



OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Przedmiot zamówienia

Organizacja i przeprowadzenie nadzoru naukowego i dydaktycznego w postaci zajęć mentorskich w ramach projektu GAME LAB dla studentów realizujących projekt z następujących uczelni:

1. Uppsala University-Campus Gotland, Szwecja
2. Harz University of Applied Sciences, Niemcy
3. University of Ostrava, Czechy
4. LUCA School of Arts, Belgia
5. Tokyo University of Technology, School of Media Science, Japonia
6. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Meksyk
7. Uniwersytet Śląski w Katowicach, Polska

w ramach projektu pt.: **GAME LAB – International Laboratory for Game Studies and Design**, UN NAWA Akademyckie Partnerstwa Międzynarodowe.

2. Cel zajęć mentorskich:

Celem zajęć mentorskich jest zdobycie teoretycznej i praktycznej wiedzy dotyczącej procesów związanych z technologiami nowych mediów, poznanie nowych technologii odpowiadającym potrzebom rynku pracy w branży gier przez zespół międzynarodowy studentów.

Celem zajęć jest wyposażenie studenta – uczestnika międzynarodowego projektu w kompetencje specjalistyczne: projektowania środowiska i postaci w wymiarze 2D i 3D, tworzenia concept artów, storybordów i animacji, znajomość właściwego oprogramowania i narzędzi graficznych wykorzystywanych w procesie tworzenia gier oraz kompetencji społecznych, komunikacyjnych co umożliwi im poznanie zasad pracy w zespole międzynarodowym. Wyposażenie uczestników w wyżej wymienione kompetencje ma na celu podniesienie ich wartości na rynku pracy.

Celem pracy zespołu międzynarodowego studentów z mentorem jest wspólne stworzenie produktu jakim jest projekt poziomu gry który odpowiada na zadany temat. Projekt winien być przedstawiony w postaci dwóch prezentacji, zawierających koncepcje stanowiące fazy projektowe oraz podsumowanie całości w przyjętej przez mentora formie np. krótkiego filmu mp4.

3. Termin realizacji zamówienia

Realizacja zajęć mentorskich realizowane będzie w dwóch edycjach:

I edycja w terminie: do 15.01.2022 r.

II edycja w terminie: do 15.02.2022 r.

Zajęcia mentorskie będą odbywać według harmonogramu ustalonego przez Wykonawcę.
Realizacja usługi winna odbywać się zgodnie z założeniami określonymi w punkcie 6.

4. Miejsce realizacji zamówienia

Zajęcia mentorskie będą odbywały się w formie zdalnej (on-line) przez dowolnie wybraną przez Wykonawcę platformie lub w formie e-learningu.

5. Liczba uczestników zajęć

Zajęcia mentorskie skierowane są do studentów realizujących projekt stanowiących zespół międzynarodowy dla 2 do 8 osób uczestników zespołu międzynarodowego.

W zajęciach mogą uczestniczyć jedynie uczestnicy projektu.

Za rekrutację odpowiedzialny jest Zamawiający oraz Partnerzy projektu. Zamawiający zobowiązuje się dostarczyć Wykonawcy listę uczestników zajęć najpóźniej 3 dni przed rozpoczęciem zajęć w danej edycji.

6. Ilość godzin

Wykonawca zrealizuje łącznie maksymalnie 160 h zajęć:

II edycja: max. 60 h

III edycja: max. 100 h

Godzina zajęć mentorskich oznacza godzinę „lekcyjną” – 45 minut.

7. Wykonawca jest zobowiązany do:

- 1) Przygotowania autorskiego programu zajęć mentorskich, który obejmować winien w szczególności założenia opisane w pkt 10.



