

ISTOTNE POSTANOWIENIA UMOWY**Artykuł 1 – Przedmiot umowy**

- 1.1. Szczegółowy zakres wymagań Zamawiającego, zaakceptowany przez Wykonawcę, został określony w zapytaniu ofertowym, stanowiącym załącznik nr 1 do umowy.
- 1.2. Przedmiot umowy jest realizowany w ramach projektu „Twoje kompetencje przyszłości” o numerze FERS.01.05-IP.08-0502/23, współfinansowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego na lata 2021-2027

Artykuł 2 - Wykonanie umowy

- 2.1. Wykonawca podejmie realizację przedmiotu Umowy niezwłocznie, tj. nie później niż w terminie 5 dni od daty jej zawarcia.
- 2.2. Wykonawca zobowiązuje się niezwłocznie poinformować Zamawiającego o niewykonalności danego wymagania wynikającej z ograniczeń platformy Salesforce, posiadanych przez Zamawiającego licencji Salesforce, ograniczeń innych systemów, z którymi platforma Salesforce musi być zintegrowana, żeby dane wymaganie zostało spełnione. Wymaganie, które jest niewykonalne nie może zostać uznane przez Zamawiającego jako niedostarczone przez Wykonawcę i nie może być użyte jako rozbieżność w protokołach odbioru etapu i przedmiotu Umowy.

Artykuł 4 - Zespół specjalistów

- 4.1. Wykonawca oddeleguje do wykonania Umowy pięcioosobowy Zespół projektowy, złożony ze specjalistów wskazanych w treści Oferty.
- 4.2. Wykonawca zobowiązuje się, że kluczowi, wskazani imiennie członkowie zespołu (“Personel kluczowy”) pozostaną aktywnymi członkami zespołu przez cały okres realizacji Umowy, z wyjątkiem przypadków, gdy konieczność zmiany członka zespołu wynika z przyczyn niezależnych od Wykonawcy (np. wypowiedzenia złożonego Wykonawcy przez członka zespołu) lub zachodzi na wniosek Zamawiającego, lub Wykonawca uzyskał zgodę Zamawiającego na zmianę osoby wchodzącej w skład Personelu kluczowego, jednakże spełniającej wymogi wskazane w Zapytaniu ofertowym.
- 4.3. Wykonawca dołoży wszelkich starań, aby zapewnić niezmienność Zespołu Specjalistów oddelegowanych do wykonania niniejszej umowy. W przypadku konieczności dokonania zmian Wykonawca powiadomi Zamawiającego niezwłocznie po uzyskaniu takiej informacji. Zmiana w Zespole projektowym musi nastąpić zgodnie z zapisami punktu 14.6 Zapytania ofertowego.

Artykuł 5 - Zarządzanie i struktura organizacyjna projektu

5.1. Zamawiający deleguje na potrzeby realizacji Umowy Product Ownera. Product Owner jest upoważniony przez Zamawiającego do działania w jego imieniu, w zakresie określonym w Umowie, w szczególności do wskazywania celów Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy i ustalania z nimi zakresu pracy w Sprincie na zasadach określonych Umową.

5.2. Do kompetencji Product Ownera należy:

- dobór i priorytetyzacja Wymagań do realizacji w ramach poszczególnych Sprintów;
- zatwierdzenie Zadań realizowanych w ramach Sprintu na podstawie Wymagań;
- bieżąca komunikacja z przyporządkowanym Zespołem Deweloperskim Wykonawcy;
- reprezentowanie pozostałej części organizacji Zamawiającego wobec Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy;
- dokonywanie przerwania Sprintu;
- bieżąca weryfikacja rezultatów prac Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy;
- udział w określonych spotkaniach scrumowych;
- wykonywanie innych czynności określonych Umową.

