

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”
*Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii
oraz środków krajowych.*

Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

Ogłoszenie o zamiarze udzielenia zamówienia

dla postępowania prowadzonego z wyłączeniem przepisów ustawy – Prawo zamówień publicznych p.n.:

Przedmiotem zamówienia jest usługa przeprowadzenia wykładów przez specjalistę z branży gier komputerowych i pokrewnych w trakcie warsztatów w ramach „Letniej Akademii Gier” w ramach projektu pt. „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej – studia II stopnia” finansowanego ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych w ramach Funduszu Stypendialnego i Szkoleniowego, Rozwój Polskich Uczelni. Nr umowy finansowej: FSS/2013/HEI/W/0121/U/0053.

Nr sprawy: DK/2676/2014

Rodzaj zamówienia: **usługa**

1. Nazwa (firma) oraz adres Zamawiającego.

Zamawiający:

Uniwersytet Śląski w Katowicach

ul. Bankowa 12

40-007 Katowice

NIP: 634-019-71-34

REGON: 000001347

Strona internetowa: www.us.edu.pl

Realizator prowadzący sprawę, osoby upoważnione do kontaktu:

Dział Kształcenia, ul. Bankowa 12; 40-007 Katowice, pok. 10

Sylwia Krawczak

tel.: 32 359 18 80

e-mail: sylwia.krawczak@us.edu.pl

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii
oraz środków krajowych.

Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

2. Podstawa prawna.

Przedmiotowe postępowanie jest prowadzone z wyłączeniem przepisów ustawy – Prawo zamówień publicznych, na podstawie:

art. 4 pkt 8 Ustawy PZP – wartość zamówienia nie przekracza 30.000 Euro

3. Przedmiot zamówienia.

Przeprowadzenie 7 wykładów przez specjalistów z branży gier komputerowych i pokrewnych w ramach „Letniej Akademii Gier” w następujących częściach:

Część A: *"Environment Concept Art. Wizja artystyczna a grywalne otoczenie"*

Część B: *"The game is ready, what's next?"*

Część C: *„Kieszonkowe konsole do gier jako narzędzie kreacji artystycznej”*

Część D: *„Level design”*

Część E: *„Przygotowanie i realizacja zdjęć motion capture w studio filmowym”*

Część F: *„Rendering w Chrome Engine 6 w kontekście aktualnej (DX11) i przyszłej (DX12) sytuacji platformy PC”*

Część G: *„Retro gaming”*

Zamawiający zastrzega sobie możliwość zmiany treści ogłoszenia o zamiarze udzielenia zamówienia lub stosownych załączników do ogłoszenia (w tym opisu przedmiotu zamówienia) przed upływem terminu składania ofert, o czym poinformuje Wykonawców ubiegających się o zamówienie, zamieszczając stosowną informację na stronie internetowej, na której zamieszczone zostało ogłoszenie.

4. Warunki realizacji zamówienia.

1) **Wymagany termin realizacji zamówienia:** 26 – 27 czerwca 2014r.

2) **Miejsce realizacji zamówienia:** Uniwersytet Śląski, Wydział Artystyczny w Cieszynie, ul. Bielska 62

3) **Termin gwarancji:** nie dotyczy

4) **Liczba godzin i liczba uczestników:**

Dla każdej z części zaplanowano: 13 godzin wykładów (1 godzina = 60 min) dla ok 100 uczestników, na które składają się:

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii oraz środków krajowych.

Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

- część dydaktyczna - 1 godz. - Wykonawca zaprezentuje związane z tematyką jego wystąpienia najnowsze trendy, techniki i technologie stosowane w produkcji gier
- część projektowo-konsultacyjna - 12 godzin - Wykonawca w charakterze eksperta/mentora będzie nadzorował uczestników warsztatów pracujących w grupach, którzy będą przygotowywać koncepcję gry z wykorzystaniem omawianych w ramach wykładów zagadnień. Ponadto w ramach części projektowej Wykonawca weźmie udział w ostatnim dniu warsztatów w komisji oceniającej wykonane projekty przez uczestników.

5) Zakres obowiązków:

- Wykonawca jest zobowiązany do przygotowania materiałów szkoleniowych w formie prezentacji dla wszystkich uczestników wykładów. Wszystkie materiały szkoleniowe przekazane uczestnikom wykładu, należy opatrzyć logo projektu. Informację na temat prawidłowego ologowania materiałów szkoleniowych dostarczy Zamawiający w terminie do 7 dni od daty zawarcia umowy. Wykonawca zobowiązany jest do przekazania dodatkowej kopii materiałów szkoleniowych Zamawiającemu na poczet przekazania ich do archiwum Projektu.
- Wykonawca zobowiązany jest do umożliwienia osobom wskazanym przez Zamawiającego do przeprowadzenia w każdym czasie kontroli realizacji zajęć, w tym w szczególności ich przebiegu, treści, wykorzystywanych materiałów, frekwencji uczestników oraz prowadzenia wizyt monitorujących.
- Wykonawca przeniesie na Zamawiającego autorskie prawa majątkowe do dokumentów, opracowań i wszelkich innych materiałów wytworzonych przez siebie w ramach realizacji niniejszego zamówienia, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.

