**Załącznik nr 1**

**Opis przedmiotu zamówienia**

Przedmiotem zamówienia są usługi szkoleniowe realizowane w ramach projektu pt**.: *„jUŚt transition - Potencjał Uniwersytetu Śląskiego podstawą Sprawiedliwej Transformacji regionu”*.** Projekt, a tym samym przedmiot zamówienia jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Fundusze Europejskie dla Śląskiego 2021-2027 (Fundusz na rzecz Sprawiedliwej Transformacji), Priorytet X Fundusze Europejskie na transformację, Działanie 10.25 Rozwój kształcenia wyższego zgodnie z potrzebami zielonej gospodarki, nr umowy   
o dofinansowanie FESL.10.25-IZ.01-0369/23-00.

Zamawiający dopuszcza składanie ofert częściowych.

# Opis przedmiotu zamówienia:

**Cz. A:****Animacja Motion Capture – wykorzystanie w tworzeniu gier:**

Warsztaty opowiadające jak skutecznie przygotować animacje, które będą wykorzystywane przy tworzeniu gier komputerowych przy użyciu zakupionego w ramach projektu sprzętu Motion Capture. Jak zaplanować nagranie animacji przy pomocy systemów Motion Capture, jak zaimplementować je w silniku Unreal oraz Unity oraz jak przygotować obróbkę takiej animacji żeby gra była wizualnie na wyższym poziomie. Na warsztatach zostaną przedstawione zasady i techniki animacji w silnikach Unity i Unreal - systemy kontrolerów.

Ćwiczenia studentów: Sesja MoCap, przygotowanie biblioteki animacji do wykorzystania w tworzonych grach.

Warsztaty trwają 4 dni (48 godzin). Składają się na nie zajęcia   
z ekspertem, oraz praca własna studentów.

Ekspert zewnętrzny pierwszego dnia prowadzi 7 godzin zajęć, czwartego dnia prowadzi 3 godziny zajęć.

Zagadnienia teoretyczne i praktyczne w pierwszym dniu warsztatów:

- wprowadzenie do technologii Motion Capture,

- jak skutecznie przygotować animacje, które będą wykorzystywane przy tworzeniu gier komputerowych, metodyka pracy z systemem,

- jak zaplanować nagranie animacji przy pomocy systemów Motion Capture, dobre praktyki,

- jak zaimplementować animacje w silniku Unreal oraz Unity,

- jak przygotować obróbkę animacji żeby gra była wizualnie na wysokim poziomie,

- zasady i techniki animacji w silnikach Unity i Unreal - systemy kontrolerów,

- sesja nagraniowa sekwencji animacji pod kątem wykorzystania   
w tworzonych projektach gier,

Zagadnienia teoretyczne i praktyczne w czwartym dniu warsztatów:

- wspólna ze studentami analiza zrealizowanych w czasie warsztatów zadań,

- dyskusja, pytania studentów,

- podsumowania, zalecenia na przyszłość.

Pozostały czas warsztatów to praca własna studentów podzielonych na zespoły robocze nad projektem gry: Sesja MoCap, przygotowanie biblioteki animacji do wykorzystania w tworzonych grach.

Przez godzinę Zamawiający rozumie 60 minut.

Liczba godzin zajęć na grupę: max. 48 (z czego ekspert prowadzi 10 godzin zajęć, reszta to praca własna studentów)

Liczba dni zajęć na grupę: max. 4

Liczba uczestników na grupę: min. 40, max. 70 osób

Liczba grup: max. 1

**Cz. B: Na czym polega praca game designera?**

Warsztaty mają na celu wprowadzenie do roli game designera w procesie tworzenia gier, zostaną omówione kluczowe zadania, takie jak tworzenie mechanik gry, projektowanie poziomów, balansowanie rozgrywki oraz dokumentacja projektowa (Game Design Document). Na warsztatach zostaną również przedstawione przykłady narzędzi i metod pracy używanych przez game designerów.

Warsztaty trwają 4 dni (48 godzin). Składają się na nie zajęcia   
z ekspertem, oraz praca własna studentów.

Ekspert zewnętrzny pierwszego dnia prowadzi 10 godzin zajęć, trzeciego, lub czwartego dnia prowadzi 6 godzin zajęć.

Zagadnienia teoretyczne i praktyczne w pierwszym dniu warsztatów:

- Wykład 1 godzina: wprowadzenie do roli game designera w procesie tworzenia gier. Omówienie kluczowych zadań, takich jak tworzenie mechanik gry, projektowanie poziomów, balansowanie rozgrywki oraz dokumentacja projektowa (Game Design Document). Przykłady narzędzi   
i metod pracy używanych przez game designerów.