5.3. Zamawiający może dokonać zmiany Product Ownera.

Artykuł 6 - Wdrożenie – przebieg prac

6.1. Wykonawca zobowiązuje się, w ramach Wdrożenia, w terminach wskazanych w Umowie oraz w szczegółowych terminach określonych przez Strony, do wsparcia Zamawiającego w procesie analizy i projektowania oraz do wykonania, dostarczenia i uruchomienia nowych funkcjonalności Systemu oraz Dokumentacji, zgodnie z ich specyfikacją określoną w Zapytaniu ofertowym, wytycznymi Zamawiającego uzgodnionymi w trakcie prac analitycznych i projektowych, oraz wymaganiami uzgadnianych w ramach sprintów prowadzonych w trakcie prac wytwórczych.

6.2. Prace Analityczne (etap 1) oraz Projektowe (etap 2) będą prowadzone przez Zamawiającego przy wsparciu przez Zespół Deweloperski Wykonawcy.

6.3. Prace wytwórcze w ramach Wdrożenia, będą polegać na realizacji przez Zespół Deweloperski Wykonawcy, w poszczególnych Sprintach, Zadań dobranych przez Product Ownera z Backlogu Systemu w porozumieniu z Zespołem Deweloperskim Wykonawcy.

6.4. Prace wytwórcze w ramach Umowy będą realizowane metodyce Scrum, zgodnie z zasadami opisanymi w aktualnej wersji podręcznika "The Scrum Guide" oryginalnie stworzonego przez autorów: Ken Schwaber i Jeff Sutherland, dostępnym na stronach www.organizacji-scrum.org. Przed przystąpieniem do prac wytwórczych Strony uzgodnią - kierując się podręcznikiem i dobrymi praktykami stosowanymi w takich projektach: czas trwania sprintu, standard Definicji Ukończenia, standard formatowania Kodu Źródłowego, zasady poprawnego wykonania buildu w narzędziu continuous integration, zakres i standard Dokumentacji.

6.5. Przebieg Sprintu

- Prace wytwórcze będą prowadzone w Sprintach. Każdy Sprint będzie trwał tyle samo czasu.
- w ramach każdego Sprintu, w stosunku do każdego z Zadań, Zespół Deweloperski Wykonawcy wykona komplet prac potrzebnych do tego, aby rezultat ich prac, stanowiący część Systemu, spełniał standard Definicji Ukończenia (w tym Kryteria Akceptacji) – w tym w szczególności wykona potrzebne prace analityczne, designerskie, programistyczne i testowe. Celem Stron jest przyrostowe budowanie Systemu – dlatego każdy Sprint powinien kończyć się przedstawieniem Zamawiającemu działającego elementu Systemu.

- zakres prac danego Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy w danym Sprincie będzie określony Zadaniami objętymi Backlogiem Sprintu.
- prace deweloperskie będą prowadzone przy użyciu środowiska deweloperskiego.
- w ramach każdego Sprintu, będą odbywać się następujące spotkania scrumowe: Planowanie Sprintu, Codzienny Scrum, Przegląd Sprintu i Retrospektywa Sprintu – zgodnie z opisem poniżej.

6.6. Planowanie Sprintu:

- celem planowania Sprintu jest ustalenie zakresu pracy Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy w trakcie Sprintu – tj. ustalenie Backlogu Sprintu. Zakres ten ustala Product Owner w porozumieniu z Zespołem Deweloperskim Wykonawcy w postaci Zadań uporządkowanych w formie Backlogu Sprintu – opracowanych na podstawie odpowiednio wybranych Wymagań z Backlogu Systemu (które mogą być doprecyzowane lub podzielone). W celu uniknięcia wątpliwości, ostateczna decyzja co do ustalenia zakresu Sprintu i rozpoczęcia prac w jego ramach, należy do Product Ownera. W jego ramach zostaną także ustalone Kryteria Akceptacji w stosunku do poszczególnych Zadań – na podstawie których weryfikowana będzie prawidłowość ich wykonania przez Zespół Deweloperski Wykonawcy w bieżącym Sprincie. Zespół Deweloperski Wykonawcy ma prawo zgłosić sprzeciw co do ustalonego przez Product Ownera zakresu Sprintu jeżeli zakres ten jest niemożliwy do wykonania;
- ustalenia podejmowane w jego trakcie będą rejestrowane w systemie Jira SWPS przez Zespół Deweloperski Wykonawcy i potwierdzane podsumowaniem mailowym i notatkach na Confluence po Planningu przez Product Ownera;
- jest organizowane w pierwszym dniu Sprintu, przed rozpoczęciem prac w jego ramach i trwa nie dłużej niż 4h;

