

**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”.**

Zatwierdzam

.....

1. Informacje o ogłoszeniu

1.1 Termin składania ofert

Termin składania ofert ustala się na dzień 28-06-2017 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 28 czerwca 2017 r. do godziny 23:59 (decyduje data i godzina wpływu) na adres mailowy 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 Do dnia 26 czerwca 2017 r. oferent musi potwierdzić drogą e-mailową na adres biuro@gamehill.pl chęć udziału w postępowaniu i złożenia oferty w terminie określonym w punkcie 1.3.1

1.3.6. 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, przy czym wydłużenie terminu rozstrzygnięcia wyników wyboru Wykonawcy w takim przypadku nastąpi nie później niż do dnia 29 czerwca 2017 roku.

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 26 czerwca 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 własnej strony internetowej, 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.

1.4 Dane kontaktowe w sprawie ogłoszenia

Wszelka korespondencja powinna być zgłaszana drogą elektroniczną na adres email: 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. Silnik platformy grywalizacyjnej WEB.

1.6 Kategoria ogłoszenia

Dostawa wartości niematerialnych i prawnych.

1.7 Miejsce realizacji zamówienia

Województwo: lubelskie Powiat: , 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 (silnik platformy grywalizacyjnej WEB) 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

48931000-3 :Pakiety oprogramowania szkoleniowego

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 gotowej do uruchomienia części pierwszej silnika platformy grywalizacyjnej zawierającej następujące funkcjonalności: logowanie przez FB i Google+, dodawanie konta użytkownika poprzez tradycyjne logowanie oraz logowanie przez sms/ mail/ jednorazowy token, możliwość edycji profilu, dodawanie użytkowników w profilach GRACZ / SZEŃ / TRENER / HR, zadanie ZOBACZ DEMO (interaktywny przewodnik po platformie jako wyjaśnienie dla gracza), panel dynamicznych aktywności (wyświetlanie ostatnio aktywnych użytkowników), integracja powyższych części z elementami graficznymi, nie później niż do dnia 20 lipca 2017 r.
- 2) Część 2 - Wykonanie, dostarczenie gotowej do uruchomienia części drugiej platformy grywalizacyjnej zintegrowanej z częścią 1 za zachowaniem dotychczasowych funkcjonalności oraz zawierającej dodatkowo tj.: realizacja zadań polegająca na analizie materiału edukacyjnego, tworzenie ścieżki gracza w postaci integracji z kontentem edukacyjnym (infografiki, pliki graficzne), funkcja interaktywnego przewodnika (tekst i głos), integracja powyższych części z elementami graficznymi, nie później niż do dnia 20 października 2017 r.
- 3) Część 3 – Wykonanie, dostarczenie gotowej do uruchomienia części trzeciej platformy grywalizacyjnej zintegrowanej z częścią 1 i 2 za zachowaniem dotychczasowych funkcjonalności oraz zawierającej dodatkowo tj.: realizacja zadań polegająca na analizie materiału filmowego, tworzenie wizualizacji ścieżki gracza w postaci fabularnej zgodnej z koncepcją graficzną, implementacja koncepcji fabuły liniowej i

nieliniowej, integracja powyższych części z elementami graficznymi, nie później niż do dnia 20 stycznia 2018 r.

