamówienia podwykonawcom.\*
2. Podwykonawcom zamierzam powierzyć poniższe części zamówienia (jeżeli jest to wiadome, należy podać również dane proponowanych podwykonawców)\*
3. ...............................................................................................................................
4. ...............................................................................................................................
 |
| **Oświadczenie dotyczące podwykonawcy niebędącego podmiotem, na którego zasoby powołuje się wykonawca**Oświadczam, że w stosunku do następującego/ych podmiotu/tów, będącego/ych podwykonawcą/ami:1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

 *(podać pełną nazwę/firmę, adres, a także w zależności od podmiotu: NIP/PESEL, KRS/CEiDG)*,nie zachodzą podstawy wykluczenia z postępowania o udzielenie zamówienia. |
| **OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE MŚP:** **Oświadczam, że jestem mikroprzedsiębiorstwem\* / małym\* / średnim\* przedsiębiorstwem**\* Niepotrzebne skreślić. (Informacje wymagane wyłącznie do celów statystycznych.) Zgodnie z zaleceniem Komisji z dnia 6 maja 2003 r. dotyczącym definicji mikroprzedsiębiorstw oraz małych i średnich przedsiębiorstw (Dz.U. L 124 z 20.5.2003, s. 36): Mikroprzedsiębiorstwo: przedsiębiorstwo, które zatrudnia mniej niż 10 osób i którego roczny obrót lub roczna suma bilansowa nie przekracza 2 milionów EUR. Małe przedsiębiorstwo: przedsiębiorstwo, które zatrudnia mniej niż 50 osób i którego roczny obrót lub roczna suma bilansowa nie przekracza 10 milionów EUR. Średnie przedsiębiorstwa: przedsiębiorstwa, które nie są mikroprzedsiębiorstwami ani małymi przedsiębiorstwami i które zatrudniają mniej niż 250 osób i których roczny obrót nie przekracza 50 milionów EUR lub roczna suma bilansowa nie przekracza 43 milionów EUR. |
| **……………………………………………………… ……………………………………………………….****Pieczęć Wykonawcy Data i podpis**  **upoważnionego przedstawiciela**  **Wykonawcy** |

**Załącznik nr 4 do SIWZ**

OŚWIADCZENIE WYKONAWCY

My niżej podpisani:

…………………………………………………………………………………………………

działając w imieniu i na rzecz:

............................................................................................................................................

............................................................................................................................................

ubiegając się o udzielenie zamówienia publicznego na : **Przygotowanie koncepcji projektu gry edukacyjnej w wirtualnej rzeczywistości typu „ escape room” prezentującej historię polskiego wzornictwa oraz jej wdrożenie w formie aplikacji VR w dwóch wersjach moblinej i na komputery stacjonarne.**

**-** oświadczamy**, że nie należymy do żadnej grupy kapitałowej** o której mowa w art. 24 ust. 1 pkt 23 ustawy Prawo Zamówień Publicznych (Dz. U. z 2017 r. poz. 1579 ze zm.), tj. w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2017 r., poz. 229)**\***

- oświadczamy, że **nie należymy** **do tej samej grupy kapitałowej**, o której mowa w art. 24 ust. 1 pkt 23 ustawy Prawo Zamówień Publicznych (Dz. U. z 2017 r. poz. 1579 ze zm.), tj. w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2017 r., poz. 229) z Wykonawcami, którzy złożyli oferty w przedmiotowym postępowaniu o udzieleniu zamówienia.\*

- oświadczamy, że **należymy** do tej samej grupy kapitałowej, o której mowa w art. 24 ust. 1 pkt 23 ustawy Prawo Zamówień Publicznych, tj. w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2017 r., poz. 229), co podmioty wymienione poniżej (należy podać nazwy i adresy siedzib)\*\*:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Nazwa (firma)** | **Adres siedziby** |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |

*\* niepotrzebne skreślić, - jeżeli Wykonawca nie dokona skreślenia Zamawiający uzna,
iż Wykonawca nie należy do żadnej grupy kapitałowej*

*\*\* wraz ze złożeniem oświadczenia o przynależności do tej samej grupy kapitałowej, z Wykonawcami, którzy złożyli odrębne oferty, Wykonawca może przedstawić dowody wykazujące, że istniejące powiązania z ww. Wykonawcami nie prowadzą do zakłócenia konkurencji w przedmiotowym postępowaniu o zamówienie publiczne.*

 ………………………………………………………...

