

Załącznik nr 2 do wniosku o dofinansowanie

## CZĘŚĆ A

### Zapytanie ofertowe prowadzone zgodnie z zasadą konkurencyjności

#### 1. Dane Zamawiającego:

<b>Nazwa Zamawiającego</b>	<b>FUNDACJA JMP – INSPIRACJE W EDUKACJI</b>
<b>Adres siedziby</b>	Ulica: <b>PROF. W.M.BARTLA</b> Nr domu: <b>19E</b> Nr lokalu: <b>25</b> Kod pocztowy: <b>30-389</b> Miejscowość: <b>KRAKÓW</b>
<b>NIP</b>	<b>6793108987</b>
<b>Osoba do kontaktu w sprawie ogłoszenia</b>	Imię i nazwisko: <b>PRZEMYSŁAW MAJORCZYK</b>
<b>Nr telefonu</b>	<b>660416242</b>
<b>Adres e-mail</b>	<b>BIURO@FUNDACJAJMP.PL</b>

#### 2. Dane dotyczące zamówienia:

<b>Przedmiot zamówienia</b> (typ usługi np.: Typ 1: usługi w zakresie prac B+R polegające na opracowaniu nowego lub znacząco ulepszanego produktu)	<p>Katalog usług badawczo-rozwojowych kwalifikowanych w ramach komponentu B+R projektu obejmuje:</p> <p><b>Typ 1:</b> usługi w zakresie prac B+R polegające na opracowaniu nowego lub znacząco ulepszanego produktu (wyrobu, usługi) lub procesu.</p> <p><b>Typ 1: usługi w zakresie badań przemysłowych i/lub eksperymentalnych prac rozwojowych, dotyczące:</b></p> <p>a) badań mających na celu zdobycie nowej wiedzy oraz umiejętności, prowadzących do opracowania nowych produktów, procesów lub usług, lub też wprowadzenia znaczących ulepszeń do istniejących produktów, procesów lub usług;</p> <p>b) prac polegających na zdobywaniu, łączeniu, kształtowaniu i wykorzystywaniu dostępnej aktualnie wiedzy i umiejętności w celu opracowania nowych lub ulepszonych produktów, procesów lub usług</p> <p>c) opracowania prototypów, projektów demonstracyjnych lub pilotażowych, testowanie i walidację nowych lub ulepszonych produktów, procesów lub usług w otoczeniu stanowiącym model warunków rzeczywistego funkcjonowania, których głównym celem jest dalsze udoskonalenie techniczne produktów, procesów lub usług, których ostateczny kształt zasadniczo nie jest jeszcze określony</p> <p>W ramach niniejszego konkursu wsparciem objęte zostaną przedsięwzięcia zapewniające realizację pełnego procesu tworzenia innowacyjnego rozwiązania obejmujące:</p>
---	---