- 4) Część 4 –Wykonanie, dostarczenie gotowej do uruchomienia części czwartej platformy grywalizacyjnej zintegrowanej z częścią 1, 2 i 3 za zachowaniem dotychczasowych funkcjonalności oraz zawierającej dodatkowo tj.: realizacja testów wiedzy w formie testu jednokrotnego wyboru (z mechanizmem progresywnej punktacji), quizów graficznych (wstaw słowo, dopasuj słowa, dopasuj obraz do słowa, dopasuj obraz do obrazu), tworzenie ścieżki gracza w postaci integracji z kontentem edukacyjnym (e-booki) implementacja Panelu Szefa, możliwość dodawania zadań zespołowych, w parach, integracja z systemem komunikacji sms/mail / kalendarz, wewnętrzna skrzynka mailowa (wiadomości), panel dynamicznych statystyk, zintegrowany chat on-line, integracja z webinarami, symulacjami gałęziowymi, platformami e-learningowymi, integracja powyższych części z elementami graficznymi, nie później niż do dnia 20 kwietnia 2018 r.
- 5) Część 5 -Wykonanie, dostarczenie gotowej do uruchomienia części piątej, finalnej wersji platformy grywalizacyjnej zawierającej funkcjonalności powstałe w trakcie realizacji etapu 1, 2, 3 i 4 oraz zawierającej dodatkowo tj.: umożliwienie dodania przez użytkownika (wgranie) plików graficznych, plików tekstowych, materiałów wideo, dodawanie wyzwań (tworzenie zadań z poziomu użytkownika) społecznościowych i wiedzyowych, levele (poziomy) wraz z komunikowaniem użytkownikom osiągniętych poziomów, badge, funkcja społecznościowa z możliwością dodawania / usuwania postów, komentowania i dodawania like, tworzenia grup tematycznych i dyskusyjnych, testy bezpieczeństwa platformy, nie później niż do dnia 20 lipca 2018 r.

2.5 Opis Przedmiotu zamówienia

Przedmiotem Zamówienia jest dostawa wartości niematerialnych i prawnych określona w czasie oraz według poniższych ilości:

- a) Silnik platformy grywalizacyjnej WEB - 1 szt.

Usługa kodowania i utrzymania silnika zapewniającego funkcjonowanie platformy web. Mechanizmy zapewniające między innymi logowanie, śledzenie postępów graczy w formie wizualizacji fabularnej, zliczanie punktów, prezentowanie materiałów zgodnie z założonym scenariuszem zdarzeń (ścieżką gracza), tworzenie rankingów, funkcja społecznościowa, dodawanie treści, komentowanie treści. Szczegółowe wymagania techniczne platformy zawarte są w załączniku nr. 8

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 informatyków, którzy będą realizować projekt zgodnie z SLA (załącznik nr 7 niniejszego zamówienia). Do realizacji projektu Wykonawca dedykuje Project Managera, który wykaże, że zrealizował należycie projekty edukacyjno-informatyczne od co najmniej 3 lat i dla co najmniej 3 000 użytkowników. Ponadto, Wykonawca dedykuje Koordynatora Merytorycznego Projektu z doświadczeniem koordynacji merytorycznej projekty grywalizacyjnego od co najmniej 2 lat i dla co najmniej 1000 użytkowników, czas Project Managera i Koordynatora Merytorycznego Projektu alokowany na realizację projektu to 100% w ciągu 13 miesięcy trwania projektu. Dodatkowo Wykonawca zaprezentuje zespół 3 informatyków, koderów, specjalistów od frontend i backend, posiadających doświadczenie przynajmniej 1 rok w zakresie kodowania platform grywalizacyjnych, których czas alokowany na realizację tego projektu to co najmniej 50% w ciągu 13 miesięcy trwania projektu. W załączonej notce biograficznej dedykowanego zespołu informatyków, koderów, specjalistów od frontend i backend Zamawiający oczekuje wykazania wykształcenia kierunkowego z powyższych zakresów. 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

Warunek ten zostanie spełniony, jeżeli:

- 2.7.1 Wykonawca przedstawi wersję demonstracyjną wybranych elementów grywalizacyjnych w formie mockup, umieszczoną na przygotowanej przez wykonawcę stronie www, posiadającej następujące funkcjonalności:
 - a. Logowanie przez FB i Google+
 - b. Możliwość edycji profilu
 - c. Realizacja jednego zadania polegająca na analizie materiału edukacyjnego, nagradzana punktami po realizacji zadania
- 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. Zastosowanie każdej poniższej funkcjonalności z listy będzie dodatkowo punktowane
 - d. Realizacja jednego zadania polegająca na obejrzeniu filmu, nagradzana punktami (warunek: punkty będą naliczane po obejrzeniu połowy długości materiału filmowego)