- Ćwiczenia 9 godzin: Praktyczne zadanie polegające na zaprojektowaniu mechaniki gry lub poziomu. Studenci w zespołach tworzą krótki dokument projektowy, który opisuje ich pomysł, oraz przygotowują prosty prototyp (np. na papierze lub w wybranym narzędziu, takim jak Unity, Twine czy Godot). Sesja zakończona prezentacją wyników pracy i omówieniem. Ekspert na miejscu wspiera i na bieżąco konsultuje pracę studentów   
w poszczególnych zespołach.

Zagadnienia teoretyczne i praktyczne w trzecim, lub czwartym dniu warsztatów (w zależności od potrzeb i postępów pracy studentów oraz potencjalnych problemów projektowych):

- Ćwiczenia 4 godziny: Kontynuacja zadań z poprzedniego dnia. Ekspert na miejscu lub online konsultuje pracę studentów w poszczególnych zespołach.

- Podsumowanie 2 godziny: wspólna ze studentami analiza zrealizowanych w czasie warsztatów zadań w poszczególnych zespołach, dyskusja, pytania studentów, podsumowania, zalecenia na przyszłość.

Pozostały czas warsztatów to praca własna studentów podzielonych na zespoły robocze nad praktycznym zadaniem polegającym na zaprojektowaniu mechaniki gry lub poziomu, stworzeniu przez zespoły dokumentu projektowego, przygotowanie prostego prototypu.

Przez godzinę Zamawiający rozumie 60 minut.

Liczba godzin zajęć na grupę: max. 48 (z czego ekspert prowadzi 16 godzin zajęć, reszta to praca własna studentów)

Liczba dni zajęć na grupę: max. 4

Liczba uczestników na grupę: min. 40, max. 70 osób

Liczba grup: max. 1

2. Termin realizacji:

a) Termin realizacji zamówienia: do czterech miesięcy od dnia podpisania umowy, jednak nie dłużej niż 30 czerwca 2025 r.,

b) realizacja usługi powinna odbywać się zgodnie z harmonogramem przygotowanym przez Zamawiającego po zawarciu umowy i przesłanym do Wykonawcy drogą mailową najpóźniej do 5 dni roboczych przed rozpoczęciem zajęć,

c) wszystkie zajęcia powinny się odbywać w przedziale pomiędzy 7.00 - 20.00 od poniedziałku do niedzieli,

d) Wykonawca jest zobowiązany dostosować się do zmian harmonogramu wprowadzonych przez Zamawiającego,

e) każdorazowe nieprzeprowadzenie zajęć zgodnie z harmonogramem   
z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy Zamawiający uznaje za niewykonanie przedmiotu umowy.

# 3. Miejsce realizacji zamówienia:

Zajęcia będą odbywać się na Wydziale Sztuki i Nauk o Edukacji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach (kampus w Cieszynie), ul. Bielska, lub/i ul. Niemcewicza, lub/i ul. Paderewskiego, 43-400 Cieszyn. Budynki będą dostosowane do potrzeb osób z niepełnosprawnościami (podjazdy, windy). Ekspert pierwszego dnia w cz. A i drugiego w cz. B poprowadzi zajęcia stacjonarnie w wyżej wskazanych miejscach, a czwartego w cz. A   
i trzeciego, lub czwartego w cz. B poprowadzi zajęcia stacjonarnie w wyżej wskazanych miejscach, lub zdalnie i nie musi być połączony ze studentami bez przerwy przez wyznaczoną ilość godzin. Może łączyć się kilkakrotnie   
w zależności od sytuacji i potrzeb zespołów studentów.

# 4. Liczba uczestników:

Maksymalna liczba uczestników została określona powyżej, ostateczna liczba uczestników zależeć będzie od liczby osób zainteresowanych udziałem w zajęciach. Nie można wprowadzać na zajęcia dodatkowych osób niebędących uczestnikami Projektu.

Zamawiający zastrzega, że podana powyżej liczba uczestników, lub podana ilość godzin zajęć jest ilością maksymalną, która może ulec zmniejszeniu, a Wykonawcy nie przysługują z tego tytułu żadne roszczenia. Dotyczy to także sytuacji, w której grupa się nie zbierze.

# 5. Rekrutacja, informacja oraz organizacja zajęć:

- Za rekrutację na zajęcia odpowiedzialny jest Zamawiający. Zamawiający zobowiązuje się dostarczyć listę uczestników/uczestniczek zajęć oraz listę rezerwową najpóźniej 1 dzień roboczy przed planowanym terminem rozpoczęcia zajęć dla grupy. W przypadku niezgłoszenia się uczestnika na zajęcia, do udziału w nich ma prawo pierwsza osoba z listy rezerwowej.

