



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI


UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1 Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

Uniwersytet Śląski

Katowice 26.02.2014

Dział Logistyki

ul. Bankowa 12

40-007 Katowice

tel. (32) 359 19 07

mail: joanna.kozbial@us.edu.pl;

pok.104

Zaproszenie do składania ofert

Niniejsze postępowanie jest prowadzone na podstawie art. 4 pkt.8 ustawy Prawo Zamówień Publicznych, którego wartość nie przekracza wyrażonej w złotych równowartości 14 000 Euro.

Przedmiot zamówienia realizowany jest w ramach projektu:

„Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, nr wniosku o dofinansowanie: 1/POKL/4.1.1/090/2013 w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka; Poddziałanie 4.1.1 Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni, w ramach:

- **zadania nr 1 – Przygotowanie i realizacja studiów II stopnia „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej”.**

Uniwersytet Śląski zwraca się z uprzejmą prośbą o złożenie oferty na:

opracowanie programu studiów II stopnia „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej” zgodnie z wymogami Krajowych Ram Kwalifikacji.

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest opracowanie dokumentacji dotyczącej zmodyfikowanego programu studiów II stopnia w ramach projektu „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI


UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

Studia będą prowadzone w oparciu o doświadczenia Partnera zagranicznego, tj. Uniwersytetu Ostrawskiego. W ramach Projektu odbyły się spotkania konsultacyjne u Partnera mające na celu przygotowanie kierunku. Wsparcie Partnera polega jedynie na konsultacjach. Nowy kierunek będzie opracowany dla Wydziału Artystycznego, nie będzie kierunkiem prowadzonym u Partnera. W ramach projektu kierunek będzie objęty wsparciem jedynie przez 2 semestry. Materiał z przeprowadzonych konsultacji dostępny będzie u osoby wyznaczonej przez Zamawiającego do kontaktów z Wykonawcą.

Dynamicznie rozwijająca się w Polsce branża gier komputerowych od początków swego istnienia cierpi na niedostatki kadrowe. Za dynamicznym corocznym wzrostem sektora nie nadąża rynek pracy, na którym zapotrzebowanie na specjalistów świadczących usługi w zakresie preprodukcji, produkcji i postprodukcji rozrywki interaktywnej, rośnie proporcjonalnie do rozwoju branży.

Zakres uzyskanych przez absolwenta kompetencji powinien umożliwiać zatrudnienie na rynku gier i rozrywki interaktywnej, a także w agencjach reklamowych.

Studia II stopnia powinny składać się z modułów obejmujących zagadnienia teoretyczne i praktyczne z zakresu projektowania gier. Moduły powinny obejmować 15, 30 lub 45 jednostek dydaktycznych zajęć (łącznie 1500 godzin zajęć). Każdy moduł powinien umożliwiać jego realizację w formie e-learningowej.

Studia II stopnia powinny obejmować moduły dotyczące sztuki współczesnej, historii i kultury gier, teorii narracji i fabuły, mechaniki gier, procesów produkcji gier, multimediiów, silników gier, grafiki cyfrowej, kompozycji muzycznej, modelowania 3D, tekstury, animacji, graficznego środowiska gier, projektowania interfejsu, dźwiękowego środowiska gry, inżynierii dźwięku, głosów postaci oraz tworzenia efektów dźwiękowych.

Praktyczne zajęcia powinny obejmować warsztaty, praktyki, język obcy, wychowanie fizyczne oraz przedmioty do wyboru z obecnej oferty UŚ.

Studia odbywać się będą w systemie 4-semestralnym na Wydziale Artystycznym.

Planowana liczba uczestników: 32

Kierunek prowadzony będzie na dwóch specjalnościach: grafika komputerowa oraz dźwięk w grach.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami studia II stopnia „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej” prowadzone będą w obszarze nauk artystycznych (sztuka), z którym związany jest kierunek Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej prowadzony na Wydziale Artystycznym.