6) Zakres tematyczny zajęć:

- **Część A:** poznanie jak Art wspiera Gameplay i czy zawsze atrakcyjny widok warunkuje dobrą grywalność - o pracy Concept Artystów, Level Designerów i Level Artystów. Kilka faktów o pracy artystów w gamedevie, o tym jak ma się efektywność kompozycji do ciekawej rozgrywki,
- **Część B:** zapoznanie z cyklem wprowadzania gotowej gry komputerowej na rynek,
- **Część C:** zapoznanie ze specyfiką tworzenia muzyki elektronicznej za pomocą kieszonkowych konsol do gier,
- **Część D:** zapoznanie z ze specyfiką tworzenia całych etapów gry w dwu- lub w trójwymiarze, w tym terenu mapy, wyposażenia rozmieszczonego po mapie czy bohaterów niezależnych,
- **Część E:** zapoznanie ze stosowaniem techniki motion capture do animacji postaci komputerowych przy produkcji gier,
- **Część F:** przedstawienie rozwiązań w Chrome Engine 6, ogólnej architektury renderera, aktualnych problemów z wydajnością na platformie PC/DirectX11 (również przy wykorzystaniu wielowątkowego renderingu) oraz co Microsoft chce zmienić w DirectX12 w odniesieniu do problemów z wydajnością DX11,
- **Część G:** zapoznanie z działaniem polegającym na graniu w stare, klasyczne gry (gry video wydawane na komputery, konsole czy automaty), a także w nowe produkcje będące klonami starszych tytułów lub z nich czerpiące.

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii
oraz środków krajowych.

Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

7) Warunki płatności:

Płatność przelewem wg faktycznie wykonanych godzin zajęć, po wykonaniu usługi, w terminie 14 dni od daty otrzymania prawidłowo wystawionej faktury/rachunku. Podstawą wystawienia faktury/rachunku będzie podpisany bez uwag protokół odbioru usługi.

5. Warunki udziału w postępowaniu:

1. Wymagania względem prowadzących:

Wykonawca winien dysponować co najmniej jedną osobą (prowadzący szkolenie), która łącznie spełnia poniższe wymagania

Część A:

- wykształcenie wyższe z zakresu sztuk pięknych - *oświadczenie*
- posiada min. 8 letnie doświadczenie jako Concept Artist - *oświadczenie*
- uczestniczył jako członek zespołu w produkcji co najmniej 8 gier komputerowych - *oświadczenie*
- posiada doświadczenie w prowadzeniu minimum 5 wykładów z tematyki nowych mediów czy technologii – *oświadczenie*

Część B:

- posiada wyższe wykształcenie - *oświadczenie*
- posiada min. 10 letnie doświadczenie w branży gier komputerowych, w tym w tworzeniu gier, produkcji oraz nadzorze artystycznym - *oświadczenie*
- uczestniczył w realizacji co najmniej 150 projektów (aplikacji) dla dostępnych platform sprzętowych, w tym na rynki zagraniczne - *oświadczenie*
- posiada doświadczenie w prowadzeniu z sukcesem gotowej gry komputerowej na rynek - *oświadczenie*

Część C:

- posiada wyższe wykształcenie - *oświadczenie*
- posiada doświadczenie w stworzeniu co najmniej jednego oprogramowania do dźwięku z przeznaczeniem na konsole do gry - *oświadczenie*
- posiada dorobek artystyczny w zakresie udziału w co najmniej 5 europejskich festiwalach sztuki elektronicznej - *oświadczenie*
- posiada doświadczenie w prowadzeniu minimum jednego warsztatu z tematyki tworzenia dźwięku oraz obrazu za pomocą konsol do gier – *oświadczenie*

Część D:

- posiada wyższe wykształcenie z zakresu IT - *oświadczenie*
- posiada min. 3 letnie doświadczenie jako Level Designer - *oświadczenie*
- posiada min. 2 letnie doświadczenie w prowadzeniu zajęć z tematyki projektowania i zarządzania produkcją gier – *oświadczenie*

Część E:

- posiada kwalifikacje zawodowe związane z obszarem: motion capture, in-game animation, cut scene oraz muzyką do gier - *oświadczenie*
- posiada min. 7 letnie doświadczenie zawodowe branży interactive oraz produkcji gier video - *oświadczenie*

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii
oraz środków krajowych.

Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

- posiada doświadczenie w produkcji min. 10 gier komputerowych. – *oświadczenie*

Część F:

- wykształcenie techniczne - *oświadczenie*
- posiada min. 5 letnie doświadczenie jako Engine Programmer - *oświadczenie*
- posiada kwalifikacje zawodowe związane z obszarem: rendering na konsolach starej i nowej generacji oraz PC/DirectX – *oświadczenie*

Część G:

- posiada wyższe wykształcenie z zakresu IT - *oświadczenie*
- posiada min. 3 letnie doświadczenie jako Software Engineer oraz IT Project Manager - *oświadczenie*
- posiada min. 2 letnie doświadczenie w prowadzeniu zajęć z tematyki gier komputerowych - *oświadczenie*
- zaprojektowała i wyprodukowała co najmniej 5 gier video na telefony komórkowe, konsole i PC – *oświadczenie*

2. Wymagania względem sal i sprzętu:

Zamawiający zapewnia sale wraz z wyposażeniem: projektorem multimedialnym, ekranem oraz tablicą.

