

Załącznik nr 2 do Zapytania**SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA****1. Przedmiot zamówienia**

Przedmiotem zamówienia jest zaprojektowanie i przygotowanie Materiałów Dydaktycznych oraz przeprowadzenie na ich podstawie cyklu Warsztatów Edukacyjnych pod roboczym tytułem: „*Mobilny escape room edukacyjny o dezinformacji (XVII w.), inspirowany stylistyką XVII-wiecznej Polski*”. Wykonawca zrealizuje przedmiot zamówienia z wykorzystaniem metody grywalizacji, która musi obejmować mechanizmy angażujące uczestników, w szczególności: narrację fabularną osadzoną w realiach XVII-wiecznej Polski, zadania logiczne bezpośrednio powiązane z tematyką dezinformacji i mechanizmami manipulacji oraz pracę zespołową pod presją czasu. Przedmiot zamówienia obejmuje opracowanie i przekazanie Dokumentacji (w tym Scenariusza Warsztatów Edukacyjnych); przygotowanie Materiałów Dydaktycznych; przeprowadzenie cyklu Warsztatów Edukacyjnych metodą grywalizacji w 10 szkołach wskazanych przez Zamawiającego na terenie województw: mazowieckiego, pomorskiego, łódzkiego oraz śląskiego; zapewnienie transportu Materiałów Dydaktycznych do wszystkich miejsc realizacji Warsztatów Edukacyjnych oraz ich końcową dostawę do siedziby Zamawiającego (ul. Kolska 12, Warszawa); przeniesienie autorskich praw majątkowych do wszelkich rezultatów prac stanowiących utwory, wytworzonych w ramach realizacji Przedmiotu Umowy (w szczególności do Scenariusza Warsztatów Edukacyjnych, projektów graficznych, elementów poligraficznych Materiałów Dydaktycznych oraz Dokumentacji).

2. Wymogi dotyczące scenariusza i treści edukacyjnych

1. Scenariusz warsztatów w formule gry opracowany i realizowany w języku polskim, powinien zawierać minimum 10-12 zagadek opartych o:
 - analizę fałszywych informacji,
 - rozpoznawanie manipulacji,
 - weryfikację źródeł,
 - porównywanie wersji wydarzeń,
 - wykrywanie sprzeczności.
2. Wszystkie zagadki oraz narracja gry muszą być przygotowane i prowadzone w języku polskim oraz muszą być osadzone w humorystycznej, stylizowanej na XVII wiek narracji.
3. Fabuła musi dotyczyć funkcjonowania wsi, folwarku lub społeczności szlacheckiej, w której pojawiają się plotki, fałszywe doniesienia i dezinformacja wpływająca na decyzje mieszkańców.
4. Element edukacyjny musi zostać uwzględniony również w debriefingu po grze.
5. Każda z gier musi być realizowana przy udziale co najmniej 2 trenerów

3. Uczestnicy i czas rozgrywki

1. Escape room musi umożliwiać jednoczesne uczestnictwo 20–30 osób.
2. Konstrukcja i logika warsztatów w formule gry muszą przewidywać pracę w równoległych zespołach (np. 4–6 grup) tzn. konstrukcja i logika gry powinna umożliwiać jednoczesną pracę równoległych zespołów (4–6 grup), które realizują i rozwiązują przypisane im zadania w tym samym czasie. Warsztaty musi zapewniać niezależność pracy poszczególnych grup, na tym samym poziomie trudności

3. Czas trwania jednej rozgrywki: 90–120 minut + 10–15 minut debriefingu.
4. Konstrukcja i mobilność materiałów dydaktycznych w postaci składowych escape roomu
 1. Materiały dydaktyczne w postaci elementów składowych escape roomu muszą być w pełni mobilne, przeznaczone do wielokrotnego montażu i łatwego transportu samochodem osobowym. Przez samochód osobowy zamawiający rozumie pojazd o nadwoziu kombi. O wymiarach bagażnika: głębokość bagażnika 1 m–1,5 m, szerokość do 1 m, wysokość bagażnika maksimum 90 cm od podłogi do dachu.
 2. Wszystkie elementy wyposażenia muszą być:
 - składane,
 - modułowe,
 - możliwe do przewiezienia samochodem osobowym,
 - przeznaczone do krótkotrwałego i niestałego użytkowania, w różnych lokalizacjach,
 - mogące zmieniać konfigurację w zależności od potrzeb użytkowych,
 - niezwiązane trwale z gruntem ani budynkiem (brak trwałego montażu)
 - możliwe do przeniesienia przez 1–2 osoby.
 3. Maksymalna waga pojedynczego elementu nie może przekraczać 15 kg.
 4. Czas montażu i demontażu w każdej lokalizacji nie powinien przekraczać 60 minut.
 5. Konstrukcja powinna umożliwiać ustawienie escape roomu w pomieszczeniach szkolnych o różnych wymiarach nie mniejszych niż 55 metrów kwadratowych i nie większych niż 80 metrów kwadratowych.
5. Wystrój, scenografia i rekwizyty
 1. Estetyka musi odpowiadać klimatowi XVII wieku, w szczególności:
 - Drewniane/drewnopodobne (sklejka) skrzynie, szkatułki, parawany,
 - stylizowane pergaminy, listy, pieczęcie, mapy,
 - elementy strojów i dekoracji szlacheckich.
 2. Materiały muszą być trwałe i odporne. Zalecane materiały: materiał banerowy tkanina poliestrowa przeznaczona do druku solwentowego 510g, worbla, akcesoria wykonane techniką butaforową, pianka poliuteranowa, żywica epoksydowa, materiały tekstylne, ekologiczne futra, drewno, plastik, sklejka
 3. Scenografia musi pozwalać na szybkie i bezpieczne złożenie.
 4. Zabezpieczenie – pokrowce z materiał impregnowany ogniochronnie i hydrofobowo
6. Wymogi techniczne
 1. Materiały dydaktyczne w postaci elementów składowych escape room nie może wymagać specjalistycznego zasilania; ewentualne elementy elektroniczne muszą działać na baterie lub akumulatory.
 2. Wykonawca dostarcza wszystkie niezbędne rekwizyty, w tym min.:
 - elementy zagadek,
 - materiały piśmiennicze,
 - elementy oświetlenia (jeśli wymagane),
 - drobne dekoracje
 3. Wykonawca dostarcza kompletną dokumentację:
 - scenariusz,