- Zamawiający dostarczy Wykonawcy wersję elektroniczną wzoru listy obecności, najpóźniej na 3 dni robocze przed planowanym rozpoczęciem zajęć, a Wykonawca zobowiązany jest do wydruku listy obecności   
i zebrania podpisów uczestników na wersji papierowej w dniu zajęć. Wykonawca zobowiązany jest do udokumentowania obecności na zajęciach uczestników w postaci list obecności.

- Wykonawca zobowiązany jest do niezwłocznego poinformowania Zamawiającego o niezgłoszeniu się uczestników na zajęcia, przerwaniu zajęć lub rezygnacji z uczestnictwa oraz każdorazowej nieobecności skierowanych osób na zajęcia, oraz w innych sytuacjach, które mają wpływ na ewentualne niezrealizowanie programu zajęć i umowy.

- Wykonawca zobowiązany jest do umożliwienia osobom wskazanym przez Zamawiającego przeprowadzenia w każdym czasie kontroli realizacji zajęć, w tym w szczególności ich przebiegu, treści, wykorzystywanych materiałów, frekwencji uczestników oraz prowadzenia wizyt monitorujących.

- Sposób prowadzenia zajęć powinny spełniać kryteria dostępności dla osób ze szczególnymi potrzebami. Zamawiający wymaga spełnienie standardowych kryteriów dostępności określone w Wytycznych w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet   
i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027 oraz aktualnych załącznikach do tych wytycznych.

- Wszystkie przekazywane w formie elektronicznej dokumenty powinny spełniać kryteria dostępności cyfrowej wymienione w Ustawie o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.

- Zaświadczenia potwierdzające ukończenie warsztatów oraz ankiety studenci otrzymają od Zamawiającego

# 6. Dokumentacja związana z realizacją zajęć:

Wykonawca zobowiązany będzie do przekazania Zamawiającemu   
w terminie do 10 dni roboczych od dnia zakończenia zajęć rezultatu pracy studentów w postaci cz. A: przygotowanej biblioteki animacji do wykorzystania w tworzonych grach, cz. B: zaprojektowanej mechaniki gry lub poziomu.

Niedotrzymanie ww. terminu Zamawiający uzna jako nienależyte wykonywanie przedmiotu umowy.

# 7. Prawa autorskie:

Wykonawca przeniesie na Zamawiającego autorskie prawa majątkowe do wytworzonych w ramach realizacji niniejszego zamówienia materiałów noszących cechy utworu w rozumieniu art. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

# 8. Warunki płatności:

Rozliczenie odbywać się będzie po zakończeniu realizacji zajęć i po podpisaniu przez Zamawiającego osobno do każdej części protokołu odbioru, który stanowi podstawę do wystawienia rachunku/faktury. Warunkiem podpisania protokołu odbioru usługi będzie dostarczenie do Zamawiającego w określonym terminie (do 10 dni roboczych) rezultatu pracy studentów wymienionych w punkcie 6. Wynagrodzenie wypłacone będzie w oparciu o cenę jednostkową za 1 h zajęć oraz faktyczną liczbę godzin zrealizowanych zajęć. Zamawiający zobowiązuje się dokonać zapłaty należności na rachunek Wykonawcy podany na fakturze/rachunku w terminie 14 dni od daty jej przyjęcia.

Cena podana w ofercie winna zawierać wszelkie koszty poniesione w celu należytego i pełnego wykonania zamówienia, zgodnie z wymaganiami opisanymi w niniejszym dokumencie, w szczególności: koszty dojazdu, noclegi, materiałów, wydruków, koszt wynagrodzenia osób zaangażowanych do realizacji zamówienia, a także koszty ogólne, w tym: wszelkie podatki, opłaty i elementy ryzyka związane z realizacją zamówienia, zysk Wykonawcy oraz podatek VAT w wysokości zgodnej   
z obowiązującymi przepisami.

# 9. Warunki udziału w postępowaniu:

Wykonawca, w celu realizacji przedmiotu zamówienia wykaże, że dysponuje, lub będzie dysponował co najmniej jedną osobą, która łącznie posiada:

**cz.A:**

a) co najmniej wykształcenie średnie,

b) doświadczenie w prowadzeniu szkoleń/zajęć z zakresu tematycznego zgodnego z tytułem zajęć, tj. przeprowadziła w ciągu ostatnich trzech lat przed terminem składania ofert co najmniej jedno szkolenie z zakresu Animacja Motion Capture – wykorzystanie w tworzeniu gier.