- 2) **Przeprowadzenia zajęć mentorskich w zespole międzynarodowym z wykorzystaniem narzędzia do tworzenie efektownych gier GAME LAB, przekazanie w trakcie zajęć i wyposażenie uczestników projektu w umiejętności techniczne i warsztatowe takie jak:** projektowanie środowiska i postaci w wymiarze 2D i 3D, tworzenie concept artów, storybordów i animacji, znajomość właściwego oprogramowania i narzędzi graficznych wykorzystywanych w procesie tworzenia gier.
- 3) Przygotowania listy uczestników zajęć dla których Zamawiający wystawi certyfikaty potwierdzające uczestniczenie i realizację projektu międzynarodowego.
- 4) Na potwierdzenie realizacji zajęć zdalnych przygotowanie prezentacji podsumowującej całość zrealizowanego zadania w zakresie wykonania wspólnego produktu jakim jest realizacja poziomu gry przez uczestników projektu. W prezentacji należy uwzględnić informacje o uczestnikach I i II edycji prowadzonych zespołów ich sposobie pracy, sposobie wykorzystywania zdobytych kompetencji i umiejętności technicznych nabytych podczas zajęć mentorskich. Na slajdach prezentacji powinna znaleźć się informacja, iż zajęcia są współfinansowane z projektu NAWA zgodnie z aktualnymi na dzień przeprowadzenia zajęć Wytycznymi oraz zasadami promocji Projektu. Informacje na temat prawidłowego oznaczenia materiałów szkoleniowych i dokumentów dostarczy Zamawiający w terminie nie późniejszym niż 10 dni roboczych od daty podpisania umowy.
- 5) 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.

8. Dokumentacja związana z realizacją przedmiotu zamówienia

Wykonawca zobowiązany będzie do przekazania Zamawiającemu w terminie do 10 dni roboczych licząc od dnia zakończenia realizacji zajęć w danej edycji następujących dokumentów:

- 1) Materiałów dokumentujących współpracę w formie elektronicznej tj. dwóch prezentacji dla I i II edycji dokumentujących etapy realizacji zajęć mentorskich wskazanej w pkt.7 pkt 4.
- 2) Listy uczestników z przeprowadzenia zajęć zdalnych.
- 3) Krótkiego filmu symulującego rozgrywkę na zaprojektowanym poziomie.

9. Prawa autorskie

1. Z dniem odbioru przedmiotu Umowy Wykonawca przeniesie (jeśli wytworzy) na Zamawiającego, w ramach wynagrodzenia określonego w § 4 ust.1 Umowy – załącznik nr 3, 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.

2. 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 UŚ”,
 - czasopisma i publicystyka dotycząca Zamawiającego,
 - 5) udzielania licencji na wykorzystanie,
 - 6) wprowadzania poprawek, zmian, modyfikacji, uzupełnień kontynuacji lub wykorzystania dokumentacji przez osoby trzecie.

10. Zakres merytoryczny zajęć mentorskich

Zakres zajęć mentorskich obejmuje:

- 1) prowadzenie zajęć mentorskich w formie dowolnie wybranego modelu prowadzenia mentoringu: indywidualnego, grupowego, e-mentoringu, intermentoringu w zakresie strony wizualnej i conceptu projektowanej gry, mechaniki i wybranej technologii. Zajęcia mogą obejmować: szkice, koncepty, moodarty, projektowanie assetów i innych modeli 2D i 3D, koncepty lokacji, animacje klasyczne i komputerowe, prototypowanie w wybranym silniku, itp.
- 2) realizację wspólnego produktu przez międzynarodowy zespół studentów pod nadzorem mentora jakim jest powstanie projektu poziomu gry na zadany temat, obejmująca etapy nazwane w projekcie: produkcja i postprodukcja.



- 3) wyposażenie uczestników projektu w umiejętności techniczne i warsztatowe takie jak: projektowanie środowiska i postaci w wymiarze 2D i 3D, tworzenie concept artów, storybordów i animacji, znajomość właściwego oprogramowania i narzędzi graficznych wykorzystywanych w procesie tworzenia gier.

11. Warunki udziału w postępowaniu:

O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy dla realizacji przedmiotowego zamówienia dysponują lub będą dysponować 1 osobą która spełnia poniższe wymagania:

- 1) posiada wykształcenie wyższe,
- 2) posiada niezbędną wiedzę i doświadczenie dydaktyczne międzynarodowe min. 5 lat w zakresie prowadzenia zajęć dotyczących sztuki i/lub projektowania graficznego i/lub socjologii w formie mentoringu dla zespołów międzynarodowych na uczelniach poza granicami Polski, w problematyce związanej z szeroko rozumianą grą, projektowaniem przestrzeni wirtualnej,
- 3) posiada min. 5 letnie doświadczenie designerskie i artystyczne, udokumentowane min. 5 wystawami z obszaru projektowania graficznego,
- 4) posiada biegłą znajomość języka angielskiego,
- 5) wykładowca na co dzień mieszka poza granicami kraju.

Na potwierdzenie tych faktów Wykonawca przedłoży wraz z ofertą stosowne oświadczenie.

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

12. Warunki płatności

Podstawą przyjęcia przez Zamawiającego faktury/rachunku będzie podpisany przez obie strony protokół odbioru usługi po zakończeniu zajęć. Podstawą podpisania protokołu odbioru jest przekazanie przez Wykonawcę dokumentów o których mowa w pkt 8.