	<p>a) <b>Komponent badawczo-rozwojowy</b>, który obejmuje realizację usługi B+R albo usługi B+R i proinnowacyjnej (w tym przygotowanie do wdrożenia).</p> <p>Wsparcie przeznaczone jest na zakup usług polegających na opracowaniu dla MŚP nowych lub ulepszonych produktów (wyrobów, usług) lub zmian procesowych oraz</p> <p>b) <b>Komponent wdrożeniowy</b>, który obejmuje wdrożenie wyników komponentu B+R projektu do własnej działalności gospodarczej Wnioskodawcy, poprzez rozpoczęcie produkcji lub świadczenia usług na bazie rozwiązania/rozwiązań opracowanych w ramach komponentu B+R. Celem tego komponentu powinno być prowadzenie na rynek nowych lub znacząco udoskonalonych, w zakresie ich cech funkcjonalnych lub użytkowych, produktów (tj. wyrobów lub usług) lub procesów. Powyższe nie wyklucza możliwości wdrożenia wyników komponentu B+R projektu także w dodatkowej formie np. poprzez udzielenie licencji (na zasadach rynkowych) na korzystanie z przysługujących Wnioskodawcy praw do utworu będącego rezultatem komponentu B+R.</p>
<p><b>Opis przedmiotu zamówienia</b></p>	<p><b>Przedmiot zamówienia:</b> Przedmiotem zamówienia są usługi w zakresie prac B+R obejmujące realizację usługi B+R albo usługi B+R i proinnowacyjnej (w tym przygotowanie do wdrożenia), polegające na opracowaniu nowego lub znacząco ulepszanego produktu (wyrobu, usługi) lub procesu, tj. tworzenie rozwiązań, prototypowanie i testowanie, przy uwzględnieniu innowacyjnych funkcjonalności</p> <p>oraz</p> <p><b>komponent wdrożeniowy</b>, który obejmuje wdrożenie wyników komponentu B+R projektu do własnej działalności gospodarczej Wnioskodawcy, poprzez rozpoczęcie produkcji lub świadczenia usług na bazie rozwiązania/rozwiązań opracowanych w ramach komponentu B+R.</p> <p>Celem zamówienia jest opracowanie projektu i prototypu gry edukacyjnej z przedsiębiorczości dla młodzieży na poziomie szkoły ponadgimnazjalnej. Odbiorcami gry są też nauczyciele, szkoły, ale i rodzice, jak również cały ekosystem towarzyszący graczom. Gra będzie innowacją produktową przygotowaną w oparciu o zakupione usługi od podmiotów uprawnionych do świadczenia usług badawczo-rozwojowych, o których mowa w par. 18 reg. konkursu - Typ 1. Zapytanie ogłaszane jest w ramach konkursu ogłoszonego przez Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości w ramach I osi priorytetowej Gospodarka Wiedzy Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata 2014-2020 Działanie 1.2 badania i innowacje w przedsiębiorstwach Poddziałanie 1.2.3 Bony na innowacje.</p> <p>Fabułą gry jest symulacja sytuacji, w której firma chce startować w konkursie na założenie Start-up i ma za zadanie przygotować ofertę innowacyjnego produktu/usługi.</p> <p>Uczniowie mają za zadanie przygotować biznesplan, strategię działania, etc.</p> <p>Przedsiębiorca musi przejść każde z 14 zadań. Pozostali gracze mogą mu towarzyszyć od początku jego gry, lub dołączać w innym</p>



jej momencie. Gra rozpocznie się dopiero wówczas, gdy zapisze się do niej komplet graczy, tj.:

1. właściciel firmy;
2. pracownik;
3. księgowy;
4. urzędnik;
5. pracownik banku;
6. pracownik reklamy;
7. dziennikarz;
8. manager.

Na realizację zadań gracz ma 12 miesięcy. Każde zadanie może mieć inny czas realizacji, jednak nie dłużej niż 1,5 - 2 miesiące.

System rozgrywek jest zadaniowy. Gracz ma do pokonania 14 zadań. Należą do nich:

1. wymyślenie firmy;
2. wymyślenie innowacyjnej usługi/produktu;
3. rejestracja firmy;
4. wybór programu do finansowania;
5. napisanie biznesplanu;
6. pozyskanie kapitału;
7. przygotowanie oferty dla klientów;
8. realizacja planu promocji;
9. zatrudnienie pracowników;
10. zabezpieczenie otoczenia firmy w postaci biura rachunkowego, kancelarii prawnej, doradcy podatkowego, etc.;
11. zdobywanie klientów;
12. sprzedaż usług/produktów;
13. osiągnięcie zadowalającej sprzedaży;
14. osiągnięcie jak największego udziału w rynku.

Gra zostanie przygotowana z uwzględnieniem implementacji mechaniki wpływającej na przebieg rozgrywki, która znajdzie swoje zastosowanie w produktach tworzonych i wydawanych przez Zamawiającego.

Wykonanie w/w usług przyczyni się do rozwoju przedsiębiorstwa Zamawiającego i wdrożenia w nim innowacji produktowej w postaci gry edukacyjnej, jakiej nie ma na polskim rynku usług szkoleniowych. Dzięki zakupionym usługom Zamawiający zyska podstawy do wdrożenia wyników badań przemysłowych i eksperymentalnych prac rozwojowych w działalności gospodarczej, co umożliwi mu doprowadzenie rozwiązania będącego przedmiotem projektu do etapu, kiedy będzie można je skomercjalizować (w szczególności może to być opracowanie dokumentacji wdrożeniowej, usługi rzeczownika patentowego, testy, certyfikacja, badania rynku). Wdrożony rezultat projektu pozwoli na wzrost innowacyjności i konkurencyjności Zamawiającego.