6.7. Codzienny Scrum:

- celem jest inspekcja pracy danego Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy w poprzednim dniu pracy – w tym w szczególności wymiana informacji pomiędzy członkami Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy i identyfikacja napotkanych przeszkód, a także aktualizacja przez Zespół Deweloperski Wykonawcy planu prac, jakie mają zostać zrealizowane w bieżącym dniu pracy;
- ustalenia podejmowane w jego trakcie będą rejestrowane w systemie Jira SWPS przez poszczególnych członków Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy w zakresie ich dotyczącym;
- jest organizowany codziennie, o stałej porze dla każdego Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy. Powinien trwać nie dłużej niż 15 minut;
- wymaga się w jego ramach obecności członków Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy i Product Ownera

6.8. Przegląd Sprintu:

- celem przeglądu jest sprawdzenie czy zostały wykonane przez Wykonawcę wyznaczone w danym Sprincie Zadania. Efekty prac bieżącego Sprintu są prezentowane Product Ownerowi oraz ewentualnie uczestniczącym w spotkaniu innym osobom (interesariuszom) i Kierownikom Projektu przez Zespół Deweloperski Wykonawcy. Weryfikacja wykonania prac przebiega w odniesieniu do Definicji Ukończenia, w tym w szczególności Kryteriów Akceptacji, jednakże nie musi polegać na dokładnym

sprawdzeniu działania efektów prac przeprowadzonych w ramach danych Zadań, tj. należytości ich wykonania – ta zostanie zrealizowana w ramach Testów Akceptacyjnych.

- ustalenia podejmowane w jego trakcie będą rejestrowane w systemie Jira SWPS przez Product Ownera;
- jest organizowany na zakończenie Sprintu i Trwa nie dłużej niż 2h
- wymaga się w jego ramach obecności Product Ownera, oraz członków Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy,

6.9. Retrospektywa Sprintu

- celem Retrospektywy Sprintu jest inspekcja sposobu pracy Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy i Product Ownera oraz, o ile zachodzi taka okoliczność, przygotowanie planu usprawnień optymalizującego działanie Stron, m.in. w obszarze komunikacji, procesu, aspektu ludzkiego współpracy;
- jest organizowana na zakończenie Sprintu i Trwa nie dłużej niż 1,5h;
- wymaga się w jej ramach obecności Product Ownera, oraz członków Zespołu Deweloperskiego Wykonawcy.
- W przypadku niewykonania w danym Sprincie wszystkich wyznaczonych podczas Planowania Sprintu Zadań, Wykonawca zrealizuje te brakujące Wymagania w Sprincie lub Sprintach w przyszłości – zgodnie z ustaleniami między Zespołem Developerskim Wykonawcy i Product Ownerem.
- Na żądanie Zamawiającego, we wszelkich spotkaniach scrumowych w ramach Umowy będą mogły wziąć udział z jego strony także inne osoby, które nie zostały bezpośrednio wskazane w Umowie.

Artykuł 7 - Wdrożenie - weryfikacja prac, starty produkcyjne

7.1. Akceptacja Sprintów

- Rezultaty prac Wykonawcy w danym Sprincie będą podlegać Akceptacji – jeśli będą spełniać Definicję Ukończenia.
- Definicja Ukończenia obejmuje spełnienie przez rezultaty prac Wykonawcy w ramach Zadań w danym Sprincie następujących warunków:
- ukończenie funkcjonalności w ramach Zadania w sposób spełniający wszystkie Kryteria Akceptacji;
- poprawne przeniesienie funkcjonalności w ramach Zadania na Środowisko Testowe przez Wykonawcę;
- spełnienie przez Kod Źródłowy standardu formatowania;
- umieszczenie Kodu Źródłowego w Repozytorium Kodu;
- poprawne wykonanie buildu w narzędziu continuous integration;
- wykonanie i zaktualizowanie Dokumentacji;
- Do dokonania Akceptacji Sprintu jest uprawniony Product Owner.