6. Opis kryteriów oceny ofert.

1. Kryterium – **Cena**. Waga kryterium – 100 %.

7. Opis sposobu przygotowania ofert.

1. Każdy Wykonawca może złożyć tylko: ~~jedną ofertę w niniejszym postępowaniu~~ / *jedną ofertę w ramach danej części postępowania* (*niepotrzebne skreślić)*.
Ofertę do danej części należy przedstawić w języku polskim, w formie elektronicznej lub pisemnej (dostarczyć osobiście lub listownie), pok. 10 wg wzoru oferty stanowiącej załącznik do niniejszego ogłoszenia.
2. Oferta powinna zawierać informacje na temat:
ceny jednostkowej brutto za 1 godzinę wykładu *wg załączonego wzoru oferty*.
3. Oferta oraz wszystkie oświadczenia składane przez Wykonawcę w toku postępowania winny być podpisane przez osoby upoważnione do składania oświadczeń woli w imieniu wykonawcy, zgodnie z zasadą reprezentacji wynikającą z postanowień odpowiednich przepisów prawnych bądź umowy, uchwały lub prawidłowo sporządzonego pełnomocnictwa.
4. W przypadku Wykonawców wspólnie ubiegających się o zamówienie (np. konsorcja, spółki cywilne) – należy ustanowić pełnomocnika do reprezentowania ich w postępowaniu o udzielenie zamówienia albo do reprezentowania ich w postępowaniu i zawarcia umowy w sprawie zamówienia publicznego (należy dołączyć do oferty prawidłowo sporządzone pełnomocnictwo lub umowę).
5. Oferta Wykonawcy winna być podpisana w sposób umożliwiający identyfikację osoby składającej podpis (np. czytelny podpis składający się z pełnego imienia i nazwiska lub podpis nieczytelny opatrzony pieczęcią imienną).

Projekt „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - studia II stopnia”
Projekt finansowany ze środków funduszy norweskich i funduszy EOG, pochodzących z Islandii, Lichtensteinu i Norwegii
oraz środków krajowych.

Uniwersytet Śląski w Katowicach, ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice, <http://www.us.edu.pl>

7. Ofertę wraz z dokumentami należy złożyć w kopercie zaklejonej i zatytułowanej (*dotyczy formy pisemnej*):

Nazwa i adres Wykonawcy

Zamówienie nr sprawy: DK/2676/2014

„Przeprowadzenia wykładu przez specjalistę z branży gier komputerowych i pokrewnych w trakcie warsztatów w ramach „Letniej Akademii Gier” – część.....

Nie otwierać przed dniem 5 czerwca 2014 r. godz. 12.00

8. Termin składania i otwarcia ofert.

1. Ofertę wraz z dokumentami należy złożyć w Dział Kształcenia, ul. Bankowa 12; 40-007 Katowice w terminie do dnia **5 czerwca 2014r.** do godz. **11.30** (*dotyczy oferty w formie pisemnej*) lub na adres mailowy: sylwia.krawczak@us.edu.pl w terminie do dnia **5 czerwca 2014r.** do godz. **11.30** (*dotyczy oferty w formie elektronicznej*).
2. Otwarcie ofert nastąpi w dniu **5 czerwca 2014 r. godz. 12.00** w Dziale Kształcenia, ul. Bankowa 12 w Katowicach

9. Opis sposobu obliczenia ceny.

1. Cena podana w ofercie powinna stanowić sumę kwot wszystkich elementów składających się na koszt realizacji przedmiot zamówienia.
2. Cena powinna być podana do 2. miejsca po przecinku zgodnie z zasadami matematycznego zaokrąglania, tj. „5” na 3. miejscu po przecinku – zaokrąglenie w górę, a poniżej „5” – zaokrąglenie w dół.
3. Ocenie będzie podlegała cena oferty z podatkiem VAT w odpowiedniej wysokości.
4. Cena podana w ofercie nie ulegnie zwiększeniu i nie będzie podlegała waloryzacji podczas trwania umowy.
5. Cena winna być wyrażona w PLN; w PLN będą również prowadzone rozliczenia pomiędzy Zamawiającym a Wykonawcą.
6. Z Wykonawcą, którego oferta zostanie uznana za najkorzystniejszą, zostanie zawarta umowa.

10. Wykaz dokumentów, które należy złożyć wraz z ofertą.

Wraz z ofertą Wykonawca zobowiązany jest złożyć następujące dokumenty:

Nie dotyczy

11. Wykaz załączników do ogłoszenia.

1. Oferta część A-G

[Wpisz tekst]