

**SPECYFIKACJA NA DOSTAWĘ WARTOŚCI NIEMATERIALNYCH I  
PRAWNYCH W RAMACH PLANOWANEJ REALIZACJI PROJEKTU  
WSPÓLFINANSOWNEGO Z UNII EUROPEJSKIEJ, OŚ PRIORYTETOWA 3  
„KONKURENCYJNOŚĆ PRZEDSIĘBIORSTW”, DZIAŁANIE 3.7 „WZROST  
KONKURENCYJNOŚCI MŚP”, WOJ. LUBELSKIE PT.  
„OPRACOWANIE INNOWACYJNEJ PLATFORMY GRYWALIZACYJNEJ  
WSPIERAJĄCEJ PROGRAMY ROZWOJOWE W ORGANIZACJACH”.**

## 1. Informacje o ogłoszeniu

### 1.1 Termin składania ofert

Termin składania ofert ustala się na dzień 04-07-2017 do godziny 23.59

### 1.2 Nazwa zamawiającego

GAMEHILL Sp. z o. o.

### 1.3 Miejsce i sposób składania ofert

1.3.1 Wszystkie oferty muszą zostać złożone zgodnie z wymogami wskazanymi w poniższym ogłoszeniu oraz dostarczone w nieprzekraczalnym terminie do dnia 4 lipca 2017 r. do godziny 23:59 (decyduje data i godzina wpływu) na adres mailowy [biuro@gamehill.pl](mailto:biuro@gamehill.pl)

1.3.2 Oferty nadesłane po terminie nie będą rozpatrywane,

1.3.3 Wszystkie załączniki do oferty, stanowiące oświadczenia powinny być również podpisane przez upoważnionego przedstawiciela. Zakres reprezentacji przedsiębiorcy musi wynikać z dokumentów rejestrowych.

1.3.4 Koszty opracowania i złożenia oferty ponosi Oferent.

1.3.5 Zamawiający zastrzega sobie prawo do wydłużenia terminu rozstrzygnięcia wyników wyboru Wykonawcy niniejszego postępowania ofertowego, w szczególności w przypadku otrzymania i konieczności zweryfikowania znaczącej liczby ofert.

1.3.6 Do dnia 3 lipca 2017 r. oferent musi potwierdzić drogą e-mailową na adres [biuro@gamehill.pl](mailto:biuro@gamehill.pl) chęć udziału w postępowaniu i złożenia oferty w terminie określonym w punkcie 1.3.1

1.3.7 Oferent ma możliwość składania pytań do niniejszego Zapytania ofertowego.

1.3.8 Zamawiający udziela odpowiedzi ws. treści Zapytania ofertowego, jeżeli prośba o udzielenie wyjaśnień wpłynie nie później, niż do końca dnia 3 lipca 2017 roku.

Jeżeli prośba taka wpłynęła w terminie późniejszym albo prośba ta dotyczy udzielonych już wyjaśnień, Zamawiający może udzielić wyjaśnień, albo pozostawić wniosek bez rozpoznania.

1.3.9 Treść zapytań wraz z odpowiedziami Zamawiający przekazuje do wiadomości wszystkich oferentów za pomocą wiadomości e-mail, a także portalu – baza konkurencyjności, bez wskazywania autora pytania.

1.3.10 Sposób porozumiewania się Zamawiającego z oferentami: szczegółowych informacji nt. przedmiotu zamówienia udzielają przedstawiciele GAMEHILL w formie elektronicznej pod adresem e-mail: [biuro@gamehill.pl](mailto:biuro@gamehill.pl)

## 1.4 Dane do kontaktu w sprawie ogłoszenia

Wszelka korespondencja powinna być zgłaszana drogą elektroniczną na adres email: [biuro@gamehill.pl](mailto:biuro@gamehill.pl)

## 1.5 Skrócony opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest dostawa niezbędnych do realizacji w/w projektu współfinansowanego z Unii Europejskiej, wartości niematerialnych i prawnych, w ramach opracowania innowacyjnej platformy grywalizacyjnej wspierającej programy rozwojowe w organizacjach.

### Wartości niematerialne i prawne:

1. Kontent edukacyjny

## 1.6 Kategoria ogłoszenia

Dostawa wartości niematerialnych i prawnych.

## 1.7 Miejsce realizacji zamówienia

Województwo: lubelskie Powiat: Lublin, miasto: Lublin, adres: GAMEHILL Sp. z o. o. , ul. Wajdeloty 10/62, 20-604 Lublin, zamawiający dopuszcza pracę zdalną lub telekonferencje lub spotkania osobiste w czasie realizacji projektu w innym miejscu na terenie kraju.