Artykuł 8 – Warunki odbioru przedmiotu zamówienia

8.1. Odbiory będą dokonywane na podstawie protokołów odbioru oraz ewidencji czasu pracy członków zespołu Wykonawcy.

8.2. W przypadku, gdy przedmiot Umowy dostarczany jest etapami, procedura zgłaszania uwag, zastrzeżeń i poleceń oraz odbioru dotyczy zarówno Etapów (odbiór częściowy), jak i całości (odbiór całkowity).

8.3. W przypadku, gdy dostarczony przez Wykonawcę przedmiot Umowy/Etap nie będzie spełniać oczekiwań Zamawiającego, będzie wykonany w sposób wadliwy lub sprzeczny z postanowieniami niniejszej Umowy, a w szczególności z treścią oświadczeń Wykonawcy lub treścią zapytania ofertowego, Zamawiający może odmówić odbioru albo wyznaczyć Wykonawcy dodatkowy termin na dokonanie stosownych poprawek, przedstawiając wykaz rozbieżności. W przypadku bezskutecznego upływu dodatkowego terminu na dokonanie poprawek lub w przypadku, gdy mimo wprowadzenia poprawek przedmiot Umowy/Etap nadal nie spełnia wymogów określonych w niniejszej Umowie, Zamawiający może odmówić jego przyjęcia. Zgłoszone poprawki i termin na ich wprowadzenie są wiążące dla Wykonawcy

Artykuł 9 – Wynagrodzenie i warunki płatności

9.1. Rozliczenie z Wykonawcą nastąpi etapami w maksymalnie siedmiu częściach, tj. po zakończeniu przez Wykonawcę i odebraniu przez Zamawiającego wszystkich prac przewidzianych w poniższym harmonogramie. Każdorazowo rozliczenie nastąpi po podpisaniu częściowego protokołu odbioru potwierdzającego prawidłowe wykonanie prac (w ramach danego etapu) oraz przedstawieniu ewidencji czasu pracy zespołu Wykonawcy.

Etap 1: Analiza – 10% całkowitej wartości Zamówienia, płatne po odbiorze zadań wykonanych przez Wykonawcę w ramach zleconych przez Zamawiającego prac.

Etap 2: Projekt – 10% całkowitej wartości Zamówienia, płatne po odbiorze zadań wykonanych przez Wykonawcę w ramach zleconych przez Zamawiającego prac.

Etap 3: Wykonanie i Testy – 60% całkowitej wartości Zamówienia, płatne po zakończeniu testów.

Etap 4: Szkolenia – 5% całkowitej wartości Zamówienia, płatne po zakończeniu szkoleń

Etap 5: Wdrożenie produkcyjne – 15% całkowitej wartości Zamówienia, płatne po zakończeniu wsparcia powdrożeniowego i pełnym odbiorze końcowym Zamówienia.

9.2. Wynagrodzenie opisane w niniejszym punkcie wyczerpuje wszystkie roszczenia Wykonawcy w związku z realizacją Umowy. Wykonawcy nie przysługują żadne inne płatności ani zwrot kosztów (w szczególności diet oraz kosztów podróży) lub wydatków poniesionych w związku z wykonaniem Umowy. Wynagrodzenie to obejmuje wszelkie świadczenia Wykonawcy zrealizowane na potrzeby realizacji Umowy lub w związku z Umową, w tym przeniesienie praw, udzielenie zgód, zezwoleń i licencji (o ile takie występują).

9.3. Wynagrodzenie Wykonawcy jest współfinansowane ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego na lata 2021 – 2027

Artykuł 10 - Prawa własności intelektualnej

10.1. Wykonawca, z chwilą podpisania protokołu odbioru (w tym protokołów częściowych – o ile takie występują), zobowiązuje się do przeniesienia na rzecz Zamawiającego wszelkich praw do utworów stworzonych i dostarczonych w toku realizacji Umowy („**Utwory**”), w tym autorskich praw majątkowych oraz wyłącznego prawa do wykonywania praw zależnych (rozporządzania i korzystania z opracowań Utworów), bez jakichkolwiek ograniczeń ilościowych, czasowych i terytorialnych (na terytorium całego świata).