*(data i podpis osoby uprawnionej*

*do reprezentacji Wykonawcy\*)*

**W przypadku Wykonawców wspólnie ubiegających się o udzielenie zamówienia oświadczenie składa każdy z Wykonawców osobno.**

*Osoba składająca oświadczenie świadoma jest odpowiedzialności karnej wynikającej z art. 297 Kodeksu Karnego za przedłożenie nierzetelnego lub poświadczającego nieprawdę oświadczenia.*

 **Załącznik nr 6 do SIWZ**

WYKAZ OSÓB

którymi dysponuje lub będzie dysponował wykonawca i które będą uczestniczyć
w wykonywaniu zamówienia na **Przygotowanie koncepcji projektu gry edukacyjnej w wirtualnej rzeczywistości typu „ escape room” prezentującej historię polskiego wzornictwa oraz jej wdrożenie w formie aplikacji VR w dwóch wersjach moblinej i na komputery stacjonarne.**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Osoby, które będą uczestniczyć w wykonywaniu zamówienia | Zakres wykonywanych czynności w przedmiotowym postępowaniu | Posiadane kwalifikacje zawodowe, doświadczenie i wykształcenie\*\*\* | Informacja o podstawie do dysponowania osobą\*/\*\* |
| 1 |  | Producent |  [ ] co najmniej 3 letnie doświadczenie zawodowe lub wyższe wykształcenie kierunkowe zakresie producenta treści audiowizualnych lub multimedialnych,[ ] udział w charakterze producenta w co najmniej trzech projektach audiowizualnych lub interaktywnych, przy czym budżet jednego z nich przekraczał wartość 250 000,00 PLN. [ ]udział w charakterze producenta treści wizualnych lub multimedialnych w co najmniej jednym projekcie dystrybuowanym międzynarodowo[ ] Udział w charakterze producenta w co najmniej jednym projekcie o charakterze narracyjnym dla środowiska wirtualnej rzeczywistości  |  |
| +++2 |  | Główny projektant  | [ ] co najmniej pięcioletnie doświadczenie zawodowe lub wyższe wykształcenie kierunkowe w zakresie projektowania środowisk przestrzennych fizycznych lub wirtualnych;[ ] udział w charakterze projektanta w co najmniej jednym zrealizowanym projekcie o charakterze aplikacji interaktywnej 3D dla środowiska wirtualnej rzeczywistości lub rozszerzonej rzeczywistości lub zrealizowanym projekcie fizycznej narracyjnej przestrzeni wystawienniczej o powierzchni większej niż 100m2 lub projekcie scenografii do spektaklu lub filmu o długości nie mniejszej niż 30 minut. |  |
| 3 |  | Scenarzysta | Minimum jeden z poniższych:[ ] scenariusz dystrybuowanej krajowo lub międzynarodowo gry o długości gameplay większej niż 30 minut [ ] scenariusz dostępnego publicznie dłużej niż sześć miesięcy narracyjnego projektu multimedialnego (istniejącego w przestrzeni fizycznej lub wirtualnej) o długości doświadczenia większej niż 30 minut [ ] scenariusz dystrybuowanego krajowo lub międzynarodowo filmu o długości nie mniejszej niż 30 minut (w przypadku dystrybucji wyłącznie festiwalowej wymagany jest udział filmu w minimum jednym festiwalu zagranicznym)[ ] wydana w formie książkowej w kraju lub za granicą powieść lub zbiór opowiadań |  |
| 4 |  | Projektant UX  | [ ] co najmniej 3-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie projektowania UX lub pokrewnym  |  |
| 5 |  | Główny programista  | [ ] co najmniej 3-letnie doświadczenie zawodowe w zakresie główny programista lub pokrewne[ ] doświadczenie w charakterze głównego programisty lub pokrewne w co najmniej jednym projekcie interaktywnym wirtualnej lub rozszerzonej rzeczywistości o charakterze imersyjnym (nie dotyczy AR dedykowanego urządzeniom mobilnym) zrealizowanym na silniku Unity 3D lub Unreal Engine |  |
| 6 |  | Projektant mechaniki gry  | [ ] doświadczenie w charakterze projektanta mechaniki gry w co najmniej jednym zrealizowanym projekcie narracyjnej gry o długości gameplay większej niż 30 min. |  |

**\*/** W przypadku, gdy Wykonawca polega na osobach zdolnych do wykonania zamówienia innych podmiotów musi przedstawić **pisemne** zobowiązanie tych podmiotów do oddania mu do dyspozycji niezbędnych zasobów na potrzeby wykonaniu zamówienia.