## 2. Opis przedmiotu zamówienia

### 2.1 Cel zamówienia

Zapytanie ofertowe dotyczy planowanej realizacji projektu pn. „**Opracowanie Innowacyjnej Platformy Grywalizacyjnej Wspierającej Programy Rozwojowe w Organizacjach**” realizowanego przez Gamehill Sp. z o. o.

### 2.2 Przedmiot zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest dostawa niezbędnych do realizacji w/w projektu współfinansowanego z Unii Europejskiej: wartości niematerialnych i prawnych (kontent edukacyjny) w ramach opracowania innowacyjnej platformy grywalizacyjnej w celu realizacji zadania niezbędnego do osiągnięcia celu głównego projektu.

Głównym celem projektu będzie opracowanie innowacyjnej platformy grywalizacyjnej wspierającej programy rozwojowe w organizacjach. Platforma będzie miała za zadanie wzmacniać motywację uczestników do zaangażowania w projekty szkoleniowe i wcielania w życie treści poznanych w ramach projektów. Grupą docelową projektu będą korporacje chcące zwiększać umiejętności i kompetencje swoich pracowników.

## 2.3 Nazwa i kody CPV

### Wartości Niematerialne i Prawne

Kod CPV: 80420000-4 Usługi e-learning

## 2.4 Harmonogram realizacji zamówienia

Wykonawca zobowiązuje się do wykonania przedmiotu Zamówienia w terminie od dnia podpisania umowy do 31 lipca 2018 r. Zamówienie dzieli się na części rozłożone w czasie.

1) Część 1 – Wykonanie, dostarczenie pakietu contentu edukacyjnego:

- e-booki abstrakt - streszczenie książki lub materiał merytoryczny do 25 str. - 7 szt.
- e-booki - 1 szt.
- infografiki - 14 szt.
- filmy animacyjne - 3 szt.
- filmy instruktażowe - 8 szt.
- pigułki wiedzy - 8 szt.
- symulacje - 3 szt.
- quizy - 13 szt.
- niezbędnik menadżera sprzedaży, rozdział pierwszy z pięciu
- checklista procesu wdrożenia - 1 szt.

Nie później niż do dnia 20 lipca 2017 r.

2) Część 2 – Wykonanie, dostarczenie pakietu contentu edukacyjnego:

- e-booki abstrakt - streszczenie książki lub materiał merytoryczny do 25 str. - 7 szt.
- e-booki - 1 szt.
- infografiki - 14 szt.
- filmy animacyjne - 3 szt.
- filmy instruktażowe - 8 szt.
- pigułki wiedzy - 8 szt.
- symulacje - 3 szt.
- quizy - 13 szt.
- niezbędnik menadżera sprzedaży, rozdział drugi z pięciu
- checklista procesu wdrożenia - 1 szt.

Nie później niż do dnia 20 października 2017 r.

3) Część 3 – Wykonanie, dostarczenie pakietu contentu edukacyjnego:

- e-booki abstrakt - streszczenie książki lub materiał merytoryczny do 25 str. - 7 szt.

- e-booki - - 1 szt.
- infografiki - 14 szt.
- filmy animacyjne - 3 szt.
- filmy instruktażowe - 8 szt.
- pigułki wiedzy - 8 szt.
- symulacje - 3 szt.
- quizy - 13 szt.
- niezbędnik menadżera sprzedaży, rozdział trzeci z pięciu
- checklista procesu wdrożenia - 1 szt.

Nie później niż do dnia 20 stycznia 2018 r.

4) Część 4 – Wykonanie, dostarczenie pakietu kontentu edukacyjnego:

- e-booki abstrakt - streszczenie książki lub materiał merytoryczny do 25 str. - 7 szt.
- e-booki - - 1 szt.
- infografiki - 13 szt.
- filmy animacyjne - 3 szt.
- filmy instruktażowe - 8 szt.
- pigułki wiedzy - 8 szt.
- symulacje - 3 szt.
- quizy - 13 szt.
- niezbędnik menadżera sprzedaży, rozdział czwarty z pięciu
- checklista procesu wdrożenia - 1 szt.

Nie później niż do dnia 20 kwietnia 2018 r.

5) Część 5 – Wykonanie, dostarczenie pakietu kontentu edukacyjnego:

- e-booki abstrakt - streszczenie książki lub materiał merytoryczny do 25 str. - 14 szt.
- e-booki - 2 szt.
- infografiki - 29 szt.
- filmy animacyjne - 3 szt.
- filmy instruktażowe - 16 szt.
- pigułki wiedzy - 17 szt
- symulacje - 6 szt.
- quizy - 26 szt.
- niezbędnik menadżera sprzedaży, rozdział piąty z pięciu
- checklista procesu wdrożenia - 1 szt.

Nie później niż do dnia 20 lipca 2018 r.