Usługi w zakresie B+R obejmą następujące obszary badawcze:

1. Opracowanie projektu i prototypu głównego modelu rozgrywki oraz zestawu głównych i pobocznych elementów funkcjonalności gry wraz z wyszczególnieniem sposobu połączeń i zależności między poszczególnymi funkcjonalnościami



2. Opracowanie projektu i prototypu innowacyjnego systemu prezentacji fabuły. Opracowanie projektu i prototypu innowacyjnego systemu automatycznego wytwarzania fabuły
3. Opracowanie projektu i prototypu systemu polegającym na unikatowym zastosowaniu warstwy dźwięku i muzyki
4. Opracowanie i implementacja rozwiązań (algorytmów, technologii) służących realistycznemu odzwierciedleniu oświetlenia, efektów dźwiękowych, efektów specjalnych, modeli 3D, efektów cząsteczkowych, zjawisk atmosferycznych w światach wirtualnych. Opracowanie i implementacja rozwiązań pozwalających na opracowanie lub znaczące rozwinięcie możliwości indywidualizacji/dostosowania postaci i/lub obiektów interaktywnych w grze
5. Zaprojektowanie procesu tworzenia realistycznych animacji na potrzeby gier wideo
6. Opracowanie innowacyjnego procesu digitalizacji postaci i obiektów na potrzeby tworzenia grafiki 3D i animacji w grach komputerowych i systemu ich automatycznego przetwarzania
7. Opracowanie i rozwój algorytmów oraz modeli pozwalających na symulację wiarygodnych zachowań postaci, grup postaci i środowiska oraz umożliwiających ich elastyczną adaptację do działań gracza
8. Stworzenie systemu automatycznego lub półautomatycznego generowania „żywego” i otwartego świata wirtualnego, obsługiwanego w czasie rzeczywistym w grach wideo
9. Budowa systemów służących gromadzeniu, przechowywaniu i obróbce zasobów danych cechujących się dużą złożonością, zmiennością i rozmiarem (Big Data)
10. Obrazowanie i implementacja obsługi systemów interfejsu użytkownika (UI) opartych o rzeczywistość wirtualną (VR) i/lub wykorzystujących mechanizmy rozszerzonej rzeczywistości (AR) w zaawansowanych technologicznie grach wideo
11. Opracowanie, rozwój rozwiązań i budowa platform (infrastruktury) pozwalających na udostępnienie gier w chmurze.
12. Opracowanie projektu i prototypu stylu wizualnego, w tym unikatowej warstwy artystycznej oraz prezentacji animacji, modeli i tekstur
13. Opracowanie projektu i prototypu unikatowej aranżacji poziomów rozgrywki, elementów środowiska, zabudowań, warunków pogodowych, cyklu dnia i nocy.

Gra, zostanie wykonana zgodnie z koncepcją uniwersalnego projektowania i dostępna będzie też dla osób niepełnosprawnych: niedowidzących, niewidomych, niedosłyszących i głuchych.

**Użyte dostępności minimum:** deklaracja dostępności, audiodeskrypcja, WCAG 2.0, transkrypcja tekstowa, napisy rozszerzone, kwestie dialogowe poprzedzane myślnikiem, język migowy, tekst alternatywny, nagrania dźwiękowe zawierające wypowiedzi ludzi (przemówienia, wykłady, wywiady) uzupełnione o plik tekstowy zawierający te same informacje, instrukcje przekazywane użytkownikowi nie opierają się wyłącznie na bodźcach wzrokowych lub słuchowych, kolor nie jest wykorzystywany jako jedyny wizualny sposób przekazywania informacji, wskazywania czynności do wykonania, sygnalizowania, że konieczna jest reakcja użytkownika, wyróżniania elementów wizualnych, rozmiar tekstu, współczynnik kontrastu, łatwość wyciszenia, unikanie błysków, nie tylko tekst, ale też grafika.