- e. Realizacja testu wiedzy w formie testu jednokrotnego wyboru (z mechanizmem progresywnej punktacji: za prawidłową odpowiedź za pierwszym razem maksymalna ilość punktów, za kolejne podejścia coraz mniejsza ilość punktów)
- f. Umożliwienie dodania przez użytkownika (wgranie) pliku graficznego
- g. Funkcję społecznościową z możliwością dodawania / usuwania postów, dodawania /usuwania like.
- h. Funkcję społecznościową z możliwością dodawania komentowania postów.

2.8 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”.

2.9 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 6) i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

2.10. Licencja wyłączna

Wykonawca przekaze prawa do każdego elementu wytworzonego i rozbudowanego w czasie trwania projektu silnika grywalizacyjnego Zamawiającemu jako licencję wyłączną. Wykonawca zadeklaruje, że efekt pracy w projekcie i mechanizmy grywalizacyjne silnika WEB, 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 9) i dokonana zostanie zgodnie z formułą „spełnia – nie spełnia”.

2.11 Wiedza dotycząca mechanizmów grywalizacji

Warunek ten zostanie spełniony, jeżeli Wykonawca po realizacji poprzednich warunków, w tym w szczególności wykonaniu 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.

2.12 Dodatkowe warunki

- 1) Zamawiający nie dopuszcza udziału podwykonawców oraz nie dopuszcza łączenia podwykonawców w konsorcja w celu spełnienia wymogów konkursu.
- 2) Zamawiający nie dopuszcza możliwości 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 projektu nie zostanie zaakceptowany, jak również jeśli Zamawiający z 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.

2.13 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.

4. W Umowie w toku jej realizacji mogą być wprowadzane zmiany dotyczące:
- 1) Zmian w podatku VAT – wynikających ze zmiany przepisów,
 - 2) Zmian w zakresie osób wykonujących zamówienie – w przypadkach losowych, w których dalsze wykonywanie zamówienia przez osoby dotychczas wskazane do jego realizacji nie jest możliwe z przyczyn nie dających się wcześniej przewidzieć i uniemożliwiających tym osobom dalsze wykonywanie Umowy.
 - 3) Zmian w zakresie terminu realizacji umów lub terminów realizacji poszczególnych prac lub etapów harmonogramu prac przewidzianych Umową – jeżeli z przyczyn niezawinionych przez żadną ze stron, wykonanie Umowy w terminie w niej przewidzianym nie jest możliwe.
 - 4) Zmian przedmiotowych Umowy – jeżeli konieczność ich wprowadzenia wynika ze specyfiki projektu i Umowy lub nie dała się wcześniej przewidzieć, a przedmiotowa zmiana ma charakter istotny i celowy z punktu widzenia celów lub założeń projektu/Umowy.
 - 5) Zmian w zakresie wynagrodzenia Oferenta lub ceny w zakresie wynikającym lub związanym z koniecznymi zmianami przedmiotowymi lub osobowymi lub zmianą terminów realizacji Umowy lub zmian zakresu przedmiotowego.

2.14 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 możliwością 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,
 - 6) Service Level Agreement – Załącznik nr 7.
 - 7) Szczegółowe Wymagania Techniczne – Załącznik nr 8
 - 8) 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 zaokrąglenie do dwóch miejsc po przecinku. Cenę oferty Wykonawca podaje w Formularzu ofertowym (załącznik nr 1).

Kryterium B – Okres bezpłatnej obsługi silnika grywalizacyjnego (gwarancja) - 10%

W kryterium B zostaną przyznane punkty za zaoferowany przez Wykonawcę okres gwarancji na wykonane prace i dostarczenie sprzętu 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 przyznania 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, 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 oraz będzie mógł szerzej zaprezentować wersję demonstracyjną silnika platformy grywalizacyjnej Web.