## 2.5 Opis Przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia łącznie jest: stworzenie i dostawa contentu edukacyjnego w postaci 9 rodzajów gotowych materiałów multimedialnych w ilości 350 sztuk:

- e-booki abstrakt - streszczenie książki lub materiał merytoryczny do 25 str..
- e-booki - wersja rysunkowa książki
- infografiki
- filmy animacyjne
- filmy instruktażowe
- pigułki wiedzy
- Symulacje
- testy/quizy
- niezbędnik menadżera sprzedaży,
- checklista procesu wdrożenia

Termin wykonania: od momentu podpisania umowy do 31 lipca 2018 roku.

## 2.6 Zapewnienie zasobów kompetentnych i uprawnionych do realizacji usługi

Wykonawca musi posiadać uprawnienia do wykonania określonej czynności, jeżeli przepisy prawa nakładają obowiązek ich posiadania. Poprzez uprawnienia do wykonania zlecenia rozumiemy załączenie noty biograficznej (życiorysu zawodowego) zespołu dedykowanych konsultantów, którzy będą realizować projekt zgodnie z Załącznikiem nr 1 SZCZEGÓLWE WYMAGANIA MERYTORYCZNE I TECHNICZNE. Do realizacji projektu Wykonawca dedykuje Project Managera, który wykaże, posiada doświadczenie przynajmniej 3 lata w zakresie koordynowania przygotowywania contentu merytorycznego używanego w platformach grywalizacyjnych. Ponadto, Wykonawca dedykuje czas Project Managera alokowany na realizację projektu na 50% w ciągu 13 miesięcy trwania projektu. Dodatkowo Wykonawca zaprezentuje zespół 2 konsultantów merytorycznych, posiadających doświadczenie przynajmniej 1 rok w zakresie przygotowywania contentu merytorycznego używanego w platformach grywalizacyjnych. Czas alokowany na realizację tego projektu to co najmniej 25% w ciągu 13 miesięcy trwania projektu.

Ocena spełnienia warunku nastąpi na podstawie przedstawionego przez Wykonawcę oświadczenia (załącznik nr 2) i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

## 2.7 Potencjał techniczny

Zamawiający oczekuje od Wykonawcy wykazania posiadania niezbędnych narzędzi i licencji do programów i aplikacji graficznych:

- Program do tworzenia infografik,
- Program do tworzenia animacji

- Program do montażu filmów
- Program do tworzenia symulacji
- Program do tworzenia e-booków

Ocena spełnienia warunku nastąpi na podstawie przedstawionego przez Wykonawcę oświadczenia wyszczególniającego posiadane licencje (załącznik nr 3) i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

## 2.8 Doświadczenie

Warunek ten zostanie spełniony, jeżeli:

2.8.1 Wykonawca przedstawi wersję demonstracyjną wybranych typów kontentu, jako portfolio wykonawcy, umieszczoną na przygotowanej przez wykonawcę stronie www:

- a. Infografika z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1
- b. E-book z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1
- c. Animacja z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1

2.7.2. Ocena spełnienia warunku nastąpi na podstawie przedstawionego przez Wykonawcę oświadczenia (załącznik nr 6) wraz z potwierdzeniem ich należytego wykonania i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

2.7.3. Przygotowanie kolejnych typów kontentu w wersji demonstracyjnej, jako portfolio wykonawcy, będzie dodatkowo punktowane

- d. symulacja z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1
- e. kolejnej symulacji z jednego z tematów (innego niż w ppkt d) wymienionych w Załączniku nr. 1
- f. quiz z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1
- g. film instruktażowy z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1
- h. fragment check-listy wdrożeniowej

## 2.9 Service Level Agreement

Warunek ten zostanie spełniony, jeżeli Wykonawca potwierdzi gotowość do zapewnienia SLA Zamawiającego (załącznik nr 7). Ocena spełnienia warunku nastąpi na podstawie przedstawionego przez Wykonawcę oświadczenia (załącznik nr 2) oraz skanu podpisanego załącznika nr 8 potwierdzającego gotowość do jego wykonania i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

## 2.10 Sytuacja ekonomiczna i finansowa

O udzielenie Zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy znajdują się w sytuacji ekonomiczno-finansowej zapewniającej wykonanie Zamówienia. Ocena spełnienia warunku nastąpi na podstawie przedstawionego przez Wykonawcę oświadczenia (załącznik nr 3) i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

## 2.11. Licencja wyłączna

Wykonawca przekaże prawa do każdego elementu wytworzonego w czasie trwania projektu kontentu edukacyjnego Zamawiającemu jako licencję wyłączną. Wykonawca zadeklaruje, że efekt pracy w projekcie, które zostaną wytworzone i wdrożone, zostaną przekazane na wyłączność Zamawiającemu, a Wykonawca nie będzie mieć możliwości oferowania ich innym podmiotom chyba że za zgodą Zamawiającego.