Jednostka prowadząca studia zapewni:



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

- kadre dydaktyczną, posiadającą kwalifikacje odpowiadające rodzajowi prowadzonych zajęć,
- sale dydaktyczne i wyposażenie niezbędne do prawidłowej realizacji programu studiów (sale wykładowe, ćwiczeniowe, laboratoria komputerowe, sprzęt komputerowy),
- obsługę administracyjno-techniczną studiów.

Adresaci studiów:

Adresatami studiów są absolwenci studiów I stopnia kierunków muzycznych, plastycznych, informatycznych oraz kreacji wizualnej.

Przewidywany termin realizacji studiów II stopnia – dwa lata akademickie (2014/2015 i 2015/2016).

Planowany termin zakończenia studiów II stopnia, wraz z zaliczeniem pracy końcowej lub egzaminu końcowego przez wszystkich słuchaczy to czerwiec 2016. Projekt nie obejmuje całego toku studiów, a jedynie przewiduje działania, którymi zostanie objęty 1 rok akademicki (od października 2014 do czerwca 2015 r).

Zasady rekrutacji na studia II stopnia prowadzone w Uniwersytecie Śląskim, w tym wykaz wymaganych dokumentów składanych przez kandydatów określone są w uchwale Senatu UŚ nr 128/2013 z dnia 28.05.2013. Rekrutacja na studia prowadzona będzie przez Wydział Artystyczny.

Studia II stopnia realizowane w ramach niniejszego projektu muszą trwać 4 semestry. W ramach projektu finansowane będą dodatkowe działania, którymi zostaną objęte 2 semestry. Działania przewidziane w Projekcie nie dotyczą dydaktyki podstawowej. Mają na celu uatrakcyjnienie kierunku dodatkowymi zajęciami.

Studia są bezpłatne dla słuchaczy.

Programy kształcenia na studiach II stopnia powinny umożliwiać uzyskanie przez słuchacza co najmniej 120 punktów ECTS (każdy semestr po 30 pkt ECTS).

Opracowany przez Wykonawcę program kształcenia na studiach II stopnia w ramach zadania 1 winien być przygotowany zgodnie z wymogami określonymi uchwałą nr 107 Senatu UŚ z dnia 6 grudnia 2011 r. i winien składać się z następujących głównych części:

1. ogólna charakterystyka prowadzonych studiów,
2. opis zakładanych efektów kształcenia,
3. opis programu studiów,
4. opis warunków prowadzenia studiów i sposoby realizacji kształcenia,



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

1. ogólna charakterystyka prowadzonych studiów - wydział/jednostka prowadząca studia; nazwa studiów; poziom i profil studiów, forma kształcenia; obszar kształcenia do którego przyporządkowany jest kierunek studiów; język prowadzonych studiów; ogólne cele kształcenia; wymagania wstępne; zasady rekrutacji kandydatów i proponowany limit przyjęć; informacje o studiach; liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów; wymogi związane z ukończeniem studiów
2. opis efektów kształcenia – opis zakładanych efektów w kategorii wiedzy; umiejętności; kompetencji społecznych) tabela odniesień efektów kierunkowych do efektów obszarowych, tabela pokrycia obszarowych efektów kształcenia przez kierunkowe efekty kształcenia
3. program studiów - liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji (tytułu zawodowego), liczba semestrów, opis poszczególnych modułów kształcenia, wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, matryca efektów kształcenia, opis sposobu sprawdzenia efektów kształcenia (dla programu) z odniesieniem do konkretnych modułów kształcenia (przedmiotów), form zajęć i sprawdzianów, **plan studiów**, z zaznaczeniem modułów podlegających wyborowi przez studenta, sumaryczne wskaźniki charakteryzujące program studiów
4. warunki realizacji programu studiów- minimum kadrowe (z określonymi „przyporządkowaniami” poszczególnych osób do dyscyplin naukowych lub artystycznych i obszarów kształcenia oraz – w przypadku studiów o profilu praktycznym – opisem doświadczeń zawodowych), proporcja liczby nauczycieli akademickich stanowiących minimum kadrowe do liczby studiujących, opis działalności badawczej w odpowiednim obszarze wiedzy, sposób wykorzystania wzorców, międzynarodowych, sposób uwzględnienia wyników monitorowania karier absolwentów, sposób uwzględnienia wyników analizy zgodności zakładanych efektów kształcenia z potrzebami rynku pracy, udokumentowanie – dla studiów stacjonarnych – że co najmniej połowa programu kształcenia jest realizowana w postaci zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich, udokumentowanie, że program studiów umożliwia studentowi wybór modułów kształcenia w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów EC, sposób współdziałania z interesariuszami zewnętrznymi (np. lista osób spoza wydziału biorących udział w pracach programowych lub konsultujących projekt programu kształcenia)