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 i 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 3) 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, dnia2017 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

nota biograficzna nr 4

nota biograficzna nr 5

nota biograficzna nr 6

Załącznik nr 3

miejsowość, data

.....

.....

Dane oferenta

Oświadczenie

Oświadczam, iż nie pozostaję w powiązaniu osobowym 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 wersja demonstracyjna wybranych elementów grywalizacyjnych w formie mockup, umieszczona jest na dedykowanej stronie www.....,

Będzie aktywna do końca lipca 2017 roku

Będzie posiadała następujące funkcjonalności:

- 2.7.3.1.1. Logowanie przez FB i Google+
- 2.7.3.1.2. Możliwość edycji profilu
- 2.7.3.1.3. Realizacja jednego zadania polegająca na analizie materiału edukacyjnego, nagradzana punktami po realizacji zadania

Oświadczam, że wersja demonstracyjna posiada następujące dodatkowe funkcjonalności z listy:

- 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 silnika grywalizacyjnego Zamawiającemu.
- efekt pracy w projekcie i mechanizmy grywalizacyjne silnika WEB, które zostaną wytworzone i wdrożone, zostaną przekazane na Zamawiającemu w formie licencji wyłącznej,
- 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 oprogramowania. Dbalosc 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 tydzień oraz podsumowanie (wnioski z testów) z poprzedniego tygodnia.
2. W okresie trwania projektu Wykonawca potwierdza gotowość i zdolność do niezwłocznego wykonania dowolnej (nieograniczonej) ilości poprawek, zgodnych z biznesowym celem treści zamówienia.
3. Wykonawca potwierdza dyspozycyjność liczoną jako 100% czasu pracy przez 13 miesięcy trwania projektu Menedżera Projektu ze strony Wykonawcy oraz minimum 3-osobowego zespołu informatyków / programistów (specjalistów od frontend i backend) dyspozycyjnych w 50% czasu pracy przez okres 13 miesięcy trwania projektu.
4. Zasady świadczenia Usług tworzenia kodu, oraz utrzymania w okresie gwarancyjnym:
 - 1.1. Usługi Utrzymania świadczone będą w Dni Robocze od godz. 8 do godz. 17
 - 1.2. Wszystkie informacje związane ze świadczeniem przez Dostawcę Usług Utrzymania będą rejestrowane przez Dostawcę w Systemie HelpDesk.
 - 1.3. Za chwilę Zgłoszenia Awarii przez Zamawiającego uważana będzie chwila odnotowania w Systemie HelpDesk informacji o przekazaniu obsługi Zgłoszenia do Dostawcy
 - 1.4. Wszystkie informacje związane z wykonywaniem przez Dostawcę Usług Utrzymania, zostaną zarejestrowane przez pracowników Dostawcy w Systemie HelpDesk.
5. Parametry Eksploatacyjne
 - 2.1. Wymagana dostępność Systemu do testowania oraz w okresie gwarancyjnym
Dostawca zapewni dostępność Systemu na poziomie 99%,
 - 2.2. Wymagany Czas Naprawy

	Wymagany Czas Naprawy
Awaria	2 Dni

3. Naprawa

- 3.1. Po dokonaniu przez Zamawiającego Zgłoszenia Awarii, Dostawca podejmie czynności związane z usunięciem Awarii.
- 3.2. W czasie usuwania Awarii, Dostawca ma prawo zwracać się do Zamawiającego o wykonanie dodatkowych czynności, lub dostarczenie dodatkowych informacji koniecznych do usunięcia Awarii. Zdarzenie to będzie odnotowywane przez Dostawcę na bieżąco w Systemie HelpDesk. Czas oczekiwania na wykonanie przez Zamawiającego takich dodatkowych czynności lub dostarczenie dodatkowych informacji (wstrzymanie Incydentu) nie będzie wliczany do Czasu Naprawy.
- 3.3. Po dokonaniu Naprawy Dostawca poinformuje Zamawiającego o tym fakcie poprzez odpowiedni wpis w Systemie HelpDesk.

