

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

załącznik nr 1

1. Przedmiot zamówienia

Organizacja i przeprowadzenie specjalistycznych warsztatów przez ekspertów z branży gier wideo i potencjalnych pracodawców dla studentów kierunku etnologia i antropologia kulturowa, prowadzonego na Wydziale Sztuki i Nauk o Edukacji. Warsztaty mają na celu wyposażenie studentów w podstawową wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie zagadnień związanych z przygotowaniem i prowadzeniem rozgrywek e-sportowych: propagowania i rozwoju e-sportu, praktycznych zagadnień związanych z przygotowaniem i prowadzeniem wydarzeń realizowanych w przestrzeni wirtualnej.

Przedmiot zamówienia jest realizowany w ramach projektu pt.: „Jeden Uniwersytet - Wiele Możliwości. Program Zintegrowany”. Projekt, a tym samym przedmiot zamówienia jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój, Oś Priorytetowa III Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.5. Kompleksowe programy szkół wyższych, o numerze POWR.03.05.00-00-Z301/18.

2. Termin realizacji zamówienia

Wykonawca będzie realizował przedmiot umowy w terminie: **od daty zawarcia umowy do 30 czerwca 2022r.** albo do wyczerpania maksymalnej liczby godzin zajęć, w zależności od tego, które ze zdarzeń nastąpi wcześniej. Realizacja usług szkoleniowych winna odbywać się zgodnie z harmonogramem przygotowanym przez Zamawiającego po zawarciu umowy i przesyłanym do Wykonawcy drogą mailową najpóźniej do 5 dni roboczych przed rozpoczęciem zajęć. Godziny zajęć zostaną dostosowane do planu zajęć studentów.

Wykonawca jest zobowiązany dostosować się do zmian harmonogramu wprowadzonych przez Zamawiającego. Każdorazowe nieprzeprowadzenie zajęć zgodnie z harmonogramem z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy Zamawiający uznaje za niewykonanie zobowiązań określonych w umowie.

3. Miejsce realizacji zamówienia

Warsztaty będą realizowane online lub stacjonarnie, w zależności od bieżącej sytuacji epidemiologicznej i statusu zabezpieczeń COVID-19 wprowadzonego na Uniwersytecie Śląskim.

Jeżeli warsztaty będą odbywać się stacjonarnie, miejscem ich realizacji będzie budynek Uniwersytetu Śląskiego w Cieszynie, ul. Bielska 62. Zajęcia będą się odbywać w pracowni komputerowej przeznaczonej do zajęć e-sportowych, wyposażonej w rzutnik oraz zestawy komputerowe ze stosownym oprogramowaniem, dwoma monitorami oraz słuchawkami z mikrofonami.

4. Liczba uczestników

Zajęcia skierowane są do studentów kierunku etnologia i antropologia kulturowa, 2. i 3. roku studiów I stopnia oraz 1. i 2. roku studiów II stopnia. Szacowana łączna liczba uczestników kursu obejmuje maksymalnie **14 osób**. Ostateczna liczba uczestników zależy będzie od liczby osób zainteresowanych udziałem w kursie. Zamawiający zastrzega sobie możliwość rezygnacji z kursu/ów w przypadku nie zebrania się grupy, Wykonawcy nie przysługuje z tego tytułu wynagrodzenie.

5. Liczba godzin kursów

Wykonawca zrealizuje **8 warsztatów po 12 godzin**, co daje łącznie **96 godzin**.

Godzina kursu oznacza godzinę „lekcyjną” – 45 minut.

Terminy i godziny zajęć będą dostosowane do planu zajęć studentów, mogą odbywać się zarówno w dni robocze, jak i w soboty i niedziele.

6. Rekrutacja, informacja oraz organizacja kursu

Za rekrutację odpowiedzialny jest Zamawiający. Zamawiający zobowiązuje się dostarczyć Wykonawcy listę uczestników kursu drogą elektroniczną.

- W przypadku zajęć online potwierdzeniem obecności na warsztatach będą zrzuty ekranu, które zrobi Wykonawca w trakcie zajęć.
- W przypadku zajęć stacjonarnych potwierdzeniem obecności będzie lista obecności dostarczona przez Zamawiającego w formie elektronicznej i wydrukowana przez Wykonawcę. Wykonawca zobowiązany jest do wydruku listy obecności na każdy dzień kursu i zebrania podpisów uczestników na wersji papierowej, a następnie dostarczenia po zakończeniu każdego szkolenia do Zamawiającego. Nieprzekazanie list obecności we wskazanym terminie Zamawiający uznaje za niewykonanie zobowiązań określonych w umowie.

Wykonawca zobowiązany jest do niezwłocznego informowania Zamawiającego o trudnościach i problemach związanych z realizacją kursu.

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.

7. Materiały informacyjne: przygotowanie, oprawa, druk i dystrybucja

Wykonawca jest zobowiązany do:

- Przygotowania autorskiego programu kursu, który obejmować winien w szczególności założenia opisane w pkt 11.
- Przygotowania agendy kursu uwzględniającej program oraz zakres merytoryczny części kursu, i przedstawienia jej drogą elektroniczną Zamawiającemu do zatwierdzenia przed rozpoczęciem zajęć najpóźniej 5 dni roboczych przed rozpoczęciem kursu.
- Przygotowania materiałów szkoleniowych i przekazania ich uczestnikom kursu. Forma materiałów szkoleniowych zależy od Wykonawcy.
- Przeprowadzenia ankiet w wersji elektronicznej mających na celu indywidualną ocenę kursu przez każdego z uczestników.
- Na agendzie, materiałach szkoleniowych oraz ankiecie powinna znaleźć się informacja, iż kurs jest współfinansowany z Unii Europejskiej zgodnie z aktualnymi na dzień przeprowadzenia kursu Wytycznymi oraz zasadami promocji Projektu. Informacje na temat prawidłowego oznaczenia materiałów szkoleniowych i dokumentów dostarczy Zamawiający w terminie nie późniejszym niż 5 dni roboczych przed planowanym rozpoczęciem szkolenia.