Płatność będzie realizowana po zakończeniu realizacji zajęć w danej edycji tj. łącznie Wykonawca wystawi 2 protokoły oraz 2 faktury/rachunki.

Rozliczenie z Wykonawcą odbędzie się w oparciu o stawkę jednostkową za 1 godzinę zajęć oraz faktyczną liczbę zrealizowanych godzin zajęć. Cena wskazana przez Wykonawcę w ofercie winna obejmować koszt przeprowadzenia zajęć mentorskich, koszt ewentualnych materiałów



szkoleniowych, koszt dostępu do wybranej platformy, koszt oprogramowania do przeprowadzenia szkolenia on-line oraz wszelkie elementy niezbędne do prawidłowej realizacji zajęć.

Zamawiający zobowiązuje się dokonać zapłaty należności na konto bankowe Wykonawcy w terminie 14 dni, licząc od daty otrzymania prawidłowo wystawionego rachunku/faktury.

Translation into English:

DESCRIPTION OF THE SUBJECT MATTER OF THE CONTRACT

1. Subject matter of the contract

Organization and conducting of scientific and didactic supervision in the form of mentoring classes as part of the GAME LAB project for students implementing the project from the following universities:

1. Uppsala University-Campus Gotland, Sweden
2. Harz University of Applied Sciences, Germany
3. University of Ostrava, Czech Republic
4. LUCA School of Arts, Belgium
5. Tokyo University of Technology, School of Media Science, Japan
6. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Mexico
7. University of Silesia in Katowice, Poland

as part of the project: **GAME LAB - International Laboratory for Game Studies and Design**, NAWA Academic International Partnerships

2. The aim of the mentoring classes

The aim of the mentoring classes is to acquire theoretical and practical knowledge about the processes related to new media technologies, to learn about new technologies that meet the needs of the labour market in the gaming industry by an international team of students.

The aim of the course is to equip the student - participant of an international project with specialist competences: designing the environment and characters in 2D and 3D, creating concept art, storyboards and animations, knowledge of the appropriate software and graphic tools used in the process of creating games as well as social and communication skills, which will enable them learning the rules of working in an international team.



Equipping the participants with the abovementioned competences is aimed at increasing their value in the labour market.

The aim of the work of an international team of students with a mentor is to jointly create a product which is a game level project that responds to a given topic. The project should be presented in the form of two presentations, containing concepts constituting the design phases and a summary of the whole in the form adopted by the mentor, e.g. a short mp4 movie.

3. Period of performance of the contract

The mentoring activities will be carried out in two editions:

1st edition by: 15/01/2022

2nd edition by: 15/02/2022

4. Place of performance of the contract

Mentoring classes will be held remotely (on-line) via a platform chosen by the Contractor or in the form of e-learning.

5. Number of participants

Mentoring classes are aimed at students implementing the project who constitute an international team for 2 to 8 people participating in the international team.

Only project participants can participate in the classes.

The Awarding Entity and Project Partners are responsible for recruitment. The Awarding Entity undertakes to provide the Contractor with the list of participants in the classes at least 3 days before the start of the classes in a given edition.

6. Number of periods

The Contractor shall conduct a maximum of 160 periods of lectures.

I edition: max. 60h

II edition: max. 100h

One period of instruction shall mean a period of 45 minutes.



7. The Contractor shall be obliged to:

- 1) Preparation of an original program of mentoring activities, which should include, in particular, the assumptions described in point 10.
- 2) **Conducting mentoring classes in an international team using the GAME LAB game creation tool, providing the project participants with technical and workshop skills, such as:** designing the environment and characters in 2D and 3D, creating concept art, storyboards and animation, knowledge of the appropriate software and graphic tools used in the game development process. The Contractor agrees to take photographs while conducting the classes.
- 3) Preparation of the list of participants of the classes for whom the Contracting Authority will issue certificates confirming the participation and implementation of the international project.
- 4) To confirm the implementation of remote classes, prepare a presentation summarizing the entirety of the completed task in terms of the implementation of a common product, which is the implementation of the game level by project participants. The presentation should include information about the participants of the 1st and 2nd editions of the teams, their way of working, the way of using the acquired competences and technical skills acquired during the mentoring classes. The presentation slides should contain information that the classes are co-financed by the NAWA project in accordance with the Guidelines and rules of promoting the Project as at the date of the classes. Information on the correct marking of training materials and documents will be provided by The Awarding Entity no later than 10 working days from the date of signing the contract.
- 5) Enable persons indicated by the Awarding Entity to perform inspections of the classes at any given time, including, in particular, their course, content, the materials used, attendance of the participants, as well as to conduct monitoring visits.