KOORDYNATORZY UTRZYMANIA

1. Strony wyznaczają niniejszym odpowiednio Koordynatora Utrzymania Dostawcy, Koordynatora Utrzymania Zamawiającego w osobach:
 - 1) ze strony Dostawcy –
 - 2) ze strony Zamawiającego –
2. Zmiana Koordynatora Utrzymania każdej Strony wymaga powiadomienia pozostałych Stron na piśmie lub pocztą elektroniczną i staje się skuteczna z chwilą otrzymania przez adresata pisma lub wiadomości e-mail z danymi nowego Koordynatora Utrzymania.
3. Dostawca lub Zamawiający wyznaczy nowego Koordynatora Utrzymania w przypadku niemożności pełnienia funkcji Koordynatora Utrzymania przez dotychczasowe osoby z przyczyn losowych takich jak choroba, wypadek, śmierć oraz w przypadku rozwiązania stosunku prawnego łączącego taką osobę ze Stroną, w terminie 3 dni od dnia zaistnienia zdarzenia uniemożliwiającego dotychczasowemu Koordynatorowi Utrzymania pełnienie tych funkcji.

ODBIORY USŁUG UTRZYMANIA

1. Realizacja Usług Utrzymania podlegać będzie weryfikacji Zamawiającego za każdy Okres Rozliczeniowy świadczenia tych usług w szczególności w zakresie dotrzymania Parametrów Eksploatacyjnych.
2. Nie później niż w drugim Dniu Roboczym każdego kolejnego Okresu Rozliczeniowego świadczenia Usług Utrzymania Dostawca przedstawi Zamawiającemu, na podstawie danych przekazanych z Systemu Help Desk przez Zamawiającego, raport przekroczenia Wymaganego Czasu Usunięcia Awarii oraz raport dostępności Systemu. Dostawca ma prawo do weryfikacji danych przekazanych przez Zamawiającego.
3. W terminie 3 Dni Roboczych od otrzymania raportów określonych w ust. 2 powyżej, Zamawiający zaakceptuje dany raport potwierdzając jego zgodność ze stanem faktycznym lub zgłosi do niego uwagi.
4. W przypadku zgłoszenia przez Zamawiającego zastrzeżeń Dostawca uwzględni je w terminie 2 Dni Roboczych i ponownie przedstawi raporty do akceptacji Zamawiającego.
5. Raport dotyczący Przekroczenia Wymaganego Czasu Usunięcia Awarii będzie zawierać listę Zgłoszeń obsłużonych w danym Okresie Rozliczeniowym obejmującą co najmniej:
 - Identyfikator Zgłoszenia,
 - Wymagany Czas Usunięcia Awarii,
 - Faktyczny Czas Usunięcia Awarii,
 - Obniżenie wynagrodzenia wyrażone w procentach wynagrodzenia,
 - Kwotę naliczonego obniżenia wynagrodzenia;
6. Raport dostępności Systemu będzie zawierać wartość osiągniętej Faktycznej Dostępności Systemu w Okresie Rozliczeniowym.

OBNIŻENIE WYNAGRODZENIA

1. Za niedotrzymanie Wymaganego Czasu Usunięcia Awarii 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 1/13 wynagrodzenia netto z tytułu dostarczenia Silnika platformy grywalizacyjnej.