10.2. Kod Źródłowy zostanie dostarczony Zamawiającemu za pośrednictwem systemu kontroli wersji GitLab, w repozytorium utworzonym i zarządzanym przez Zamawiającego. Zamawiający stworzy

osobną gałąź dedykowaną dla tego projektu i zapewni odpowiednie uprawnienia dostępu dla pracowników Wykonawcy. Kod Źródłowy będzie dostępny w sposób umożliwiający Zamawiającemu swobodny dostęp do repozytorium. Kod Źródłowy będzie przygotowany w formie umożliwiającej jego wdrożenie (deploy) do środowiska Salesforce zgodnie z najlepszymi praktykami DevOps dla platformy Salesforce. Wraz z Kodem Źródłowym Wykonawca udostępni w repozytorium kompletny wykaz narzędzi programistycznych, bibliotek, skryptów deployowych i innych elementów niezbędnych do prawidłowego wdrożenia i działania oprogramowania w środowisku Salesforce. Wykonawca nie jest uprawniony do stosowania jakichkolwiek technik lub ograniczeń, które uniemożliwiłyby Zamawiającemu wdrożenie, odczytanie lub dalsze wykorzystanie Kodu, w szczególności jego szyfrowanie lub zależność od zewnętrznych narzędzi nie dostarczonych Zamawiającemu.

- 10.3. W przypadku elementów Utworów, w szczególności programów komputerowych, które są niezbędne do ich prawidłowego funkcjonowania, a co do których Wykonawcy nie przysługują prawa autorskie, Wykonawca udzieli Zamawiającemu licencji lub zapewni Zamawiającemu licencję, wraz z prawem sublicencji/cesji licencji, w takim zakresie, w jakim nabył je od podmiotów dysponujących prawami do ww. utworów – jednakże w zakresie umożliwiającym korzystanie z tego programu komputerowego objętego licencją i rozporządzanie nim na czas nieoznaczony, zgodnie z jego pełną funkcjonalnością. Ponadto Wykonawca prześle listę i treść tych licencji najpóźniej z momentem podpisania protokołu odbioru końcowego. W szczególności w przypadku, gdy dana licencja jest licencją typu Open Source, Wykonawca zobowiązany jest do realizacji takiego połączenia oprogramowania objętego licencją Open Source z Utworem (lub jakimkolwiek jego elementem) w sposób nienakładający na Zamawiającego obowiązku rozpowszechniania Utworu wraz z Kodem Źródłowym (zakaz korzystania z licencji wirusowych).
- 10.4. Wykonawca zobowiązuje się przekazać Zamawiającemu kody Źródłowe oprogramowania, co do którego przenosi prawa oraz oprogramowania typu Open Source w formie zestawów plików zawierających nieskompilowany kod oprogramowania, w formie czytelnej dla człowieka, normalnie używanej dla umożliwienia wprowadzania modyfikacji (w tym również komentarze oraz kody proceduralne, takie jak skrypty w języku opisu prac i skrypty do sterowania kompilacją i instalowaniem) i umożliwiającej swobodny odczyt tego kodu przez Zamawiającego, spełniające wymagania opisane w Umowie.
- 10.5. Dostarczenie należytej dokumentacji oraz kodów Źródłowych jest jednym z warunków dokonania właściwego Odbioru Końcowego.
- 10.6. [oprogramowanie Open Source] W przypadku, gdy Wykonawca w ramach realizacji Umowy dostarczy lub wdroży elementy oprogramowania Open Source, Wykonawca zapewnia, że wykorzystywanie takich elementów nie będzie ograniczać Zamawiającego w zakresie korzystania z elementów zgodnie z postanowieniami Umowy, w tym nie będzie nakładać na Zamawiającego obowiązku rozpowszechniania elementów z takim oprogramowaniem wraz z kodem Źródłowym lub też ponoszenia przez Zamawiającego jakichkolwiek dodatkowych opłat. Dostawca w przypadku połączenia oprogramowania objętego licencją Open Source z Produktami zobowiązany jest do jego realizacji w sposób nienakładający na Zamawiającego obowiązku rozpowszechniania Produktów wraz z kodem Źródłowym
- 10.7. W przypadku, w którym przy wykonywaniu Umowy dojdzie do powstania baz danych („**Bazy danych**”) w rozumieniu ustawy o ochronie baz danych, producentem tych baz danych jest Zamawiający.