	Niniejsze postępowanie realizowane jest zgodnie z zasadą konkurencyjności oraz zgodnie z wymogami zawartymi w SzOOP w wersji aktualnej na dzień zatwierdzenia kryteriów przez Komitet Monitorujący RPO WM na lata 2014-2020 oraz w Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014 – 2020.
<b>Zamawiający dopuszcza składanie ofert częściowych (TAK/NIE)<sup>1</sup></b>	NIE
<b>Numer i nazwa kodu CPV wg Wspólnego Słownika Zamówień</b>	73000000-2 Usługi badawcze i eksperymentalno-rozwojowe oraz pokrewne usługi doradcze
<b>Termin realizacji zamówienia</b>	Od dnia 1 stycznia 2022 r. do dnia 30 kwietnia 2023 r.
<b>Termin składania ofert</b>	Od dnia 19 lipca 2021 r. do dnia 26 lipca 2021 r.
<b>Termin związania ofertą</b>	14 dni
<b>Miejsce i sposób składania ofert</b>	Oferty należy przesłać na adres e-mail: biuro@fundacjajmp.pl, tytuł maila powinien zawierać nazwę postępowania: opracowanie projektu i prototypu gry edukacyjnej z przedsiębiorczości dla młodzieży na poziomie szkoły ponadgimnazjalnej.

### 3. Warunki udziału podmiotu w postępowaniu oraz opis sposobu dokonywania ich oceny:

Lp.	Warunki udziału podmiotu w postępowaniu	Opis w jaki sposób Zamawiający będzie dokonywał oceny spełnienia warunku
1.	Uprawnienia do wykonywania określonej działalności lub czynności	<p><b>Wykonawcą usług/usług mogą być:</b></p> <p>1) Podmioty uprawnione do świadczenia usług badawczo-rozwojowych, o których mowa w ust. 6 Typ 1 i 2 oraz usług proinnowacyjnych, o których mowa w ust. 7 Typ 3, 4, 5:</p> <p>a) <b>Jednostki naukowe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• posiadające przyznaną kategorię naukową co najmniej B (tj. kategorię B lub wyższą) lub</li> <li>• posiadające infrastrukturę badawczą powstałą przy wsparciu w ramach działań 2.1 i 2.2 Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka na lata 2007-2013: uczelnie, instytuty naukowe PAN, działające na podstawie ustawy z dn. 30 kwietnia 2010 r. o Polskiej Akademii Nauk lub instytuty badawcze, działające na podstawie ustawy z dn. 30 kwietnia 2010 r. o instytutach badawczych lub</li> <li>• Centrum Łukasiewicz, działające na podstawie ustawy z dn. 21 lutego 2019 r. o Sieci Badawczej Łukasiewicz lub</li> <li>• instytuty działające w ramach Sieci Badawczej Łukasiewicz,</li> </ul>

<sup>1</sup> Składanie ofert częściowych dopuszczalne jest jedynie w sytuacji, gdy zamawiający w ramach jednego zapytania ofertowego wylania więcej niż jednego wykonawcę usług w przypadku wskazanym w § 18 ust. 12 Regulaminu konkursu. W przypadku dopuszczenia składania ofert częściowych we wskazanym polu należy dodatkowo opisać sposób podziału zamówienia na części.