Ocena spełnienia warunku nastąpi na podstawie podpisanego przez Wykonawcę oświadczenia potwierdzającego akceptację wzoru umowy (załącznik nr 6) i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

## 2.12 Wiedza dotycząca mechanizmów grywalizacji

Warunek ten zostanie spełniony, jeżeli Wykonawca po realizacji poprzednich warunków, w tym w szczególności wykonanie wersji demonstracyjnej, stawi się przed Komisją Zamawiającego i weźmie udział w rozmowie oceniającej wiedzę dotyczącą mechanizmów grywalizacji (egzamin). Komisja przydzieli od 0 do 20 pkt. za posiadanie wiedzy niezbędnej do rozpoczęcia współpracy z Wykonawcą. Data i miejsce, w którym odbędzie się Komisja, oraz zakres wiedzy objęty egzaminem zostaną wskazane wszystkim uczestnikom zapytania konkursowego nie później niż 3 dni po ostatnim dniu zgłaszania ofert. Sama Komisja odbędzie się nie później niż 7 dni po ostatnim dniu zgłaszania ofert. Protokół z obrad Komisji będzie jawny, a metodyka oceniania odpowiedzi będzie zobiektywizowana i transparentna.

## 2.13 Dodatkowe warunki

- 1) Zamawiający nie dopuszcza udziału podwykonawców oraz nie dopuszcza łączenia podwykonawców w konsorcja w celu spełnienia wymogów konkursu.
- 2) Zamawiający nie dopuszcza możliwość składania ofert częściowych.
- 3) Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert wariantowych.
- 4) Przed zawarciem Umowy Zamawiający zastrzega sobie prawo możliwość prowadzenia negocjacji cenowych z Wykonawcą/ami, którego/ych oferta została uznana



za najkorzystniejszą. W wyniku negocjacji nie może jednak zostać ustalona cena wyższa niż wskazana w ofercie.

5) W przypadku, gdy wybrany Wykonawca odstąpi od podpisania Umowy z Zamawiającym, możliwe jest podpisanie Umowy z kolejnym Wykonawcą, który w postępowaniu o udzielenie zamówienia uzyskał kolejną, najwyższą liczbę punktów.

6) Przed zawarciem Umowy Zamawiający zastrzega sobie możliwość odstąpienia od zakupu poszczególnych wartości niematerialnych i prawnych, usług. Jest to związane z aktualnymi potrzebami Zamawiającego oraz planowaną realizacją projektu współfinansowanego z środków Unii Europejskiej.

7) W przypadku, kiedy wniosek o dofinansowanie w/w projekcie nie zostanie zaakceptowany, jak również jeśli Zamawiający podejmie decyzję o zamknięciu lub ograniczeniu projektu, Zamawiający zastrzega sobie rezygnację z części lub całości zamówienia będącego przedmiotem tego ogłoszenia również po podpisaniu Umowy z Wykonawcą.

## **2.14 Warunki zmiany umowy**

1. Wzór umowy stanowi załącznik nr 9, który Oferent powinien zaakceptować poprzez dołączenie do oferty zaparafowanej kopii załącznika nr 9.

2. Umowa może zostać zmodyfikowana w zakresie niezbędnym dla jej dostosowania do złożonej oferty oraz w zakresie logicznie wynikających z oferty zmian i ich spójności z treścią i kształtem zobowiązań umownych. Nie dopuszcza się składania wraz z ofertą postanowień modyfikujących treść umowy. Ewentualne zmiany zostaną ustalone drogą porozumienia pomiędzy stronami.

3. Oferent, którego oferta została uznana za najkorzystniejszą, podpisze Umowę w wyznaczonym przez Zamawiającego miejscu i terminie.

## **2.15. Lista dokumentów/oświadczeń wymaganych od Wykonawcy**

1. W celu wykazania spełnienia przez Wykonawcę warunków formalnych udziału w postępowaniu, każdy z nich powinien przedłożyć wraz z Ofertą następujące dokumenty:

1) Oświadczenie o spełnieniu warunków udziału w postępowaniu – załącznik nr 2,

2) Oświadczenie o braku powiązań osobowych lub kapitałowych z Zamawiającym – załącznik nr 3,

3) Oświadczenie o sytuacji ekonomiczno-finansowej i niepodleganiu wykluczeniu z możliwości ubiegania się o Zamówienie – załącznik nr 4.

