



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>

załącznik nr. 3

UMOWA NR (WZÓR)

(zawarta zgodnie z postanowieniami art. 4 pkt 3 lit i ustawy z dnia 29.01.2004r.

Prawo zamówień publicznych)

zawarta w Katowicach pomiędzy:

.....

z siedzibą w

NIP:, REGON:

reprezentowanym przez:

.....

zwanym dalej *Najemcą*

a

.....

którą reprezentuje:

.....

zwaną dalej *Wynajmującym*

o następującej treści:

§ 1

1. Przedmiotem niniejszej umowy jest udostępnienie *Najemcy* przez *Wynajmującego* studia „motion capture” na potrzeby przeprowadzenia szkolenia w ramach projektu pt.: „PWP Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej - innowacyjny rozwój studiów II stopnia w oparciu o doświadczenia partnera zagranicznego”, numer umowy o dofinansowanie: UDA-POKL.04.01.01 -00-090/13-00 w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Priorytet IV Szkolnictwo wyższe i nauka, Poddziałanie 4.1.1 Wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni w ramach: zadania nr 3 - Współpraca z pracodawcami krajowymi i zagranicznymi, podzadanie 46 na kierunku studiów II stopnia „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej” zwanego dalej „projektem”.
2. *Najemca* dostarczy *Wynajmującemu* informację dotyczącą projektu, a *Wynajmujący* zobowiązuje się do umieszczenia jej w widocznym miejscu.
3. Wynajmowana przestrzeń studyjna powinna mieć co najmniej 2000 m² powierzchni. Wyposażona w co najmniej: 24 kamery Vicon model 160T, oprogramowanie Motion Builder 2014, Blade 1.7, FaceWare Retargeter 4.0.



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>

4. *Wynajmujący* oświadcza, iż stan techniczny wynajmowanego studia wraz z jego wyposażeniem spełnia wymogi konieczne do prowadzenia szkolenia.

§ 2

1. *Wynajmujący* oddaje studio do używania w celu realizacji 24 godzin zajęć (jedna godzina wynosi 60 minut).
2. Strony uzgadniają, że w studiu, o których mowa w § 1 ust. 1 prowadzone będzie szkolenie dla 16 studentów wraz z 2 opiekunami studiów II stopnia kierunku „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej” zgodnie z przedłożonym przez *Najemcę* harmonogramem zajęć.
Harmonogram stanowi załącznik nr 1 do umowy.
3. Przedmiot umowy realizowany będzie w terminie pomiędzy 1 a 19 grudnia 2014r. Dokładny termin najmu studia (4 dni robocze z rzędu) zostanie ustalony pomiędzy stronami po podpisaniu umowy.
4. *Najemca* upoważnia do kontaktu z *Wynajmującym* w tym także do podpisania protokołu odbioru.
5. *Wynajmujący* upoważnia do kontaktów z *Najemcą*, tel.: e-mail:; w tym także do podpisania protokołu odbioru.
6. Ewentualna zmiana osoby, o której mowa w ust. 4 lub 5 wymaga pisemnej notyfikacji Strony dokonującej zmiany.

§ 3

1. Wynagrodzenie z tytułu niniejszej umowy nie może przekroczyć kwoty PLN z VAT.
2. Z zastrzeżeniem postanowień ust.3, wynagrodzenie *Wynajmującego* zostanie uiszczone po spełnieniu wszystkich świadczeń będących przedmiotem umowy, przelewem na rachunek bankowy *Wynajmującego* wskazany na fakturze w terminie 14 dni od daty przyjęcia przez *Najemcę* prawidłowo sporządzonej faktury.
3. Ewentualne należności z tytułu kar umownych lub odszkodowań zostaną potrącone z wynagrodzenia *Wynajmującego*.
4. Za datę dokonania płatności rozumie się datę obciążenia rachunku bankowego *Najemcy*.
5. W razie zwłoki w zapłacie wynagrodzenia, *Wynajmujący* może żądać zapłaty ustawowych odsetek.
6. Podstawą wystawienia faktury będzie prawidłowo podpisany protokół odbioru (załącznik nr 2)

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>

§ 4

1. Bez względu na to czy *Najemca* doznał szkody, *Wynajmujący* zobowiązany jest zapłacić *Najemcy* karę umowną:
 - 1) z tytułu niespełnienia lub nienależytego spełnienia świadczenia będącego przedmiotem niniejszej umowy – w wysokości 40% wartości niniejszej umowy, przy czym wartość umowy została określona w §3 pkt 1.
 - 2) z tytułu rozwiązania umowy z przyczyn leżących po stronie *Wynajmującego* w wysokości: 25% wartości niniejszej umowy, przy czym wartość umowy została określona w §3 pkt 1.
2. Jeżeli kara umowna nie pokrywa poniesionej szkody, *Najemca* może żądać odszkodowania uzupełniającego na zasadach ogólnych.

§ 5

Za ewentualne szkody wyrządzone w mieniu *Wynajmującego*, *Najemca* ponosi odpowiedzialność solidarną wraz ze sprawcami tych szkód, o czym *Najemca* zobowiązuje się powiadomić uczestników szkolenia.