3. Kwota obniżenia wynagrodzenia za Usługi Utrzymania w danym Okresie Rozliczeniowym naliczana będzie przez Dostawcę i potwierdzana przez Zamawiającego.
4. Wymagane obniżenie wynagrodzenia z tytułu świadczenia Usług Utrzymania naliczane będzie, gdy Faktyczny Czas Usunięcia Awarii przekroczy Wymagany Czas Usunięcia Awarii.
5. Poziom przekroczenia ustalany będzie wg następującego wzoru:
Przekroczenie Czasu = Faktyczny Czas Usunięcia Awarii - Wymagany Czas Usunięcia Awarii
i wyrażany będzie w rozpoczętych godzinach.
6. Obniżenie wynagrodzenia, wyrażone w procentach całościowego wynagrodzenia, naliczane za każdy rozpoczęty Dzień Roboczy Przekroczenia Czasu Naprawy w danym Okresie Rozliczeniowym, wynosi 1% PLN.
7. Obniżenie wynagrodzenia naliczane będzie niezależnie dla każdego Zgłoszenia.
8. Łączne obniżenie wynagrodzenia w danym miesięcznym okresie rozliczeniowym nie może przekroczyć 1/13 maksymalnego wynagrodzenia za Usługę główną (dostarczenie platformy).

SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA TECHNICZNE

1. Kluczowe funkcje z perspektywy użytkownika (gracza) to:
 - a. wyświetlanie zadań edukacyjnych (filmy, infografiki, e-booki, symulacje, quizy, e-learningi)
 - b. naliczanie punktów za zadania w konfiguracjach progresywnych
 - c. indywidualny panel gracza
 - d. zadania zespołowe, w parach
 - e. funkcje społecznościowe
 - f. integracja z webinariami, symulacjami gałęziowymi, platformami e-learningowymi
 - g. dodawanie misji, wyzwań społecznościowych i wiedzy
 - h. dodawanie odznak
 - i. interaktywna fabuła gry

Powyższa lista nie wyczerpuje funkcjonalności które powstaną, ze względu na metodykę Agile każdy z etapów prac będzie na bieżąco testowany i opiniowany.

2. Testowanie jest zadaniem Wykonawcy (z poziomu użytkownika, administratora).
3. Możliwość korzystania z platformy z poziomu przeglądarki internetowej
4. Możliwość importowania i eksportowania danych z Excela
5. Wymagana jest zgodność z przepisami mówiącymi o ochronie danych osobowych (UODO i rozporządzenia do tej ustawy).
6. Dokumentacja zawierająca opis logów generowanych przez aplikację oraz opis ról użytkowników aplikacji.
7. Instalacja musi być minimalna (minimalna ilość pakietów niezbędnych do funkcjonowania systemu i aplikacji opisana w dokumentacji systemu wraz z rolami poszczególnych komponentów).
8. System (wszystkie jego komponenty na wszystkich warstwach) musi być „utwardzony” (zgodnie z wytycznymi (benchmarkami) CIS (ciscurety.org) lub w przypadku braku takich wytycznych CIS innymi wytycznymi po porozumieniu z zamawiającym).
9. Do komunikacji administrator-system zaleca się używanie protokołu ssh v2 lub HTTPS, zabrania się natomiast używanie protokołów telnet/ftp i innych nieszyfrowanych/niestandardowych.