\*\* / dysponowania osobą na podstawie np. umowy o pracę, umowy zlecenia, umowy
o dzieło, oddanie do dyspozycji przez inny podmiot

\*\*\*/ Wykonawca potwierdza doświadczenie zgłoszonej osoby poprzez postawienie znaku „x” w kratce przy spełnianym warunku. Nie zaznaczenie warunków spowoduje, że Zamawiający nie uzna danej osoby za spełniającą warunki udziału w postępowaniu określone w siwz.

 .....................................................................

 (data, imię i nazwisko oraz podpis

**Załącznik nr 7 do SIWZ**

**Opis przedmiotu zamówienia**

1. Usługa obejmuje projekt i wykonanie gry edukacyjnej w wirtualnej rzeczywistości typu „escape room” prezentującej historię polskiego wzornictwa. Aplikacja będzie wykonana w dwóch wersjach:

a) **na komputery stacjonarne** i platformę wirtualnej rzeczywistości HTC Vive (dopuszcza się

również dodatkowe funkcjonowanie aplikacji na innych stacjonarnych platformach VR);

b) **w wersji prezentacyjnej (skróconej na urządzenia mobilne** lub mobilne platformy wirtualnej rzeczywistości obsługiwane przez Oculus (Samsung Gear VR, Oculus Go). Tu również dopuszcza się portowanie na inne platformy VR (Daydream, Viveport dla HTC Focus, itp.)

2. **Aplikacja w wersji stacjonarnej** powinna gwarantować nie mniej niż 1 godzinę rozgrywki. Ponadto aplikacja powinna mieć możliwość dodatkowego poszerzenia wiedzy odbiorcy na temat historii polskiego wzornictwa, nie będącą niezbędnym elementem rozgrywki, ale wkomponowaną w świat i scenariusz gry. 7 minutowa rozgrywka dostępna w wersji moblinej opisanej w punkcie poniżej będzie także dostępna w zamkniętej całości w wersji na komputery stacjonarne.

3. **Aplikacja w wersji mobilnej** powinna gwarantować nie mniej niż 7 minut rozgrywki i stanowić teaser całego projektu, pozostając zamkniętą niezależną całością. Głównym celem tej wersji aplikacji jest prezentacja na wystawach i targach branżowych. Zamknięta 7 minutowa wersja będzie dostępna także w wersji na komputery stacjonarne.

4. Czas przewidziany na wykonanie usług zgodnie z poniższymi etapami:

I) **ETAP PIERWSZY:** Krótki opis aplikacji prezentujący główne aspekty całości koncepcji uwzględniający wstępną listę obiektów z historii polskiego designu o charakterze autorskim, które zostaną wykorzystane w aplikacji, oraz 2 przykłady zagadek, w terminie nie później niż do dnia **20.12.2018 roku;**

II) **ETAP DRUGI**: Szczegółowe opracowanie projektu aplikacji w terminie nie później niż do **15.04.2019r.** w zakresie: Krótkiego opisu aplikacji prezentującego główne aspekty całości koncepcji uwzględniającego 2 przykłady zagadek.

a) Założeń merytorycznych aplikacji wraz ze sporządzeniem listy obiektów, opisu ich

funkcjonalności i cech przestrzeni prezentowanych w ramach aplikacji wraz z

uzasadnieniem ich wyboru. Lista obiektów i opis ich funkcjonalności zostaną

opracowana wspólnie z osobą wyznaczoną przez Instytut Adama Mickiewicza.