Określone w pkt 1-4 dokumenty będą stanowić przedmiot odbioru.



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

Program studiów II stopnia winien być przygotowany zgodnie z wymogami:

a) przepisów zewnętrznych:

- Ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym z dnia 27 lipca 2005 r. (tekst jedn. Dz. U. z 2012 r., poz. 572 z późn. zm.);
- Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dn. 2 listopada 2011 r. w sprawie Krajowych Ram Kwalifikacji dla Szkolnictwa Wyższego;
- Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 5 października 2011 r. w sprawie warunków prowadzenia studiów na określonym kierunku i poziomie kształcenia (z późn.zm.)
- Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 25 września 2007 r. w sprawie warunków, jakie muszą być spełnione, aby zajęcia dydaktyczne na studiach mogły być prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość, (Dz. U. z 2007r., nr 188, poz. 1347 z późn. zm.).

b) przepisów wewnętrznych uczelni

- Uchwała nr 107 Senatu Uniwersytetu Śląskiego z dnia 6 grudnia 2011 r. w sprawie wytycznych dla rad podstawowych jednostek organizacyjnych Uniwersytetu Śląskiego w zakresie planów studiów i programów kształcenia (tekst jednolity ze zmianami wprowadzonymi w uchwałach 108/2013 i 123/2013)
- Uchwała nr 107 Senatu Uniwersytetu Śląskiego z dnia 23 kwietnia 2013 r. w sprawie trybu i zasad tworzenia i likwidacji specjalności w ramach kierunków studiów prowadzonych w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach
- Zarządzenie nr 77/2013 z dnia 2013-06-13 Rektora UŚ w sprawie organizacji nauki języków obcych w Uniwersytecie Śląskim w Katowicach

Wszystkie dokumenty potrzebne do opracowania dokumentacji znajdują się na stronie internetowej UŚ, pod linkiem : <http://www.us.edu.pl/krajowe-ramy-kwalifikacji>.

Dokumenty winne być opracowane w oparciu o dostępne na stronie internetowej formularze :

Wzory ujednoliconych formatek opisu programu kształcenia

- [Formularz: Program kształcenia](#) (wzór z komentarzem)
- [Formularz: Efekty kształcenia](#) (wzór z komentarzem)
- [Formularz: Moduł kształcenia](#) (wzór z komentarzem)
- [Formularz: Matryca efektów kształcenia](#) (wzór z komentarzem)
- [Formularz: Studia II stopnia - plan studiów](#)
- [Formularz: Minimum kadrowe](#)



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI


UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

Wykonawca będzie zobowiązany do konsultowania opracowywanego przez siebie programu studiów na miejscu, w jednostce prowadzącej studia (w Cieszynie) z osobą upoważnioną do kontaktów z Wykonawcą.

Po rozstrzygnięciu postępowania zostaną wyznaczone ze strony Zamawiającego osoby do kontaktów z Wykonawcą w sprawie realizacji przedmiotu umowy oraz osoba odbierająca przedmiot umowy.