4) Oświadczenie o przedstawieniu wersji demonstracyjnej platformy – Załącznik nr 5,

5) Oświadczenie o przekazaniu wyłącznej licencji Zamawiającemu – Załącznik nr 6,

7) Service Level Agreement – Załącznik nr 7

- 8) Szczegółowe wymagania merytoryczne i techniczne – Załącznik nr 8  
9) Wzór umowy – Załącznik nr 9

UWAGA: ww. dokumenty jako załączniki do oferty MUSZĄ być ponumerowane, a wszystkie strony parafowane.

### 3. Ocena oferty

#### 3.1 Kryteria oceny i opis sposobu przyznawania punktacji

W przedmiotowym postępowaniu Zamawiający dokona wyboru najkorzystniejszej oferty oceniając:

Kryterium A - Cena oferty dostawy wartości niematerialnych - 50 %

Oferta z najniższą ceną otrzyma maksymalną liczbę punktów, tj. 50,00 pkt. Pozostałym ofertom zostanie przyznana punktacja zgodnie z poniższym wzorem:

$$P = (CN : CB) \times 50$$

gdzie:

P – oznacza liczbę punktów przyznanych ocenianej ofercie w kryterium cena;

CN – oznacza cenę najniższą spośród zaproponowanych w złożonych ofertach podlegających ocenie;

CB – oznacza cenę badaną w ocenianej ofercie;

50 – oznacza wagę kryterium (znaczenie tego kryterium w %).

Zamawiający zastosuje zaokrąglanie do dwóch miejsc po przecinku. Cenę oferty Wykonawca podaje w Formularzu ofertowym (załącznik nr 1).

Kryterium B – Okres bezpłatnej gwarancji na wykonane prace - 10%

W kryterium B zostaną przyznane punkty za zaoferowany przez Wykonawcę okres gwarancji na wykonane prace zgodnie z ofertą. Wykonawca jest zobowiązany do podania w Formularzu ofertowym jednego z trzech możliwych do wyboru okresów gwarancji: 24, 36 lub 48 miesięcy. Punktacja zostanie przyznana zgodnie z poniższym zestawieniem:

- okres gwarancji – 24 miesięcy 0 pkt
- okres gwarancji – 36 miesięcy 5 pkt
- okres gwarancji – 48 miesięcy 10 pkt

Kryterium C – Ocena wiedzy z zakresu grywalizacji, zarządzania i sprzedaży, egzamin przed komisją – 20%

Do etapu Komisji zostaną zaproszeni Oferenci spełniający kryterium A i B. Podczas posiedzenia Komisji, Oferent będzie odpowiadał na pytania z zakresu wiedzy o grywalizacji, zarządzaniu i sprzedaży, oraz będzie mógł szerzej zaprezentować produkty demonstracyjne kontentu edukacyjnego

Kryterium D

Realizacja dodatkowych funkcjonalności wersji demonstracyjnej (wymienione w punktach 2.7.3), po 4 pkt za każdą dodatkową funkcjonalność, łącznie do zdobycia 20 pkt.

Za najkorzystniejszą zostanie uznana oferta, która uzyska największą łączną ilość punktów z Kryterium A, B, C, D

Jeżeli nie można wybrać oferty najkorzystniejszej z uwagi na to, że dwie lub więcej ofert przedstawia taki sam bilans ceny i innych kryteriów oceny ofert, Zamawiający spośród tych ofert wybiera ofertę z niższą ceną.

### 3.2 Wykluczenia

O udzielenie Zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, wobec których nie zachodzą okoliczności powiązań osobowych lub kapitałowych z Zamawiającym w rozumieniu Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014-2020.

Przez powiązania osobowe lub kapitałowe rozumie się przede wszystkim wzajemne powiązania pomiędzy Zamawiającym lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego lub osobami wykonującymi w imieniu Zamawiającego czynności związane z przeprowadzeniem procedury wyboru Wykonawcy, a Wykonawcą, polegające w szczególności na:

- uczestniczeniu w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub osobowej,
- posiadaniu co najmniej 10% udziałów lub akcji,
- pełnieniu funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika,
- pozostawianiu 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.

Ocena spełnienia warunku nastąpi na podstawie przedstawionego przez Wykonawcę oświadczenia (załącznik nr 4) i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

Załącznik nr 1

**FORMULARZ OFERTY W RAMACH ZAMÓWIENIA FIRMY GAMEHILL**

na .....

.....

.....

1. Nazwa (firma) oraz adres Wykonawcy.

.....

.....

NIP: .....

REGON: .....

Numer rachunku bankowego: .....

2. Kalkulacja cenowa Wykonawcy za realizację całości przedmiotu zamówienia:

- a) oferujemy wykonanie całości przedmiotu zamówienia za cenę netto: ..... zł., a wraz z należnym podatkiem VAT w wysokości .....% za cenę brutto: ..... zł.;

3. Oświadczam, iż zapoznałem się z opisem przedmiotu zamówienia i wymogami Zamawiającego i nie wnoszę do nich żadnych zastrzeżeń.