Uzasadnienie każdego obiektu powinno zawierać argumenty wynikające ze znaczenia

edukacyjnego i/lub z wpływu na atrakcyjność/użyteczność w kontekście prezentowanej

historii i/lub gameplaya aplikacji. W przypadku każdego obiektu wymagane jest uzasadnienie

jego użycia w kontekście wirtualnej rzeczywistości. Ilość obiektów powinna być nie

mniejsza niż 60, ilość przestrzeni powinna być nie mniejsza niż 6 (jedna przestrzeń

oznacza jeden poziom), przy czym przestrzenie te mogą łączyć się w większe całości.

b) Scenariusza gry wraz z przykładowymi wariantami w zakresie opowiadanej historii,

uwzględniającego kontekst poznawczy wynikający z opracowanych założeń

merytorycznych aplikacji i spodziewany efekt emocjonalny poszczególnych rozwiązań.

c) Szczegółowego opisu mechaniki gry (nagradzania i karania, poziomowania, celów/zadań

pośrednich oraz celu/zadania głównego) z uwzględnieniem promowania edukacyjnego

aspektu aplikacji w sposób niezmniejszający atrakcyjności rozgrywki. Uzasadnienie

mechaniki gry musi uwzględniać również aspekt funkcjonowania gry w środowisku

wirtualnej rzeczywistości w szczególności w zakresie potencjalnego przemieszczania się

wewnątrz świata gry.

d) Nie mniej niż 40 szczegółowych projektów zagadek do rozwiązania dla użytkownika, z

których nie mniej niż 10 będzie nawiązywała do rozumienia specyficznych cech obiektów,

których dotyczą (wymiar edukacyjny) i z których nie mniej niż 10 będzie miało charakter

przestrzenny i wykorzystujący środki związane z funkcjonowaniem gry w środowisku

wirtualnej rzeczywistości.

e) Projektów graficznych i przestrzennych pomieszczeń wraz z uzasadnieniem wyboru stylu

graficznego reprezentacji i jego związku z prezentowaną historią, wybranymi obiektami

oraz założeniami merytorycznymi aplikacji. Projekty i ich uzasadnienie muszą również

uwzględniać specyficzne cechy wynikające z VRowego charakteru aplikacji. Styl graficzny

musi zapewniać rozpoznawalność obiektów prezentowanych w aplikacji oraz ich cech

specyficznych i unikalnych.

f) Projektów graficznych wszystkich elementów interfejsu gry wraz z uzasadnieniem ich

związku z prezentowana historią, założeniami merytorycznymi aplikacji i VRowym

charakterem gry.

g) Opisu i uzasadnienia sposobów interakcji ze światem gry wraz z ich uzasadnieniem merytorycznym w kontekście edukacyjnej funkcji aplikacji, scenariusza gry, a przede

wszystkim w kontekście funkcjonowania aplikacji w wirtualnej rzeczywistości.

h) Projektów przestrzennych środowisk dźwiękowych wraz z ich uzasadnieniem w

kontekście założeń merytorycznych gry, scenariusza gry oraz wykorzystania VRowego

charakteru aplikacji.

i) Co najmniej trzech prototypów przestrzennych różnych fragmentów gry prezentowanych

w środowisku wirtualnej rzeczywistości uwzględniających elementy scenariuszowe,

elementy mechaniki gry, UX/UI design i sound design.

II. **ETAP TRZECI**: produkcja opracowanych i zaakceptowanych przez IAM projektów z zadania pierwszego w terminie nie później niż do dnia 0**2.11.2019** roku. Wszystkie działania mające miejsce w zadaniu drugim muszą odbywać się pod bezpośrednim nadzorem osób projektujących poszczególne elementy gry. Istotne zmiany w stosunku do zaakceptowanego projektu gry, które wynikałyby z ograniczeń technologicznych, czasowych lub budżetowych lub z pojawienia się nowych możliwości technologicznych (w tym m.in. nowe platformy percepcji treści VR), a nie były do przewidzenia na etapie projektowania aplikacji muszą być konsultowane ze zleceniodawcą i wymagają jego pisemnej akceptacji. W skład tego zadania wchodzi:

a) Opracowanie finalnej listy obiektów dostępnych w aplikacji

b) Stworzenie finalnych obiektów 3D i przestrzeni

c) Wytworzenie finalnych interfaceów aplikacji

d) Wytworzenie finalnych elementów ścieżki dźwiękowej aplikacji

e) Wytworzenie finalnej aplikacji zawierającej wszystkie wytworzone elementy gry oraz

zaprojektowanej mechanikę gry za pomocą jednego z silników gier umożliwiających

development aplikacji VR (Unity 3D lub Unreal Engine, przy czym preferowany jest silnik