Artykuł 12 – Kary umowne, wypowiedzenie Umowy i odpowiedzialność

- 12.1. Naliczenie kar umownych opisanych w Umowie lub załącznikach nie pozbawia Zamawiającego prawa do dochodzenia odszkodowania uzupełniającego na zasadach ogólnych, do pełnej wysokości szkody powstałej z winy Wykonawcy.
- 12.2. Kary umowne są niezależne i należą się w pełnej wysokości, nawet w przypadku, gdy z powodu jednego zdarzenia naliczona jest więcej niż jedna kara. Zamawiający jest uprawniony do dochodzenia poszczególnych kar umownych niezależnie – kary te podlegają sumowaniu, jednakże łączna wysokość kar umownych nałożona na Wykonawcę nie może przekroczyć 50% wartości wynagrodzenia brutto określonego w pkt. 9.1 Umowy.
- 12.3. Kary umowne należne będą również w przypadku wygaśnięcia umowy, w tym w razie odstąpienia od Umowy lub jej wypowiedzenia przez którąkolwiek ze Stron.
- 12.4. Zamawiający jest uprawniony do naliczenia Wykonawcy kary umownej w przypadku:
- 12.4.1. niepodjęcia w terminie (zgodnie z pkt. 2.1) przedmiotu umowy - w wysokości 10% wynagrodzenia brutto
 - 12.4.2. odstąpienia od Umowy lub jej wypowiedzenia przez Zamawiającego z winy Wykonawcy – w wysokości 10% wynagrodzenia brutto,
 - 12.4.3. naruszenia postanowień dotyczących poufności lub ochrony danych osobowych na zasadach określonych w umowie.
- 12.5. Kary umowne będą płatne w terminie 14 dni od daty wysłania wezwania do Wykonawcy, na podstawie wystawionej noty obciążeniowej.
- 12.6. Wykonawca wyraża zgodę na potrącanie kar umownych z przysługującego mu wynagrodzenia.
- 12.7. Odpowiedzialność Zamawiającego wobec Wykonawcy, w tym także w przypadku rozwiązania Umowy lub odstąpienia od niej z jakiegokolwiek przyczyny, zostaje ograniczona do strat rzeczywistych, z wyłączeniem utraconych korzyści.
- 12.8. Niezależnie od uprawnień wynikających z przepisów prawa, Zamawiający ma prawo do wypowiedzenia Umowy bez zachowania okresu wypowiedzenia, w każdym momencie realizacji Umowy, jeśli wystąpi co najmniej jedna z poniższych okoliczności:
- 12.8.1. jeżeli więcej niż 20% Zadań w ramach sprintu przekroczyła czasową estymację o więcej niż 50% w porównaniu do wartości określonej na początku sprintu,
 - 12.8.2. jeżeli na koniec sprintu pozostaje do zrealizowania więcej niż 30% zadań zaplanowanych na dany sprint.

W takim przypadku wypowiedzenie będzie uznawane za wypowiedzenie umowy z ważnych powodów z winy Wykonawcy. Wykonawcy będzie przysługiwało wynagrodzenie wyłącznie za wykonane zadania zgodnie z postępem realizacji w projekcie, a rozliczenie następuje na podstawie wykonanych zadań (user stories) i elementów backlogu, które zostały ukończone i zaakceptowane przez Zamawiającego w trakcie sprintu.