4. Załącznikami do niniejszego formularza oferty stanowiącymi integralną część oferty są:

- a) .....
- b) .....
- c) .....
- d) .....

Miejscowość ....., dnia ..... 2017 roku.

.....  
 (pieczęć i podpis osoby uprawnionej do składania oświadczeń woli w imieniu Oferenta)

Załącznik nr 2

miejsowość, data

.....  
.....

Dane oferenta

### Oświadczenie

Oświadczam, że jako Wykonawca dysponuje:

1. Potencjałem organizacyjnym,
2. Potencjałem technicznym,
3. Kadrami zdolną wykonać Zamówienie.

.....  
*(pieczęć i podpis osoby uprawnionej do składania oświadczeń woli w imieniu Oferenta)*

nota biograficzna nr 1

nota biograficzna nr 2

nota biograficzna nr 3

Załącznik nr 3

miejsowość, data

.....  
.....

Dane oferenta

### Oświadczenie

Oświadczam, iż nie pozostaję powiązaniu osobowe lub kapitałowym z Zamawiającym lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego lub osobami wykonującymi w imieniu Zamawiającego czynności związanych z przeprowadzeniem procedury wyboru Wykonawcy, a Wykonawcą, polegających w szczególności na:

- uczestniczeniu w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub osobowej,
- posiadaniu co najmniej 10% udziałów lub akcji,
- pełnieniu funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika,
- pozostawianiu 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.

.....  
(pieczęć i podpis osoby uprawnionej do składania oświadczeń woli w imieniu Oferenta)

Załącznik nr 4

miejsowość, data

.....  
.....

Dane oferenta

**Oświadczenie**

Oświadczam, iż posiadam, znajduję się i nie podlegam:

- 2) uprawnienia do wykonywania działalności związanej z zamówieniem,
- 3) niezbędną wiedzę i doświadczenie oraz potencjał techniczny, a także dysponuje osobami zdolnymi do wykonania Zamówienia,
- 4) znajduje się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie Zamówienia.
- 5) wykluczeniu z postępowania o udzielenie Zamówienia na podstawie art. 24 ust. 1 i ust. 2 Ustawy,

.....  
(pieczęć i podpis osoby uprawnionej do składania oświadczeń woli w imieniu Oferenta)



Załącznik nr 5

miejsowość, data

.....  
.....

Dane oferenta

**Oświadczenie**

Oświadczam, iż przedstawię przykładowe elementy kontentu, edukacyjnego (responsywny zarówno w wersji web jak i mobile, na dowolnym urządzeniu mobilnym, z Android, iOS i Windows Phone)

a) Infografika z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1  
dedykowany link www:

b) E-book z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1  
dedykowany link www:

c) Animacja z jednego z tematów wymienionych w Załączniku nr. 1  
dedykowany link www:

Oświadczam, że przedstawiam dodatkowe elementy z listy 2.7.3:

d:

e:

f:

g:

h:

Udzielam gwarancji na okres..... miesięcy

.....  
(pieczęć i podpis osoby uprawnionej do  
składania oświadczeń woli w imieniu Oferenta)

Załącznik nr 6

miejsowość, data

.....

.....

Dane oferenta

### Oświadczenie

Oświadczam, iż

- przekażę licencję wyłączną do każdego elementu wytworzonego i rozbudowanego w czasie trwania projektu kontentu edukacyjnego Zamawiającemu.

- efekt pracy - kontent, , które zostaną wytworzone i wdrożone, zostaną przekazane na wyłączność Zamawiającemu,

- nie będę mieć możliwości oferowania ich innym podmiotom chyba że za zgodą Zamawiającego.

.....

(pieczęć i podpis osoby uprawnionej do składania oświadczeń woli w imieniu Oferenta)

## Załącznik nr 7

**Service Level Agreement**

1. Realizacja projektu w okresie jego trwania, czyli 13 miesięcy, będzie realizowana w metodologii Agile poprzez iteracyjny model wytwarzania. Dbłość o bliską współpracę wszystkich interesariuszy projektu będzie realizowana poprzez cotygodniowe 4 – godzinne osobiste spotkania zespołów roboczych (Sprint Planning Meeting) ze strony Zamawiającego i Wykonawcy w miejscu wskazanym przez Zleceniodawcę Lublin lub Warszawa. W trakcie spotkań będzie definiowany zestaw działań i priorytetów na najbliższy miesiąc.
2. W okresie trwania projektu oraz przez 24 miesiące bezpłatnej gwarancji Wykonawca potwierdza gotowość i zdolność do wykonania dowolnej (nieograniczonej) ilości poprawek, zgodnych z biznesowym celem treści zamówienia.
3. Zasady wykonywania poprawek:
  - 1.1. Czas realizacji każdej poprawki to 1 dzień roboczy.
  - 1.2. Poprawki będą realizowane w Dni Robocze od godz. 8 do godz. 17
  - 1.3. Wszystkie informacje związane ze wykonywaniem przez Dostawcę poprawek będą rejestrowane przez Dostawcę w Systemie HelpDesk.
  - 1.4. Wszystkie informacje związane z wykonywaniem przez Dostawcę poprawek, zostaną zarejestrowane przez pracowników Dostawcy w Systemie HelpDesk.