Unreal Engine).

f) Testowanie aplikacji, zaadresowanie wszystkich zaobserwowanych nieprawidłowości i wprowadzenie poprawek. Wykonawca dokonuje zgłoszenia aplikacji do publikacji na platformach dystrybucji treści VR (Oculus Store dla aplikacji mobilnej i Viveport lub Valve Steam dla aplikacji stacjonarnej) i ma uzyskać jej akceptację przez wyżej wymienione platformy. Z dniem oddania aplikacji Zamawiającemu ma być możliwa jej publiczna prezentacja i pobranie z platform dystrybucji treści VR.

 **Załącznik nr 8 do SIWZ**

**GWARANCJA, KATEGORYZACJA BŁĘDÓW, PROCEDURY OBSŁUGI AWARII ORAZ FORMULARZ GWARANCYJNY**

**§1**

**Ogólne warunki Gwarancji**

1. W związku z zawarciem Umowy, WYKONAWCA udzieli ZLECENIODAWCY gwarancji na APLIKACJĘ na warunkach określonych w niniejszym dokumencie.
2. Gwarancja będzie udzielona na okres 24 miesięcy od daty publikacji APLIKACJI na platformach dystrybucji treści określonych w umowie.
3. Z tytułu gwarancji ZLECENIODAWCA będzie uprawniony wyłącznie do świadczeń wymienionych w niniejszym załączniku do SIWZ.
4. Gwarancja nie obejmuje:
	1. Niewspółpracowania (niekompatybilności) APLIKACJI z innym programem, aplikacją lub urządzeniem niż wymienione w Opisie Zamówienia, umowie lub niniejszym załączniku.
	2. zapewnienia funkcjonalności APLIKACJI innych, niż będące określone w Opisie Zamówienia lub Umowie.
5. Zlecenie przez ZLECENIODAWCĘ w okresie obowiązywania gwarancji dodatkowych elementów APLIKACJI, takich jak dodatkowe funkcjonalności, licencje, moduły albo programy związane z APLIKACJĄ, nie powoduje przedłużenia okresu gwarancyjnego dla samej APLIKACJI. Okres i warunki gwarancji dla nowych elementów APLIKACJI, o których mowa w zdaniu poprzednim, będą wynikały z dokumentów gwarancyjnych przekazanych ZLECENIODAWCY odrębnie wraz z tymi produktami, o ile gwarancja na przedmiotowe elementy APLIKACJI zostanie udzielona.

**§ 2.**

**Utrzymanie**

1. W ramach niniejszej gwarancji WYKONAWCA zobowiązuje się zapewnić pełną dostępność APLIKACJI dla użytkowników platform dystrybucji treści VR wymienionych w Opisie Zamówienia i Umowie w ramach prowadzonych na rzecz ZLECENIODAWCY kont developerskich z zastrzeżeniem ustępu 2 i 3 **§ 1**.
2. WYKONAWCA nie będzie brał odpowiedzialności za zgodność APLIKACJI z aktualnymi warunkami udostępniania APLIKACJI na platformach dystrybucji treści pod względem innym niż technologiczny.
3. WYKONAWCA nie będzie brał odpowiedzialności za zgodność APLIKACJI z aktualnymi warunkami udostępniania APLIKACJI na platformach dystrybucji treści w poszczególnych krajach i mogących mieć miejsce wycofaniach aplikacji z dystrybucji na tych platformach z powodów innych niż technologiczne.