	<p>b) <b>Przedsiębiorcy posiadający status centrum badawczo-rozwojowego</b> w rozumieniu ustawy z dn. 30 maja 2008 r. o niektórych formach wspierania działalności innowacyjnej, o której mowa w §3 ust. 1 pkt 13) <i>Regulaminu</i>,</p> <p>c) <b>Niezależne jednostki, stanowiące akredytowane laboratorium</b> (posiadające akredytację Polskiego Centrum Akredytacji) <b>lub notyfikowane laboratorium</b> (ujęte w aktualnym wykazie autoryzowanych jednostek certyfikujących i jednostek kontrolujących oraz autoryzowanych laboratoriów, notyfikowanych Komisji Europejskiej i państw członkowskim Unii Europejskiej),</p> <p>d) <b>Centra transferu technologii</b> w rozumieniu ustawy z dn. 20 lipca 2018r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, o której mowa w §3 ust.1 pkt 14) <i>Regulaminu</i>,</p> <p>e) <b>Spółki celowe</b> w rozumieniu ustawy z dn. 20 lipca 2018r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, o której mowa w §3 ust.1 pkt 14) <i>Regulaminu</i>;</p> <p>2) Podmioty uprawnione do świadczenia usług proinnowacyjnych – o których mowa w ust. 7 Typ 3, 4, 5:</p> <p><b>Instytucje otoczenia biznesu (IOB)</b> – ośrodki innowacji, tj. podmioty posiadające status ośrodków innowacji akredytowanych w ramach systemu akredytacji ośrodków innowacji świadczących proinnowacyjne usługi na rzecz przedsiębiorstw (tj. ujęte na aktualnej liście akredytowanych ośrodków innowacji, publikowanej przez ministerstwo właściwe ds. gospodarki);</p> <p>3) Podmioty uprawnione do świadczenia usług proinnowacyjnych – wyłącznie typu 5:</p> <p><b>Kancelarie patentowe</b> w rozumieniu art. 5 ust. 1 ustawy z dn. 11 kwietnia 2001 r. o rzecznikach patentowych (t. j Dz. U. z 2019 r. poz. 1861 z późn. zm.);</p> <p>4) Usługi wspierane w ramach niniejszego poddziałania mogą być realizowane również przez <b>konsorcja podmiotów uprawnionych do samodzielnego świadczenia poszczególnych typów usług</b> określonych w §18 ust. 6 i 7 <i>Regulaminu</i> tj. <b>podmiotów wymienionych w ust. 9 pkt 1), 2) i 3)</b>. Podmioty te na podstawie umowy konsorcjum realizują przedmiot zamówienia opisany w zapytaniu ofertowym i złożonej przez konsorcjum ofercie. Podział zadań wśród członków konsorcjum w ramach realizacji zlecenia musi uwzględniać wymogi przewidziane dla świadczenia usług badawczo-rozwojowych oraz usług proinnowacyjnych.</p> <p><b>Wykonawca zobowiązany jest przedłożyć zaświadczenie/wydruk z systemu lub inny</b></p>
--	--



		<b>równoważny dokument, potwierdzający posiadany status i kategorię.</b>
2.	Potencjał techniczny	<p>Wykonawca usługi oświadczy o posiadaniu następującego potencjału technicznego, który zostanie wykorzystany do należytego wykonania przedmiotu zamówienia. Ocenie podlegać będzie sprawność i wydajność wykonawcy, pewne możliwości, jakimi dysponuje on w zakresie technicznym, a więc w odniesieniu do dysponowania określonym sprzętem, maszynami, urządzeniami, instalacjami itp. Oświadczenie zawierające nazwę urządzenia/sprzętu/aparatu i sposobu jego wykorzystania zawarte jest w cz. 2 składanej oferty</p>
3.	Potencjał kadrowy	<p><b>Osoby zdolne do wykonywania zamówienia:</b> Wykonawca/Wykonawcy muszą posiadać potencjał kadrowy i techniczny umożliwiający realizację usługi/usług będących przedmiotem projektu, na dzień składania oferty. tj.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>personel pozostający w dyspozycji wybranego Wykonawcy/Wykonawców, który zostanie zaangażowany w realizację projektu, posiada doświadczenie adekwatne do zakresu i rodzaju danej usługi/usług,</li> <li>liczba osób, które zostaną zaangażowane w realizację projektu jest adekwatna do zakresu i rodzaju danej usługi/usług,</li> <li>na rzecz projektu zostaną zaangażowane odpowiednie zasoby techniczne, umożliwiające terminową realizację projektu.</li> </ol> <p>Spełnienie powyższego warunku musi zostać jednoznacznie wykazane w ofercie złożonej przez Wykonawcę.</p> <p>Usługi wspierane w ramach niniejszego poddziałania mogą być realizowane również przez konsorcja podmiotów uprawnionych do samodzielnego świadczenia poszczególnych typów usług. Podmioty te na podstawie umowy konsorcjum realizują przedmiot zamówienia opisany w zapytaniu ofertowym i złożonej przez konsorcjum ofercie. Podział zadań wśród członków konsorcjum w ramach realizacji zlecenia musi uwzględniać wymogi przewidziane dla świadczenia usług badawczo-rozwojowych.</p> <p>Wykonawca w celu zrealizowania usługi może nawiązać współpracę z osobą fizyczną na podstawie dowolnego stosunku zobowiązaniowego pod warunkiem, że osoba ta zostanie wykazana jako potencjał kadrowy Wykonawcy w ofercie złożonej przez Wykonawcę.</p> <p>Osoby podejmujące się wykonania zamówienia winny wykazać znajomość w zakresie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Projektowania i wzornictwa w zakresie gier wideo, w tym</b> wiedzę w zakresie innowacyjnych rozwiązań w zakresie projektowania modeli rozgrywki w grach lub rozwiązań równoważnych.</li> <li>Innowacyjnych rozwiązań w zakresie projektowania fabuły w grach, w tym</li> </ol>