**OBNIŻENIE WYNAGRODZENIA**

1. Za niedotrzymanie wymaganego czasu wprowadzenia poprawki Dostawca zobowiązany jest do obniżenia należnego mu wynagrodzenia (opust).
2. Dla celów obliczania obniżenia wynagrodzenia (opustu), o którym mowa w ust. 1, jako podstawę obliczenia kwoty obniżenia przyjmuje się miesięczne wynagrodzenie netto z tytułu świadczenia Usług Utrzymania należnego w miesiącu, w którym powstał tytuł do obniżenia wynagrodzenia.
3. Kwota obniżenia wynagrodzenia za Usługi Utrzymania w danym Okresie Rozliczeniowym naliczana będzie przez Dostawcę i potwierdzana przez Zamawiającego.

4. Obniżenie wynagrodzenia, wyrażone w procentach całościowego wynagrodzenia, naliczane za każdy rozpoczęty Dzień Roboczy Przekroczenia Czasu wdrożenia poprawki w danym Okresie Rozliczeniowym, wynosi 1% PLN.
5. Obniżenie wynagrodzenia naliczane będzie niezależnie dla każdego Zgłoszenia.
6. Łączne obniżenie wynagrodzenia w danym okresie rozliczeniowym nie może przekroczyć maksymalnego wynagrodzenia za Usługi Utrzymania w danym okresie rozliczeniowym, którego obniżenie dotyczy.

**SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA MERYTORYCZNE I TECHNICZNE**

1. Realizacja projektu w okresie jego trwania, czyli 13 miesięcy, będzie realizowana w metodologii Agile poprzez iteracyjny model wytwarzania. Dbalność o bliską współpracę wszystkich interesariuszy projektu będzie realizowana poprzez comiesięczne całonocne osobiste spotkania zespołów roboczych (Sprint Planning Meeting) ze strony Zamawiającego i Wykonawcy w miejscu wskazanym przez Zleceniodawcę Lublin lub Warszawa. W trakcie spotkań będzie definiowany zestaw działań i priorytetów na najbliższy miesiąc. Równocześnie każdy roboczy tydzień będzie rozpoczynał się także w formie 4- godzinnej telekonferencji całego zespołu projektowego, gdzie definiowane będzie zakres działań na najbliższy tydzień oraz podsumowanie (wnioski z testów) z poprzedniego tygodnia.
2. Kluczowe funkcje z perspektywy użytkownika (gracza na platformie grywalizacyjnej) jest dostarczenie mu w atrakcyjny wizualnie sposób nowoczesnej wiedzy. Każdy z poniżej wymienionych zakresów / obszarów będzie prezentowany uczestnikowi w formie pakietu obejmującego co najmniej komplet treści edukacyjnego E-BOOK Z TESTEM plus INFOGRAFIKA Z TESTEM + FILM (animowany lub instruktażowy) Z TESTEM + QUIZ z testem + symulacja. Obszary tematyczne, które muszą zostać opisane w formie opisanych powyżej pakietów to:
  - a. zarządzanie ludźmi, motywacja
  - b. udzielanie informacji zwrotnej
  - c. zarządzanie zmianą
  - d. zarządzanie projektami
  - e. Design Thinking
  - f. Zarządzanie czasem, efektywność osobista
  - g. Wystąpienia publiczne
  - h. Storytelling
  - i. Zwinne metody projektowania
  - j. Planowanie sprzedaży
  - k. Zarządzanie zespołami
  - l. Zarządzanie sprzedażą
  - m. Obsługa Klienta
  - n. Standardy Obsługi Klienta – zasady tworzenia
  - o. Trudne sytuacje w obsłudze Klienta
  - p. Techniki negocjacji
  - q. Strategie negocjacji
  - r. Zarządzanie Doświadczeniem Klienta
  - s. Efektywne wdrożenie pracowników na różnych stanowiskach
  - t. Pierwsze kroki nowego menedżera
  - u. Innowacyjne metody podejmowania decyzji