10. Należy używać nietrywialnych haseł - hasła muszą zostać przekazane w trakcie przekazywania do eksploatacji, system nie może dopuszczać używania „słabych haseł”.
11. System i jego komponenty muszą pracować w kontekście użytkownika o możliwie najmniejszych uprawnieniach, które są konieczne do poprawnego działania aplikacji.
12. Dla użycia HTTPS wymagane jest zapewnienie TLS (preferowany 1.2 lub nowszy, niedopuszczalne jest użycie SSL).
13. Wszelkie operacje kontroli dostępu, walidacja parametrów transakcji pod kątem technicznym (długość, typ, zakres dozwolonych znaków) i biznesowym (dopuszczone parametry pod kątem biznesowym - np. dane województwo z listy dozwolonych województw) musi być zrealizowana w projektowanym systemie jako minimum po stronie serwerowej systemu (nie po stronie innych wewnętrznych systemów).
14. Dopuszczalna kryptografia to symetryczna: AES-256, asymetryczna: RSA i DSA 2048 bit i powyżej (sugerowane 4096 bit), dla ECDSA 224 bity i powyżej, funkcje skrótu z rodzin SHA-2 i SHA-3 lub nowsze.
15. Wykonawca udostępni do audytu bezpieczeństwa PEŁNY kod aplikacji (tzn. umożliwiający odtworzenie w pełni funkcjonalnej aplikacji na nowym środowisku).
16. Silnik musi obsługiwać podział uprawnień z uwagi na role w systemie. Role te muszą być obsługiwane po stronie serwerowej systemu (nie klienta). OK
17. System operacyjny musi posiadać włączone systemowe zabezpieczenie przed wykonywalnym stosem na poziomie jądra systemu operacyjnego.
18. Lista funkcjonalności udostępnionych oraz „ukrytych” musi zostać udokumentowana przez wykonawcę systemu.
19. Do systemu musi zostać dostarczona kompletna lista zewnętrznych zasobów przez nią wykorzystywanych (np. skrypty JavaScript).
20. System musi zapewniać mechanizmy obronne przed atakami siłowymi/zalewaniem danymi np. przed zalewaniem danymi z formularzy itp. (np. limity wywołań w jednostce czasu, sparametryzowany mechanizm CAPTCHA (weryfikowana po stronie serwerowej) uruchamiany automatycznie po spełnieniu wymaganego warunku. Mechanizmy obronne muszą być parametryzowane (np. skomplikowanie mechanizmu CAPTCHA, parametry liczba wywołań, czas) i opisane w dokumentacji technicznej.
21. Całość aplikacji serwerowej musi zostać zainstalowana w środowisku wydzielonym – chroot.
22. Oferent przedstawi informację na temat środków, które zastosuje do zapewnienia bezpieczeństwa dostarczanego rozwiązania w ramach SDLC.

23. Jeśli proponowane rozwiązanie ma być realizowane w oparciu o rozwiązanie już istniejące oferent przedstawi na żądanie Zamawiającego informację na temat testów bezpieczeństwa (oraz wyniki tych testów), którym podlegało to rozwiązanie.
24. Należy zapewnić integralność i niezaprzeczalność danych przetwarzanych przez aplikację.
25. W przypadku zatwierdzania operacji kodami jednorazowymi minimalna ich długość to 6 znaków, a każdy kod musi być losowy i ściśle powiązany z daną transakcją (nie może być możliwości zatwierdzenia transakcji innym kodem, niż wygenerowany do zatwierdzenia danej transakcji, kod musi być unieważniany po ustalonym czasie, niezależnie od wymagania jednorazowości).
26. Wykonawca zapewni integrację z systemem dystrybucji mail / SMS / wewnętrzny mail oraz obsługę tych systemów. W przypadku, gdy kody jednorazowe będą dostarczane jako SMS w danym SMS musi znajdować się prócz OTP pełny opis realizowanej operacji pozwalający na jej jednoznaczną identyfikację przez osobę zatwierdzającą operację.
27. W przypadku aplikacji w których wykorzystywane są hasła lub kody jednorazowe muszą istnieć konfigurowalne limity (liczby prób podania błędnego hasła, liczby prób podania błędnego OTP, liczby prób wygenerowania OTP przez użytkownika bez ich wykorzystania, czas po którym OTP zostaje unieważniony (niezależnie od wymagania jednorazowości)) po których zostanie podjęta akcja zablokowania konta, lub operacja unieważnienia OTP i wymuszenie jego ponownego wygenerowania.
28. System powinien mieć architekturę warstwową – oddzielona od siebie logika aplikacji od warstwy prezentacyjnej i baz danych.
29. Warstwa prezentacyjna od warstwy administracyjnej muszą być oddzielone logicznie - nie mogą współdzielić bazy danych, instancji serwera aplikacyjnego oraz żadnego fragmentu URI. Warstwa administracyjna musi być objęta dodatkową kontrolą dostępu.
30. Wszystkie zbędne/niewykorzystywane funkcjonalności w aplikacji muszą zostać usunięte (dotyczy to też bibliotek zewnętrznych).
31. Wykorzystywane w rozwiązaniu algorytmy muszą spełniać obowiązujący standard algorytmów kryptograficznych. 4096 BITÓW.
32. Konta programistów, testerów oraz pozostałych ID użytkowników muszą zostać usunięte z systemu przed jego przekazaniem.
33. Żadne hasła ani konta nie mogą być na stałe zaszyte w aplikacji.
34. Dane środowisk PROD/ACC/TEST muszą być odseparowane fizyczne. Środowiska nie mogą być mieszane.
35. Wszystkie dodatkowe biblioteki muszą posiadać dokumentację techniczną w których będzie spis metod, opis wejścia , opis wyjścia.