		<ul style="list-style-type: none"><li>a) Opracowania projektu i prototypu innowacyjnego systemu prezentacji fabuły</li><li>b) Opracowania projektu i prototypu innowacyjnego systemu automatycznego wytwarzania fabuły</li></ul> <p>3. Innowacyjnych rozwiązań w zakresie projektowania warstwy dźwięku w grach, w tym <i>opracowania projektu i prototypu systemu polegającym na unikatowym zastosowaniu warstwy dźwięku i muzyki</i></p> <p>4. Innowacyjnych rozwiązań i rozwoju silników grafiki/fizyki na potrzeby gier, w tym</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Opracowania i implementacji rozwiązań (algorytmów, technologii) służących realistycznemu odzwierciedleniu oświetlenia, efektów dźwiękowych, efektów specjalnych, modeli 3D, efektów cząsteczkowych, zjawisk atmosferycznych w światach wirtualnych</li><li>b) Opracowania i implementacji rozwiązań pozwalających na opracowanie lub znaczące rozwinięcie możliwości indywidualizacji/dostosowania postaci i/lub obiektów interaktywnych w grze</li></ul> <p>5. Rozwoju technik motion i performance capture, w tym <i>projektowania procesu tworzenia realistycznych animacji na potrzeby gier wideo</i></p> <p>6. Rozwoju i zastosowania innowacyjnych technik digitalizacji obrazów i obiektów 3D, w tym <i>opracowania innowacyjnego procesu digitalizacji postaci i obiektów na potrzeby tworzenia grafiki 3D i animacji w grach komputerowych i systemu ich automatycznego przetwarzania</i></p> <p>7. Zastosowania Sztucznej Inteligencji, w tym <i>opracowania i rozwoju algorytmów oraz modeli pozwalających na symulację wiarygodnych zachowań postaci, grup postaci i środowiska oraz umożliwiających ich elastyczną adaptację do działań gracza</i></p> <p>8. Rozwoju mechanizmów automatycznego generowania treści, w tym <i>tworzenia systemu automatycznego lub półautomatycznego generowania „żywego” i otwartego świata wirtualnego, obsługiwanego w czasie rzeczywistym w grach wideo</i></p> <p>9. Budowy systemów służących gromadzeniu, przechowywaniu i obróbce zasobów danych cechujących się dużą złożonością, zmiennością i rozmiarem (Big Data)</p> <p>10. <b>Nowych narzędzi i mechanizmów interakcji</b> - rozwoju nowych i dostosowania obecnie używanych narzędzi do wykorzystania innowacyjnych interfejsów i mechanizmów interakcji z grą i otoczeniem, w tym <i>obrazowania i implementacji obsługi systemów interfejsu użytkownika (UI) opartych o rzeczywistość wirtualną (VR) i/lub wykorzystujących mechanizmy rozszerzonej rzeczywistości (AR) w zaawansowanych technologicznie grach wideo</i></p> <p>11. <b>Cyfrowej dystrybucji i wieloosobowych rozgrywek online</b>, w tym <i>opracowania, rozwoju</i></p>
--	--	---