- instrukcję montażu poszczególnych elementów składowych,
- instrukcję dla prowadzącego.

7. Transport, montaż i realizacja 10 gier w szkołach

7.1. Transport

Wykonawca zapewnia transport materiałów dydaktycznych będących składowymi escape roomu:

:

1. do 10 wskazanych szkół na terenie minimum czterech województw, (mazowieckiego, pomorskiego, łódzkiego i śląskiego)
2. z powrotem do miejsca przechowywania.
3. do miejsca odbioru przez Zamawiającego po wykonaniu przedmiotu zamówienia, ul Kolska 12, 01-045 Warszawa

Wykonawca zapewnia podczas wykonywania umowy:

- pojazd,
- ekipę do załadunku i rozładunku,
- osoby prowadzące warsztaty w formie escape room i debriefing
- Wykonawca przez cały okres realizacji umowy ma posiadać ubezpieczenie OC, które obejmuje w szczególności szkody w mieniu powierzonym i za szkody wyrządzone osobie trzeciej.

7.2. Montaż i demontaż

Wykonawca odpowiada za pełny montaż i demontaż materiałów dydaktycznych w formie escape roomu w każdej lokalizacji (czas każdego montażu i demontażu

7.3. Przeprowadzenie gier

Wykonawca przeprowadzi 10 pełnych w formie warsztatów escape roomu obejmujących:

- obsługę przez min. 2 animatorów/trenerów
- grę, w formie warsztatów trwającą 90–120 min dla 20–30 osób,
- debriefing dot. dezinformacji (min. 10–15 min),
- materiały dla uczestników – ulotki tematyczne w formacie A4 lub plakaty dotyczące edukacji A3 na temat dezinformacji. Minimum 40 do każdej z 10 lokalizacji. Treść merytoryczna powinna być uzgodniona z Zamawiającym.

7.4. Harmonogram

1. Wykonawca przedstawi proponowany harmonogram realizacji min. 14 dni przed pierwszą grą.
2. Zamawiający może wprowadzić zmiany w harmonogramie po uzgodnieniach z Wykonawcą.
3. Warsztaty w 10 szkołach oraz szkolenie z obsługi escape roomu zakończą się do 30.11.2026.

7.5. Raport końcowy

Po zakończeniu działań Wykonawca przygotuje raport zawierający:

- daty i miejsca realizacji,
- liczbę uczestników,
- opis przebiegu gier,
- rekomendacje i ewentualne problemy merytoryczne i techniczne,

- dokumentację fotograficzną (min. 2 zdjęcia w każdej z lokalizacji) rozstawionej scenografii

8. Szkolenie i przekazanie materiałów

1. Wykonawca przeprowadzi szkolenie z prowadzenia warsztatów w formie escape roomu dla wskazanych maks. 10 osób (min. 2 godziny) w siedzibie zamawiającego.
2. Wykonawca prześle wszystkie materiały w wersji elektronicznej i papierowej.

9. Gwarancja

Wykonawca udzieli min. 12-miesięcznej gwarancji na poszczególne materiały edukacyjne będące dekoracjami/składowymi.

10. Wykonawca przed nawiązaniem z osobą (trenerem Szkolenia) stosunku pracy lub przed dopuszczeniem takiej osoby do realizacji zadań lub innej działalności związanej z wychowaniem, edukacją lub z opieką nad małoletnimi, zobowiązany będzie do: 1) uzyskania informacji, czy dane tej osoby są zamieszczone w Rejestrze Sprawców Przestępstw na Tle Seksualnym z dostępem ograniczonym, zgodnie z art. 21 ustawy z dnia 13 maja 2016 r. o przeciwdziałaniu zagrożeniom przestępczością na tle seksualnym (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1802), 2) do zapewnienia przedłożenia przez każdego trenera - informacji z Krajowego Rejestru Karnego w zakresie przestępstw określonych w rozdziale XIX i XXV Kodeksu karnego, w art. 189a i art. 207 Kodeksu karnego oraz w ustawie z dnia 29 lipca 2005 r. o przeciwdziałaniu narkomanii (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 1939), lub za odpowiadające tym przestępstwom czyny zabronione określone w przepisach prawa obcego. Zamawiający może poprosić o wgląd do zebranych informacji.