36. Wszystkie domyślne hasła/community strings muszą zostać zmienione.
37. Wszystkie wyjątki w aplikacji muszą być obsługiwane.
38. Dane chronione nie mogą zostać ujawnione osobom, które nie są do tego uprawnione.
39. Aplikacja pilnuje kolejności kroków w procesie (flow). Nie można pominąć kroków.
40. Jeżeli jakieś dane w procesie zostały potwierdzone (np. za pomocą kodu SMS) to nie można ich zmienić bez ponownego potwierdzenia.
41. Aplikacja nie może przechowywać (kaszować) danych wrażliwych lokalnie w przeglądarce użytkownika - wszystkie dane wrażliwe muszą być dostępne jedynie w trybie online i jedynie podczas trwania sesji użytkownika.
42. Połączenia pomiędzy wszystkimi komponentami wołającymi i wołanymi przez aplikację muszą być szyfrowane za pomocą dopuszczonych algorytmów kryptograficznych
43. Każdy element (użytkownik, urządzenie, kanał dostępu itp.) musi mieć określony stan (np. aktywny, nieaktywny, zablokowany itp.) – szczegółowe wymagania zostaną opisane na etapie warsztatów.
44. System musi posiadać funkcję czarnej listy (black list) do umieszczania w niej numerów telefonów, dla których nie będzie można korzystać z aplikacji (konto zablokowane) oraz nie będzie można zakończyć pozytywnie procesu COP.
45. Wymagana jest zgodność dostarczonej aplikacji z wymaganiami szczegółowymi OWASP ASVS 2014 na poziomie 2. Wykonawca na żądanie Zamawiającego dostarczy wynik self-assessmentu w postaci raportu potwierdzającego zgodność na wymaganym poziomie. Raport musi dostarczyć werdykt dla każdego z wymagań (zgodność/brak zgodności), uzasadnienie werdyktu poparte dowodem (w formie wyniku sprawdzenia, fragmentu kodu, innym uzgodnionym z Zamawiającym) oraz komentarza opisującego sposób dokonania sprawdzenia z uwzględnieniem pokrycia aplikacji danym testem. Dostawca dostarczy wynik self-assessmentu w postaci raportu potwierdzającego zgodność z wymaganiami bezpieczeństwa.
46. Walidacja musi być realizowana zarówno po stronie serwera (jak opisano w OWASP ASVS) jak i dodatkowo po stronie Klienta w celu uniknięcia wystąpienia komunikatów o blokadzie nieprawidłowego zapytania użytkownika przez mechanizmy WAF.
47. Aplikacja nie może zawierać tzw. mixed content.
48. Aplikacja nie może wykorzystywać mechanizmu IFRAME oraz innych mechanizmów pozwalających na załadowanie zasobów z serwisów zewnętrznych.
49. Musi istnieć możliwość uruchomienia serwisu w całości w kanale HTTPS z uwzględnieniem nagłówków HSTS, X-Frame-Options, CSP, X-XSS-Protection oraz HPKP.

50. Serwis ma wspierać możliwość dołączania przez zamawiającego własnych skryptów analitycznych API.
51. Aplikacja musi umożliwiać dołączanie zewnętrznych skryptów JavaScript lub kodu HTML/JavaScript, na każdej stronie zawierającej formularze oraz stronach informacyjnych