

## **“Game JAM jako nowa metoda dydaktyczna. Poprawa jakości kształcenia w dziedzinie nowych technologii na pograniczu polsko-słowackim”**

### **OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

#### **Przedmiot zamówienia**

Przedmiotem zamówienia jest usługa przeprowadzenia badania rynku wśród producentów gier wideo działających na pograniczu polsko-słowackim. Zadaniem Wykonawcy będzie przygotowanie i przeprowadzenie ankiety w ramach projektu “Game JAM jako nowa metoda dydaktyczna, którego efektem jest poprawa jakości kształcenia w dziedzinie nowych technologii na pograniczu polsko-słowackim”. Umowa nr: PLSK.03.01.00-24-0181/18.

Głównym celem projektu jest opracowanie metodyczno-dydaktyczne kształcenia i realizacji warsztatów typu GAME JAM na kierunkach związanych z projektowaniem gier i multimediami: Projektowania Gier i Przestrzeni Wirtualnej, Muzyki w Multimediami (Uniwersytet Śląski), Technologii Multimedialnych oraz Inżynierii Multimedii (Uniwersytet w Zilinie).

Usługa polega na przeprowadzeniu ankiety ilościowej, którą stanowić powinien kwestionariusz składający się z pytań zamkniętych i półotwartych. W toku realizacji usługi w ramach badania na podstawie wyników ilościowych powinien być przygotowany raport badania jakościowego.

Jest to usługa specjalistyczna w zakresie badania rynku producentów gier w zakresie potrzeb i oczekiwań rynku pracy producentów gier w zakresie nowych technologii w obszarach: produkcji gier, game designu, level designu oraz teorii gier wideo.

#### **Obowiązki Wykonawcy:**

- Opracowanie metodologii badań oraz przekazanie propozycji kwestionariusza składający się z pytań zamkniętych i półotwartych do akceptacji przez zamawiającego.
- przeprowadzenie badania rynku w formie ankiety pisemnej lub formie on-line wśród producentów gier wideo wskazanych przez zamawiającego.
- zwrot wypełnionych kwestionariuszy i innych materiałów związanych z badaniem i przekazanie Zamawiającemu.
- przygotowanie raportu z badania na podstawie wyników.
- współpraca z wyznaczonym przez zleceniodawcę koordynatorem projektu

**Ankieta będzie przeprowadzona wśród producentów gier wideo wskazanych przez Zamawiającego.**

Zamawiający przekaze Wykonawcy wytyczne oraz szczegółowe zakresy materiałów potrzebnych do prawidłowej realizacji zamówienia w terminie 14 dni od daty zawarcia umowy.

Wynagrodzenie Wykonawcy musi zawierać wszystkie koszty związane z realizacją niniejszego przedmiotu zamówienia, w szczególności:

- koszt sporządzenia badania rynku online lub w formie bezpośredniego kontaktu z respondentem,
- koszt przygotowania zagadnień i pytań dotyczących badania rynku,
- koszty ewentualnego dojazdu i pobytu

oraz inne, zgodnie z przepisami prawa.

### **Termin realizacji zamówienia**

Od daty zawarcia umowy do 28 lutego 2022r.

Potwierdzeniem realizacji usługi będzie złożenie w terminie do 28 lutego 2022r. raportu w zakresie realizacji usługi wraz z materiałami oraz podpisany protokół odbioru usługi.

### **Warunki udziału w postępowaniu**

O udzielenie zamówienia, może ubiegać się Wykonawca, który wykaże, że dysponuje lub będzie dysponować zasobami kadrowymi niezbędnymi do przeprowadzenia ankiet tj. co najmniej 1 osobą, która spełnia łącznie poniższe wymagania:

- posiada wykształcenie min. średnie i/lub wyższe i/lub wyższe magisterskie
- posiada znajomość obsługi komputera (MS Office, Internet)
- łatwo nawiązuje kontakty, jest komunikatywna i dyspozycyjna.

**Na potwierdzenie spełnienia ww. warunków Wykonawca wraz z ofertą złoży stosowne oświadczenie, którego treść stanowić będzie załącznik do ogłoszenia.**

Zamawiający nie wymaga od Wykonawcy składającego ofertę doświadczenia w przeprowadzaniu badań ankietowych.

*Zamawiający zastrzega sobie możliwość wezwania Wykonawców do okazania dokumentów potwierdzających spełnienie ww. warunków na każdym etapie postępowania.*

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

### **Miejsce realizacji zamówienia**

Usługa badania rynku realizowana będzie online lub w siedzibie Wykonawcy.

**Maksymalna ilość ankiet: 5 szt.**

### **Rozliczenie usługi**

Rozliczenie nastąpi po zrealizowaniu usługi i podpisaniu protokołu odbioru. Podstawą podpisania protokołu odbioru jest dostarczenie dokumentów, o których mowa w obowiązku Wykonawcy. Protokół jest podstawą przyjęcia przez Zamawiającego rachunku/faktury.

Wynagrodzenie wypłacone będzie w oparciu o cenę jednostkową 1 ankiety oraz faktyczną liczbę zrealizowanych ankiet. Zamawiający zapłaci Wykonawcy w terminie 14 dni od przyjęcia faktury/rachunku.