Zgodnie z obowiązującymi zasadami POKL Wykonawca zobowiązany będzie przenieść nieodpłatnie na Zamawiającego całość przysługujących mu autorskich praw majątkowych do opracowanego programu studiów bez ograniczeń czasowych i terytorialnych oraz nie będzie żądał z tego tytułu dodatkowego wynagrodzenia.

Termin realizacji zamówienia, tj. dostarczenia kompletu dokumentów – do 10 dni kalendarzowych od daty zawarcia umowy.

W tym terminie Wykonawca będzie zobowiązany przedstawić wyznaczonej na Wydziale osobie (zgodnie z zapisami w opisie przedmiotu zamówienia) komplet opracowanych dokumentów, tj. min. 1 egz. formie pisemnej (wydruk) oraz min. 1 egz. w formie elektronicznej na płycie CD (pliki w formacie edytowalnym). Osoba ta przekaze dokumenty na posiedzenie odpowiedniej Rady jednostki prowadzącej studia II stopnia.

Zgodnie z uchwałą Senatu UŚ nr 107/2011 z dnia z dnia 06.12.2011r Rada jednostki prowadzącej studia uchwała opracowany plan i program studiów.

Procedura zatwierdzania programu studiów:

Opracowany program studiów II stopnia Wykonawca przedłoży przedstawicielowi Uniwersytetu Śląskiego, który przekaze otrzymane materiały na najbliższe posiedzenie Rady Instytutu Sztuki. W przypadku opinii negatywnej Rada Instytutu przedstawi swoje uwagi w formie pisemnej w terminie do 3 dni roboczych od dnia posiedzenia. W przypadku uzyskania pozytywnej opinii program studiów skierowany zostanie na Radę Wydziału (w najbliższym terminie), która podejmie uchwałę o przyjęciu programu studiów lub przedstawi Wykonawcy swoje uwagi w formie pisemnej w terminie do 3 dni roboczych. W przypadku uzyskania opinii negatywnej na każdym etapie zatwierdzania programu studiów Wykonawca ma 7 dni na wprowadzenie poprawek zgodnych z uwagami organu wydającego opinię.

Plan i program studiów uchwalone przez radę podstawowej jednostki prowadzącej studia są przedkładane do wiadomości Rektora.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI


UNIwersytet ŚLĄSKI
W KATOWICACH

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

Uchwała Rady Wydziału zatwierdzająca program i plan studiów II stopnia będzie podstawą do sporządzenia w terminie do 3 dni roboczych od dnia podjęcia uchwały protokołu odbioru usługi. Protokół odbioru stanowić będzie podstawę do wypłaty wynagrodzenia Wykonawcy.

Posiedzenia Rad Wydziałów odbywają się zwykle raz z miesiąca. Rada Wydziału zatwierdzająca program i plan studiów II stopnia odbędzie się w marcu 2014 roku.

Warunki udziału w postępowaniu:

Wykonawca wykaże Zamawiającemu, iż dysponuje lub będzie dysponował **2 osobami**, które uczestniczyć będzie w wykonywaniu niniejszego zamówienia i każda z wymienionych osób spełnia łącznie wszystkie warunki w zakresie wykształcenia, doświadczenia i kwalifikacji zawodowych:

- 1. posiada stopień naukowy doktora lub wyższy w zakresie sztuk plastycznych lub nauk społecznych, w rozumieniu Rozporządzenia MNiSW z dn. 08.08.2011 w sprawie obszarów wiedzy, dziedzin nauki i sztuki oraz dyscyplin naukowych i artystycznych (Dz. U. z 2011 nr 179, poz. 1065),**
- 2. posiada co najmniej 3-letnie doświadczenie w pracy w charakterze nauczyciela akademickiego na uczelni wyższej,**
- 3. posiada doświadczenie w prowadzeniu zajęć dydaktycznych z zakresu interdyscyplinarnych i multimedialnych działań plastycznych i/lub multimediiów i technik przetwarzania obrazu, rysunku i/lub edytorów obrazu i/lub obsługi programów graficznych,**
- 4. posiada co najmniej roczne doświadczenie w prowadzeniu zajęć na kierunku związanym z projektowaniem gier i przestrzeni wirtualnej (lub pokrewnym),**
- 5. brała udział w opracowaniu co najmniej jednego programu studiów, zgodnych z wymaganiami Krajowych Ram Kwalifikacji, dla kierunku związanego z projektowaniem gier i przestrzeni wirtualnej (lub pokrewnego).**

KRYTERIUM OCENY OFERT:

cena – 100%

Za najkorzystniejszą zostanie uznana oferta o najniższej całkowitej wartości brutto usługi.



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

OPIS SPOSOBU OBLICZANIA CENY:

- 1) Na formularzu oferty należy przedstawić całkowitą cenę brutto za opracowanie programu studiów II stopnia (wartość oferty).
- 2) Wartość oferty należy podać w polskich złotych z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
- 3) Cena oferty winna zawierać wszelkie koszty jakie ponosi Wykonawca w celu właściwej realizacji przedmiotu umowy.

TERMIN I SPOSÓB SKŁADANIA OFERT:

Ofertę wraz z dokumentami prosimy przesłać mailem (joanna.kozbial@us.edu.pl) lub dostarczyć osobiście w nieprzekraczalnym terminie do **5.03.2014 r** do godziny **15:00**.

Wykonawca winien złożyć następujące dokumenty:

- ofertę - wzór oferty stanowi **załącznik nr 1**
- kopii aktualnego odpisu z właściwego rejestru albo aktualnego zaświadczenia o wpisie do ewidencji działalności gospodarczej (KRS, Zaświadczenie o działalności gospodarczej lub inny dokument powołujący) mówiącego w szczególności o przedmiocie działalności oraz sposobie reprezentacji (firma)
- kopii stosownego pełnomocnictwa - w przypadku podpisywania umowy przez osoby inne niż wymienione w dokumencie powyższym jako upoważnione do reprezentacji (firma)
- oświadczenie osoby fizycznej (osoba fizyczna)- **załącznik nr 2**
- oświadczenia o spełnieniu warunków udziału w postępowaniu – **załącznik nr 3**
- wykaz osób, które będą uczestniczyć w wykonywaniu zamówienia – **załącznik nr 4**

UWAGI KOŃCOWE

1. Zamawiający zastrzega sobie prawo odstąpienia bądź unieważnienia zapytania ofertowego bez podania przyczyny w przypadku zaistnienia okoliczności nieznanych Zamawiającemu w dniu sporządzania niniejszego zapytania Ofertowego.
2. Oferent może wprowadzić zmiany w złożonej ofercie lub ją wycofać, pod warunkiem, że uczyni to przed upływem terminu składania ofert. Zarówno zmiana, jak i wycofanie oferty, wymagają zachowania formy pisemnej.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI


UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1
Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni

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

3. Oferty złożone po terminie lub w inny sposób niż określony w niniejszym zapytaniu nie zostaną rozpatrzone.
4. Zamawiający może zwrócić się do Wykonawcy o wyjaśnienie treści oferty lub dokumentów wymaganych od Wykonawcy.
5. Oferenci, których oferta zostanie wybrana, zostaną poinformowani pisemnie (drogą elektroniczną).
6. Zamawiający zastrzega sobie możliwość wyboru kolejnej wśród najkorzystniejszych ofert, jeżeli Oferent, którego oferta zostanie wybrana jako najkorzystniejsza, uchyli się od zawarcia umowy w przedmiocie realizacji przedmiotu niniejszego zamówienia.

sprawę prowadzi: Joanna Koźbiał