		<p>rozwiązań i budowy platform (infrastruktury) pozwalających na udostępnienie gier w chmurze</p> <p>12. <b>Projektowania i wzornictwa w zakresie gier wideo:</b> innowacyjnych rozwiązań w zakresie projektowania stylu wizualnego gier, w tym <i>opracowania projektu i prototypu stylu wizualnego, w tym unikatowej warstwy artystycznej oraz prezentacji animacji, modeli i tekstur</i></p> <p>13. <b>Projektowania i wzornictwa w zakresie gier wideo, w tym innowacyjnych rozwiązań w zakresie projektowania przestrzeni rozgrywki, w tym <i>opracowania projektu i prototypu unikatowej aranżacji poziomów rozgrywki, elementów środowiska, zabudowań, warunków pogodowych, cyklu dnia i nocy</i></b></p> <p><b>Wiedza i doświadczenie:</b> Wykonawca usługi oświadczy, iż posiada min. 3 letnie doświadczenie w dziedzinie projektowania gier komputerowych wideo lub równoważnych.</p>
--	--	---

#### 4. Kryteria oceny i opisu sposobu przyznawania punktacji:

Kryterium obligatoryjne - CENA	
Liczba punktów, którą można zdobyć za kryterium CENA	Opis sposobu przyznawania punktacji za spełnienie kryterium CENA
100	<p><b><math>P_c = (C_{min} / C_c) \times P_{max}</math></b> gdzie:  <math>P_c</math> – ilość punktów, jakie otrzyma badana oferta za kryterium cena  <math>C_{min}</math> – najniższa cena brutto spośród wszystkich badanych ofert  <math>C_c</math> – cena brutto oferty badanej  <math>P_{max}</math> – maksymalna ilość punktów, jakie można otrzymać za kryterium cena</p>

#### 5. Informacje dodatkowe:

<b>Wytyczne do przygotowania ofert</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Każdy wykonawca może złożyć tylko jedną ofertę i zaproponować tylko jedną cenę całkowitą netto oraz brutto wyrażoną w PLN, z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.</li> <li>Złożenie przez Wykonawcę więcej niż jednej oferty lub oferty zawierającej rozwiązania wariantowe lub alternatywne spowoduje jej odrzucenie.</li> <li>Wykonawca może przed upływem terminu składania ofert zmienić lub wycofać ofertę.</li> <li>Oferty, które wpłyną po terminie zostaną odrzucone.</li> <li>Oferty składane są z zachowaniem formy pisemnej w języku polskim, na formularzu stanowiącym załącznik nr 2 część B do wniosku o dofinansowanie.</li> <li>Zamawiający nie przewiduje możliwości zmian w zakresie istotnych warunków umowy zawartej w wyniku przeprowadzonego postępowania o udzielenie zamówienia</li> </ol>
--	---

<b>Wykluczenia</b>	<p>W celu uniknięcia konfliktu interesów zamówienia publiczne, udzielane przez Zamawiającego, <b>nie mogą być udzielane podmiotom powiązanim z nim osobowo lub kapitałowo</b>. Przez powiązania kapitałowe lub osobowe, rozumie się wzajemne powiązania między Zamawiającym lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego lub osobami wykonującymi w imieniu Zamawiającego czynności związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem procedury wyboru wykonawcy, a wykonawcą, polegające w szczególności na:</p>
--------------------	--



	<ul style="list-style-type: none"><li>a) uczestniczeniu w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub spółki osobowej,</li><li>b) posiadaniu co najmniej 10% udziałów lub akcji,</li><li>c) pełnieniu funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika,</li><li>d) pozostawaniu w związku małżeńskim, w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa drugiego stopnia lub powinowactwa drugiego stopnia w linii bocznej lub w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli.</li></ul>
--	--

.....  
(data i podpis Zamawiającego)