8. Documentation related to conducting the course:

The Contractor shall be obliged to provide the Awarding Entity, within 10 business days of the end of each class, with documents, in particular:

1. Materials documenting cooperation in electronic form, i.e. two presentations for the 1st and 2nd editions documenting the stages of the mentoring activities indicated in point 7 point 4.
2. Lists of participants from conducting remote classes.
3. A short film simulating the gameplay at a designed level.



9. Copyright

1. On the date of acceptance of the subject matter of the Contract, the Contractor shall transfer (if he produces) to the Awarding Entity, within the limits of the remuneration specified in Contract (Appendix no 3), proprietary rights to material produced in the performance of this Contract which bears the characteristics of work within the meaning of the Act of 4 February 1994 on Copyright and Related Rights.

2. The Awarding Entity shall have the right to dispose of and use these materials, in whole or in part, without any time or territorial limitation, as intended, in all the following fields of exploitation, including the right to:

1) fixation and reproduction in whole or in fragments by any technique, including, but not limited to, printing, reprographic, digital, audiovisual, on any medium, without limitation on the quantity and volume of the output,

2) input into computer memory,

3) the placing on the market,

4) in the field of distribution of the work – public performance, display, reproduction and broadcasting and re-emission in whole or in fragments using a vision

and wired or wireless telephony from a ground station or satellite, input in whole or in fragments into computer memory, and making a work available to the public in such a way that everyone can access it from a place and at a time of their choice:

— the network – in particular the websites of the Awarding Entity,

— press – especially the “Gazeta Uniwersytecka UŚ”,

— magazines and publications concerning the Awarding Entity,

5) licensing of exploitation,

6) making corrections, changes, modifications, additions to continuation or use of documentation by third parties.

10. Substantive scope of the classes

The scope of the mentoring activities includes:

1) conducting mentoring classes in the form of any chosen model of mentoring: individual, group, e-mentoring, intermentoring in terms of the visual aspect and the concept of the designed game, mechanics and selected technology. Classes may include: sketches, concepts, moodarts, designing assets and other 2D and 3D models, location concepts, classic and computer animations, prototyping in a selected engine, etc.



2) implementation of a joint product by an international team of students under the supervision of a mentor, which is the creation of a game level project on a given topic, including the stages named in the project: production and post-production.

3) equipping project participants with technical and workshop skills, such as: designing the environment and characters in 2D and 3D, creating concept art, storyboards and animations, knowledge of the appropriate software and graphic tools used in the game development process.

11. Conditions of participation in the procedure:

Potential contractors may apply for the award of the contract for the purpose of performance of the contract in question provided that they have or will have 1 person who:

- 1) has a university education (higher degree)
- 2) has the necessary knowledge and international teaching experience, min. 5 years in the field of conducting classes on art and / or graphic design and / or sociology in the form of mentoring for international teams at universities outside Poland, in issues related to the broadly understood game, designing virtual space,
- 3) has min. 5 years of design and artistic experience, documented min. 5 exhibitions in the area of graphic design,
- 4) has a fluent command of the English language,
- 5) the lecturer lives outside the country on a daily basis

In order to confirm fulfilment of the above-mentioned conditions, the Contractor shall make a relevant declaration.

The Awarding Entity reserves the right to call upon the Contractor at any stage of the procedure to present documents confirming fulfilment of the above-mentioned conditions.

12. Settlement

The basis for the acceptance of the invoice / bill by The Awarding Entity will be the service acceptance protocol signed by both parties after the end of the classes. The basis for signing the acceptance protocol is the delivery by the Contractor of the documents referred to in point 8.

Payment will be made after the completion of the classes in a given edition, i.e. the Contractor will issue 2 protocols and 2 invoices / bills in total.



Settlement with the Contractor will be based on the unit rate for 1 hour of classes and the actual number of hours of classes. The price indicated by the Contractor in the offer should include the cost of conducting the mentoring classes, the cost of any training materials, the cost of access to the selected platform, the cost of on-line training software and all elements necessary for the proper implementation of the classes.

The Awarding Entity undertakes to pay the amount due to the Contractor's bank account within 14 days from the date of receipt of the properly issued invoice / bill.