**§ 3.**

**Naprawianie błędów**

1. WYKONAWCA zobowiązany jest do usuwania Błędów Aplikacji przez cały okres gwarancji.
2. Za Błędy uważać się będzie brak działania APLIKACJI lub niewłaściwe działanie APLIKACJI lub jej poszczególnych elementów uniemożliwiające realizowanie którejkolwiek z funkcji.
3. Za błędy APLIKACJI nie uważa się braku działania lub niewłaściwego działania APLIKACJI lub jej poszczególnych elementów wynikającego z braku kompatybilności APLIKACJI z wersjami systemów operacyjnych, środowisk VR i urządzeń VR i ich oprogramowania innymi niż wersja aktualna w momencie opublikowania APLIKACJI na platformach dystrybucji treści określonych w Umowie.
4. ZLECENIODAWCA ma możliwość poinformowania WYKONAWCĘ o zaistniałym Błędzie w formie telefonicznej i/lub e-mailowej zgodnie z danymi podanymi w §7, oraz w razie potrzeby udzielić wyjaśnień potrzebnych do ich identyfikacji. Zgłoszenie powinno zawierać możliwie szczegółowy opis Błędu.
5. Czas zgłoszenia awarii liczony jest od chwili zgłoszenia Błędu drogą telefoniczną lub wysłania przez ZLECENIODAWCĘ wiadomości na podany w umowie adres email.
6. Usuwanie błędów aplikacji odbywać się będzie poprzez aktualizację APLIKACJI na platformach dystrybucji treści. WYKONAWCA zobowiązuje się do uaktualnienia APLIKACJI z rozwiązanym błędem w następujących terminach:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| l.p. | Parametr | Opis |
| 1 | Dostępność usługi  |  |
| 2 | Maksymalny czas reakcji dla błędu: Krytycznego (critical) znaczącego (major)nieznaczącego (minor) |  1 dzień roboczy1 dzień roboczy 2 dni robocze |
| 3 | Maksymalny czas czynności diagnostycznych dla błędu: krytycznego (critical) znaczącego (major)nieznaczącego (minor) | 48 h3 dni robocze 5 dni roboczych |
| 4 | Maksymalny czas usunięcia błędu:krytycznej (critical) znaczącej (major)nieznaczącej (minor) | 7 dni roboczych14 dni roboczych1. dni roboczych
 |

Przy czym:

Błędy krytyczne, to błędy prowadzące do zatrzymania eksploatacji Aplikacji, w wyniku których niemożliwe jest prawidłowe użytkowanie Aplikacji lub jej istotnej części.

Błędy znaczące, to błędy, których skutkiem jest utrudnione korzystanie z aplikacji, lecz nie powodujące zatrzymania jej eksploatacji.

Błędy nieznaczące, to błędy których skutkiem są drobne usterki w warstwie wizualnej lub dźwiękowej aplikacji nie wpływające jednak na możliwość i jakość rozgrywki.

1. W przypadku wystąpienia awarii krytycznej lub znaczącej, którą zauważy Zleceniodawca:
	1. Zleceniodawca niezwłocznie poinformuje Wykonawcę o awarii za pośrednictwem telefonu, którego numer jest podany w §7.
	2. W przypadku braku możliwości przekazania informacji o problemie za pomocą połączenia telefonicznego, Zleceniodawca powinien wysłać zgłoszenie drogą mailową na adres podany w §7.
	3. Po usunięciu awarii przez Wykonawcę, Zleceniodawca potwierdzi ten fakt drogą mailową.
	4. W przypadku wystąpienia awarii krytycznej lub znaczącej, którą zauważy Wykonawca:
		1. Wykonawca niezwłocznie poinformuje mailowo Zleceniodawcę
		2. Wykonawca niezwłocznie przystąpi do działań mających na celu rozwiązanie problemu, który jest przyczyną awarii
		3. Wykonawca, po naprawieniu problemu, uzupełni dane dotyczące awarii, przesłane wcześniej mailowo, podając:
			1. prawdopodobne przyczyny awarii
			2. czas trwania awarii
	5. Wykonawca poinformuje osoby kontaktowe Zleceniodawcy o rozwiązaniu problemu drogą mailową
	6. Wykonawca wprowadzi niezbędne modyfikacje w Dokumentacji Systemu, o ile nastąpiły zmiany w aplikacji.
2. W przypadku wystąpienia awarii nieznaczącej, którą zauważy Zleceniodawca:
	1. Zleceniodawca poinformuję WYKONAWCĘ, którego adres został podany w §7, dostarczając informacje dotyczące awarii
	2. W przypadku wystąpienia awarii nieznaczącej, którą zauważy Wykonawca:
		1. Wykonawca niezwłocznie poinformuje mailowo Zleceniodawcę
		2. Jeśli problem leży po stronie Wykonawcy, Wykonawca niezwłocznie przystąpi do działań mających na celu rozwiązanie problemu, który jest przyczyną awarii
		3. Wykonawca, po naprawieniu problemu, uzupełni dane dotyczące awarii, podając:
			1. prawdopodobne przyczyny awarii
			2. czas trwania awarii
	3. Wykonawca poinformuje osoby kontaktowe Zleceniodawcy o rozwiązaniu problemu drogą mailową
	4. Wykonawca wprowadzi niezbędne modyfikacje w Dokumentacji Systemu, o ile nastąpiły zmiany w aplikacji.
	5. Zleceniodawca potwierdzi naprawienie problemu i zamknie zgłoszenie.
3. Czas naprawy błędu wyznaczony w gwarancji jest liczony od momentu zgłoszenia awarii, do momentu jej usunięcia, potwierdzonego przez Zleceniodawcę.
4. Czasy zawarte tabeli w ustępie 7 niniejszego paragrafu - “Maksymalny czas usunięcia awarii liczony od momentu zgłoszenia awarii“ oznacza całkowity czas, który minął od momentu zgłoszenia awarii do momentu jej usunięcia. Czasy podane w tabelach 2, 3 i 4 w §3 tabela nr 1, nie sumują się. Opóźnienie ze strony Zleceniodawcy w potwierdzeniu faktu naprawienia awarii, nie jest doliczane do czasu obsługi awarii, jeśli awaria została rzeczywiście usunięta.