§ 6

Wynajmujący nie może bez wcześniejszego uzyskania pisemnego zezwolenia *Najemcy* przelewać lub przekazywać w całości albo w części innym osobą jakichkolwiek swych obowiązków lub uprawnień wynikających z niniejszej umowy.

§ 7

1. Każda zmiana lub uzupełnienie niniejszej umowy wymaga dla swojej ważności zachowania formy pisemnej.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą umową mają zastosowanie odpowiednie przepisy Kodeksu cywilnego.
3. Strony zobowiązują się dążyć do rozwiązania w drodze porozumienia wszelkich sporów mogących powstać w związku z niniejszą umową. W przypadku braku porozumienia wszelkie spory strony poddają się pod rozstrzygnięcie rzeczowo właściwego sądu dla siedziby *Najemcy*.
4. Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.
5. Jako datę zawarcia umowy przyjmuje się datę złożenia podpisu przez Stronę składającą podpis w drugiej kolejności.
6. Jeżeli którakolwiek ze Stron nie umieści daty złożenia podpisu, jako datę zawarcia umowy przyjmuje się datę złożenia podpisu przez drugą Stronę.

Wynajmujący

Najemca

data, podpis

data, podpis



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>

załącznik nr 1 do umowy nr.....

Plan szkolenia „motion capture”

Przed rozpoczęciem szkolenia studenci powinni przygotować, w grupach do 5 osób, krótki scenariusz i storyboard do wymyślonej przez siebie cutscenki do gry. Sceny muszą być ograniczone do 2 postaci i maksymalnego czasu trwania 30 sekund.

1 dzień – (część teoretyczna)

Zagadnienia:

- krótka historia systemów motion capture
- korzyści płynące z wykorzystania systemów motion capture w branży gier
- dobór systemu motion capture w zależności od projektu
- czym kierować się przy wyborze aktorów do projektu
- sporządzanie listy animacji
- różnice w sesji pomiędzy cutscene a gameplay
- sporządzanie listy propów
- zasady pracy z systemami motion capture
- jak oszczędzić czas i pieniądze poprzez przygotowanie się do sesji

Cel:

Zaznajomienie studentów z podstawowymi informacjami na temat systemów motion capture i ich zaletami i wadami. Studenci po tej części dydaktycznej zdobędą niezbędną wiedzę, która w przyszłości pozwoli im na odpowiednie przygotowanie się do sesji motion capture co zaowocuje oszczędnościami czasu i pieniędzy przy projektach.

2 dzień - (część preprodukcyjna)

Zagadnienia:

- przedstawienie ogólnego pipeline'u motion capture



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>

- etyka pracy na planie mocapowym
- plusy i zalety podglądu na żywo podczas sesji
- koncepcja wirtualnej kamery

Ćwiczenia:

- modyfikacja swoich projektów w świetle zdobytej wiedzy z dnia pierwszego
- rozłożenie zaplanowanych przez studentów ujęć na szczegółowe listy z animacjami
- sporządzenie listy propozycji do swoich scen
- przygotowanie aktora do sesji
- zapoznanie się z pracą na mocapie (kalibracja systemem, treshold, kalibracja aktorów)

Cel:

Wykorzystanie przez studentów wiedzy zdobytej 1 dnia w praktyce. Zaznajomienie studentów z przygotowaniem przed pracą na planie motion capture.

3 dzień - (część produkcyjna)

Ćwiczenia:

- każda z grup tego dnia będzie miała możliwość nagrania swoich ujęć, dla każdej grupy przewidziana będzie 1 godzina nagrania.

Cel:

Umożliwienie studentom nauki pracy z aktorem na sesji motion capture jak i pracy z samym systemem. Poprzez praktykę studenci będą mogli skonfrontować się z podstawowymi problemami które wynikają z pracy z systemami motion capture.

4 dzień - (część postprodukcyjna)

Zagadnienia:

- poznanie programu motion builder
- koncepcja retargetingu



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>

- poznanie pipeline'u animacyjny

Ćwiczenia:

- studenci otrzymają wyczyszczony materiał z sesji, który będą mieli za zadanie przygotować do kolejnego etapu produkcji jakim jest motion edit.

Cel:

4 dnia studenci poznają ostatni etap produkcji animacji, czyli postprodukcje. Nauczą się oni jak przygotować materiał motion capture do pracy dla animatorów. Dzięki analizie ich pracy studenci będą mogli wyciągnąć wnioski ze swojej pracy podczas trwania warsztatów. Dowiedzą się co można zrobić, aby finalny produkt był jak najlepszej jakości na podstawie własnych projektów.



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>

załącznik nr 2 do umowy nr

PROTOKÓŁ ODBIORU

Sporządzony dnia w

zgodnie z umową z dnia przedstawiciel(e)

.....

(nazwa jednostki zlecającej, nazwiska przedstawicieli)

dokonał(li) odbioru usługi:

.....

.....

Wykonana usługa odpowiada/nie odpowiada warunkom zawartej umowy i jej wykonanie nie budzi/budzi zastrzeżeń/nia.

Wartość finansową usługi ustalono na kwotę:z VAT.

Uwagi:

.....

Zamawiający:

Wykonawca:

.....
(podpisy wraz z pieczęciami)

.....
(podpisy wraz z pieczęciami)