1 usługa = usługa przeprowadzona dla 1 grupy

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tytuł zajęć** | **Termin zajęć** | **Jednostka przeszkolona** |
| 1. |  |  |  |

c) min. pięcioletnie doświadczenie zawodowe w branży gamingowej:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Data zatrudnienia od…- do…** | **Nazwa firmy** | **Zajmowane stanowisko/zakres obowiązków** |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |

**cz. B:**

a) co najmniej wykształcenie średnie,

b) doświadczenie w prowadzeniu szkoleń/zajęć z zakresu tematycznego zgodnego z tytułem zajęć, tj. przeprowadziła w ciągu ostatnich trzech lat przed terminem składania ofert co najmniej jedno szkolenie z zakresu wprowadzenia do roli game designera w procesie tworzenia gier.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Tytuł zajęć** | **Termin zajęć** | **Jednostka przeszkolona** |
| 1. |  |  |  |

c) min. pięcioletnie doświadczenie zawodowe w branży gamingowej:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** | **Data zatrudnienia od…- do…** | **Nazwa firmy** | **Zajmowane stanowisko/zakres obowiązków** |
| 1. |  |  |  |
| 2. |  |  |  |

1 usługa = usługa przeprowadzona dla 1 grupy

Zamawiający zastrzega, że od Wykonawcy na każdym etapie postępowania może żądać dokumentów potwierdzających posiadane wykształcenie i doświadczenie, tj. kserokopię dyplomu oraz dowody potwierdzające należyte wykonanie wykazanych szkoleń, takich jak np. protokół odbioru, referencje, lub inne dokumenty wystawione przez Zamawiającego szkolenie, z których wynika, że wskazana osoba przeprowadziła dane szkolenie). Odmowa okazania wymaganych dokumentów, lub ich brak będzie skutkować odstąpieniem od umowy   
i naliczeniem kar umownych, określonych we wzorze umowy.

# 10. Kryteria oceny wykonawcy:

Za ofertę najkorzystniejszą w danej części postępowania zostanie uznana oferta przedstawiająca najkorzystniejszy stosunek jakości do ceny, a więc zawierająca najkorzystniejszy bilans punktów w kryteriach:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| l.p. | Kryterium | Waga | Liczba punktów |
| a) | Cena brutto (C) | 90% | 90 |
| b) | Zatrudnienie osoby z niepełnosprawnościami (N) | 10% | 10 |

Opis stosowanych kryteriów oraz sposób oceny ofert:

**a) zasady przyznawania punktów w kryterium „cena brutto” (C):**

Cena - oznacza cenę łączną brutto za wykonanie całości przedmiotu zamówienia zgodnie z dokumentami zamówienia. Cena wskazana w formularzu oferty oceniana będzie w następujący sposób:

Zamawiający w ramach tego kryterium przyzna maksymalnie **90 pkt.**

**b) zasady przyznawania punktów w kryterium „zatrudnienie osoby z niepełnosprawnościami” (N) będzie oceniane w następujący sposób:**

- Zamawiający dokona oceny tego kryterium na podstawie złożonej przez Wykonawcę wraz z ofertą deklaracji zatrudnienia przy realizacji zamówienia osoby z niepełnosprawnościami, w rozumieniu przepisów   
o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych

- w przypadku niezłożenia przez Wykonawcę deklaracji w przedmiotowym zakresie, deklaracja nie podlega uzupełnieniu, co skutkuje nieprzyznaniem punktów w ramach tego kryterium,

- wykonawca, który zadeklaruje, że zatrudni do realizacji zamówienia co najmniej jedną osobę z niepełnosprawnościami otrzyma 10 pkt w tym kryterium,

- Wykonawca, który nie zadeklaruje do realizacji zamówienia osób   
z niepełnosprawnościami lub zadeklaruje, iż nie zatrudni do realizacji zamówienia osób z niepełnosprawnościami otrzyma w tym kryterium 0 punktów,

- w przypadku złożenia deklaracji zatrudnienia osoby   
z niepełnosprawnościami jw., wykonawca będzie zobowiązany przestrzegać tego zobowiązania w toku realizacji zamówienia pod rygorem zastosowania przez zamawiającego kar umownych przewidzianych we wzorze umowy;

- Zamawiający zastrzega, iż najpóźniej przed przystąpieniem do świadczenia usług zażąda od Wykonawcy okazania dokumentu, potwierdzającego zatrudnienie do realizacji zamówienia osoby   
z niepełnosprawnościami, o której mowa w przepisach o rehabilitacji zawodowej i społecznej oraz zatrudnianiu osób niepełnosprawnych. Odmowa okazania powyższego dokumentu lub brak wymaganego dokumentu będzie skutkować zastosowaniem przez zamawiającego kar umownych przewidzianych we wzorze umowy.

Zamawiający w ramach tego kryterium przyzna maksymalnie **10 pkt.**

Maksymalna łączna suma punktów we wskazanych wyżej kryteriach –**100 pkt.**