3. Powyższa lista nie wyczerpuje tematyki kontentu, który powstaną, ze względu na metodykę Agile każdy z etapów prac będzie na bieżąco testowany i opiniowany.
4. Do każdego powyższego elementu zamówienia Wykonawca przygotowuje test wiedzy (wielokrotnego wyboru, ze wskazaniem prawidłowej odpowiedzi).
5. Testowanie odbioru każdego produktu (w tym edycja pod względem językowym i stylistycznym, korekta) jest zadaniem Wykonawcy (z poziomu użytkownika).
6. Każdy z typów kontentu powinien być przedstawiony w formie możliwej do edycji
7. W przypadku realizacji poszczególnych typów kontentu w programach „w chmurze” Wykonawca zapewni bezpłatny dostęp przez okres przynajmniej 24 miesięcy Zamawiającemu do edycji każdego z kontentów. Wszystkie koszty z tym związane są po stronie zamawiającego.
8. Zamawiający w czasie okresu trwania projektu oraz przez kolejne 24 miesiące od jego zakończenia ma prawo oczekiwać wprowadzania zmian do kontentu co do jego treści oraz co do jego formy graficznej. Wykonawca nie ogranicza ilości poprawek do każdego kontentu przez okres minimum 24 miesięcy.
9. Wprowadzenie zmian może trwać maksymalnie do 3 dni roboczych.
10. Dopuszczalne formaty plików nie będących obsługiwanyymi przez programy „w chmurze” dostępne on-line to jpg, png, HTMP5, , AI, MP4, pptx, .xlsx, SCORM
11. Zamawiający uszczegóławia typy kontentu:
  - a) e-booki abstrakt - streszczenie książki lub materiał merytoryczny do 25 stron: forma graficzna treści popularnej książki biznesowej lub z tematyki rozwoju osobistego, autorsko opracowana w formie streszczenia, wzbogacona adekwatnymi filami wewnątrz materiału, dostępna z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego
  - b) e-booki - wersja rysunkowa książki: forma graficzna rysowana, treść biznesowa lub z tematyki rozwoju osobistego, autorsko opracowana w formie materiału edukacyjnego dla uczestnika (menedżera, pracownika), wzbogacona adekwatnymi filami wewnątrz materiału, dostępna z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego
  - c) infografiki - forma graficzna zgodna z kanonami tworzenia infografik, treść biznesowa lub z tematyki rozwoju osobistego, autorsko opracowana w formie materiału edukacyjnego dla uczestnika (menedżera, pracownika), , dostępna z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego
  - d) filmy animacyjne – autorsko montowane i przygotowane filmy, z lektorem, opisujące wybrane zagadnienie merytoryczne, wzbogacone za pomocą technik storytellingowych, od 2 do 4 minut, dostępne z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego
  - e) filmy instruktażowe - autorsko montowane i przygotowane filmy nakręcone kamerą, z udziałem aktorów, z lektorem, opisujące wybrane zagadnienie merytoryczne, wzbogacone za pomocą technik storytellingowych, od 2 do 4 minut, dostępne z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego

- f) pigułki wiedzy - autorsko montowane i przygotowane filmy nakręcone kamerą, z udziałem aktora, wzbogacone animacją, z lektorem, opisujące wybrane zagadnienie merytoryczne, wzbogacone za pomocą technik storytellingowych, od 2 do 4 minut, dostępne z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego
- g) symulacje – gałęziowa forma e-learningowa, pokazująca różnorodne ścieżki postępowania (przynajmniej kilkadziesiąt kombinacji wewnątrz jednej symulacji, inteligentnie reagująca na zachowania gracza – użytkownika), dostępna z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego
- h) quizy – interaktywna forma przekazywania i sprawdzania, między innymi polegająca na uzupełnianiu zdań, obrazów, dopasowaniu obrazów, dopasowaniu słów do obrazów, dostępne z poziomu przeglądarki oraz z poziomu dowolnego urządzenia mobilnego
- i) niezbędnik menadżera sprzedaży – opracowanie przed dedykowanego konsultanta doświadczonego w temacie, materiał (minimum 150 stron) opisujący wszystkie aspekty pracy związanej z zarządzaniem zespołem sprzedażowym, w podziale na podrozdziały. Wyłącznie w tym przypadku akceptowany jest format dokumentu z pakietu office.
- j) Checklista procesu wdrożenia – koncepcyjna ścieżka wdrożeniowa opisująca działania i zadania, wraz z dopasowanym pakietem wiedzy i umiejętności, przygotowana przez dedykowanego konsultanta doświadczonego w temacie, precyzująca działania przed dniem zatrudnienia, w dniu zatrudnienia, oraz w pierwszym tygodniu, miesiącu, kwartale, z podziałem na ścieżki NOWEGO PRACOWNIKA, SZEFA PRZEŁOŻONEGO, OPIEKUNA WDROŻENIA, TRENERA WEWNĘTRZNEGO.