8. Egzamin, zaświadczenia i certyfikaty dla uczestników kursu

Wykonawca jest zobowiązany do przygotowania zaświadczeń o ukończeniu kursu na papierze formatu A4 oznakowanymi zgodnie z Wytycznymi oraz zasadami promocji Projektu (rodzaj papieru oraz ewentualne powlekanie dowolne, niewymagane.)

9. Dokumentacja związana z realizacją kursu oraz płatności

Płatność za kurs będzie wykonywana po każdym warsztacie. Wykonawca zobowiązany będzie do przekazania Zamawiającemu w terminie do 10 dni roboczych od dnia zrealizowania kursu następujących dokumentów:

- Oryginałów list obecności lub zrzutów ekranów w formie elektronicznej;
- Egzemplarza materiałów szkoleniowych;
- Wyników ankiet dotyczących indywidualnej oceny kursu;
- Kopii wydanych zaświadczeń potwierdzających ukończenie zajęć.

10. Prawa autorskie

Z dniem odbioru przedmiotu umowy Wykonawca przenosi na Zamawiającego, w ramach wynagrodzenia określonego w umowie, autorskie prawa majątkowe do wytworzonych w ramach realizacji niniejszego zamówienia materiałów noszących cechy utworu w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 04 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Zamawiający będzie miał prawo do rozporządzania i korzystania z tych materiałów, w całości lub we fragmentach, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, zgodnie z ich przeznaczeniem, we wszystkich wymienionych poniżej polach eksploatacji, w tym prawo do:

- 1) utrwalenia i zwielokrotniania w całości lub we fragmentach dowolną techniką, w tym m.in. drukarską, reprograficzną, cyfrową, audiowizualną, na jakichkolwiek nośnikach, bez ograniczeń co do ilości i wielkości nakładu,
- 2) wprowadzania do pamięci komputera,
- 3) wprowadzania do obrotu,
- 4) w zakresie rozpowszechniania utworu – publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie w całości lub we fragmentach za pomocą wizji i fonii przewodowej albo bezprzewodowej ze stacji naziemnej lub za pośrednictwem satelity, wprowadzanie w całości lub we fragmentach do pamięci komputera, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym:
 - sieć – zwłaszcza strony internetowe Zamawiającego,
 - prasa – zwłaszcza „Gazeta Uniwersytecka US”,
 - czasopisma i publicystyka dotycząca Zamawiającego,
- 5) udzielania licencji na wykorzystanie,
- 6) wprowadzania poprawek, zmian, modyfikacji, uzupełnień kontynuacji lub wykorzystania dokumentacji przez osoby trzecie.

11. Zakres merytoryczny kursu

Warsztaty będą obejmować następujące zagadnienia:

1. Wprowadzenie i przedstawienie ekosystemu e-sportowego w Polsce i na świecie
2. Marketing i komunikacja w e-sporcie
3. Zarządzanie organizacją e-sportową
4. Modele biznesowe w e-sporcie
5. Możliwości rozwoju zawodowego w e-sporcie
6. Prawo w e-sporcie
7. Zaplecze organizacji e-sportowych
8. Produkcja treści e-sportowych, organizacja eventów i turniejów

12. Warunki udziału w postępowaniu

O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy reprezentują przedsiębiorstwa, organizacje, instytucje mogące zatrudnić absolwentów studiów np. firmy/instytucje działające w branży e-sportu oraz dysponują lub będą dysponować co najmniej 1 osobą, która:

1. Ma doświadczenie w przygotowywaniu i prowadzeniu rozgrywek e-sportowych,
2. Posiada wiedzę na temat zagadnień marketingowych, prawnych, psychologicznych w e-sporcie,
3. Jest ekspertem w branży gier wideo,
4. Posiada doświadczenie w prowadzeniu szkoleń lub zajęć, tj. przeprowadziła w okresie ostatnich 3 lat co najmniej 1 szkolenie.

Na potwierdzenie spełnienia warunków Wykonawca przedłoży wraz z ofertą stosowne oświadczenie – załącznik nr 4 do ogłoszenia

Zamawiający zastrzega sobie na każdym etapie realizacji postępowania możliwość wezwania Wykonawcy do okazania dokumentów potwierdzających spełnienie wyżej wskazanych warunków.

13. Rozliczenie

Płatność za kurs będzie realizowana w ośmiu transzach, tj. po każdym zrealizowanym warsztacie. Wynagrodzenie będzie się opierało o cenę jednostkową za godzinę oraz faktyczną liczbę zrealizowanych godzin warsztatów. Podstawą do wystawienia rachunku/faktury będzie podpisany obustronnie protokół odbioru.

Zamawiający zobowiązuje się dokonać zapłaty należności na konto bankowe Wykonawcy w terminie 14 dni po otrzymaniu faktury. Wykonawca wystawi Zamawiającemu rachunek/fakturę VAT.