**§ 4.**

**Kompatybilność**

1. WYKONAWCA zobowiązany jest do dostarczenia APLIKACJI, która będzie kompatybilna z aktualną najnowszą wersją systemu operacyjnego / środowiska VR / urządzenia VR i jego oprogramowania w momencie publikacji APLIKACJI na platformach dystrybucji treści.
2. Za niekompatybilność APLIKACJI z wersją systemu operacyjnego, środowiska VR lub urządzenia VR uważać się będzie sytuację, w której APLIKACJA nie działa, lub działa niewłaściwie, lub jakikolwiek element APLIKACJI nie działa, lub działa nie właściwie i uniemożliwia realizowanie którejkolwiek z funkcji APLIKACJI w danej wersji systemu/środowiska/urządzenia przy jednoczesnym poprawnym działaniu APLIKACJI w innych wersjach tego samego systemu/środowiska/urządzenia, w szczególności w wersjach systemu/środowiska/urządzenia aktualnych w dniu publikacji APLIKACJI na platformach dystrybucji treści.

**§ 5.**

**Rozszerzenie Gwarancji**

1. ZLECENIODAWCA będzie miał możliwość rozszerzenia usług oferowanych w ramach gwarancji o usługi utrzymania kompatybilności APLIKACJI z nowszymi wersjami systemów operacyjnych, środowisk VR i urządzeń VR oraz ich oprogramowania, które były niedostępne w momencie publikacji aplikacji, w ramach pojedynczych aktualizacji APLIKACJI.
2. ZLECENIODAWCA będzie miał możliwość rozszerzenia usług oferowanych w ramach gwarancji o dodatkowe funkcjonalności lub treści, w ramach pojedynczych aktualizacji APLIKACJI.
3. Wycena usług opisanych w ramach ustępu 1 i 2 niniejszego paragrafu będzie dokonywana każdorazowo w odniesieniu do stopnia komplikacji takiej aktualizacji. Zgodnie z wyceną rynkową i nie będzie odbiegała o więcej niż 10% od średniej.

**§ 6**

**Pozostałe ustalenia**

1. Gwarancja nie obejmuje uszkodzeń spowodowanych ingerencją w działanie Aplikacji osób trzecich.
2. W kwestiach nieuregulowanych stosuje się przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (Dz. U. z 1964 r. Nr 16, poz. 93 z późniejszymi zmianami.

**§ 7**

**Dane kontaktowe**

WYKONAWCA zobowiązuje się do obsługi zgłoszeń za pomocą następujących kanałów komunikacji:

1. Telefon alarmowy ….......................................
2. Mail kontaktowy ….......................................

Zleceniodawca wyznacza następujące osoby do kontaktu w sprawie Awarii:
I kontakt

Imię: …....................
Nazwisko: …....................
email: …....................
telefon: …....................

II kontakt (zastępstwo)
Imię: …....................
Nazwisko: …....................
email: …....................
telefon: …....................

 ...................................................................

podpisy oraz pieczątki imienne

upoważnionych przedstawicieli Wykonawcy