

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Przedmiot zamówienia

Przedmiot zamówienia jest realizowany w ramach projektu pt.: „Jeden Uniwersytet - Wiele Możliwości. Program Zintegrowany”. Projekt, a tym samym przedmiot zamówienia jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach środków Europejskiego Funduszu Społecznego, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój, Oś Priorytetowa III Szkolnictwo wyższe dla gospodarki i rozwoju, Działanie 3.5. Kompleksowe programy szkół wyższych, o numerze POWR.03.05.00-00-Z301/18.

Organizacja i przeprowadzenie szkoleń w formule online pn. „Warsztaty z projektowania gier cyfrowych” dla studentów Wydziału Humanistycznego, w tym:

Część A: Szkolenie z projektowania poziomów gry

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie warsztatów mających na celu nabycie i rozwinięcie kompetencji w zakresie projektowania poziomów gier cyfrowych (level design) z wykorzystaniem silnika gry.

Celem szkolenia jest zapoznanie uczestników z podstawowymi zasadami tworzenia poziomów do gier komputerowych oraz zaznajomienia uczestników z tym w jaki sposób budować rozgrywkę na poziomach wykorzystując "blueprinty" do implementacji mechaniki, dodatkowo szkolenie pozwoli uczestnikom na poznanie środowiska silnika UE4 pod kątem level designu oraz zrozumienie cech oraz filarów w jaki sposób level design wpływa na odczucia płynące z rozgrywki oraz w jaki sposób można je balansować oraz zmieniać.

W trakcie szkolenia wykorzystane zostaną co najmniej następujące metody dydaktyczne: prezentacja z praktycznymi przykładami, dyskusja, zadania praktyczne, feedback.

W zakres usługi szkoleniowej wchodzi:

- przeprowadzenie szkolenia w wymiarze 10 godzin dla 1 grupy studentów;
- przygotowanie materiałów szkoleniowych;
- zapewnienie rozwiązań technicznych dla realizacji szkolenia w formie zdalnej z udziałem trenera i uczestników (webinarium) w tym zapewnienie możliwości połączenia dla uczestników z poziomu przeglądarki internetowej (w oparciu o technologię webcast). Zastosowane rozwiązania technologiczne mają umożliwiać połączenie audio i wideo, prowadzenie czatu, pracę w podgrupach, udostępnianie ekranu/plików; przeprowadzenie ankiet i testów.

Minimalny zakres tematyczny szkolenia z projektowania poziomów gry (10h) winien obejmować zagadnienia:

1. Wprowadzenie teoretyczne do projektowania poziomów;
2. Zapoznanie z filarami, zasadami oraz cechami poprawnego projektowania poziomów;
3. Wprowadzenie do silnika UE4;
4. Fundamenty tworzenia interakcji;
5. Zmienne, pętle oraz kontrola przepływu danych w środowisku "blueprint UE4";
6. Implementacja mechanicznych eventów oraz wprowadzenie do funkcji oraz makr;
7. Komunikacja pomiędzy aktorami oraz ich blueprintsami;
8. Zadania praktyczne - tworzenie poziomu oraz mechanik wykorzystując otrzymane wytyczne oraz zasady projektowania.

Część B: Szkolenie z produkcji gier cyfrowych

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie warsztatów mających na celu nabycie podstawowych kompetencji w zakresie produkcji gier cyfrowych.

Celem szkolenia dedykowanego produkcji gier cyfrowych jest zapoznanie uczestników ze specyfiką tworzenia planu produkcji dla projektów z branży gier cyfrowych, monitorowania przebiegu prac oraz reagowania na pojawiające się przeszkody. Szkolenie pozwoli zobaczyć m.in. jak przedstawiają się różnice pomiędzy różnymi metodykami zwinnymi i jak mają się one do podejścia kaskadowego oraz zrozumieć znaczenie takich pojęć, jak: harmonogram, milestone, roadmapa, priorytetyzacja, kontrola ryzyka, scope, Scrum, Agile, daily, retrospektywa i review, backlog.

W trakcie szkolenia wykorzystane zostaną co najmniej następujące metody dydaktyczne: prezentacja z praktycznymi przykładami, dyskusja, zadania praktyczne, feedback.

W zakres usługi szkoleniowej wchodzi:

- przeprowadzenie szkolenia w wymiarze 10 godzin dla 1 grupy studentów
- przygotowanie materiałów szkoleniowych
- zapewnienie rozwiązań technicznych dla realizacji szkolenia w formie zdalnej z udziałem trenera i uczestników (webinarium) w tym zapewnienie możliwości połączenia dla uczestników z poziomu przeglądarki internetowej (w oparciu o technologię webcast). Zastosowane rozwiązania technologiczne mają umożliwiać połączenie audio i wideo, prowadzenie czatu, pracę w podgrupach, udostępnianie ekranu/plików; przeprowadzenie ankiet i testów;

Minimalny zakres tematyczny szkolenia z produkcji gier (10h) winien obejmować zagadnienia:

1. Tworzenia planu produkcji opartego o system gate'ów, milestone'y i roadmapę;
2. Prognozowania realizacji planu na bazie estymat i tempa spalania zadań z backloga;
3. Mierzenia postępów prac i optymalizowania procesów wewnątrz projektu;
4. Identyfikowania i oceniania ryzyk oraz wdrażania planów naprawczych;
5. Rola producenta na różnych etapach produkcji gry oraz w relacji do różnych podmiotów w firmie.

2. Termin realizacji zamówienia

Wykonawca będzie realizował przedmiot umowy w terminie: **od daty zawarcia umowy do 31 marca 2022 r.** albo do wyczerpania maksymalnej liczby godzin szkolenia, w zależności od tego, które ze zdarzeń nastąpi wcześniej. Realizacja usług szkoleniowych winna odbywać się zgodnie z harmonogramem przygotowanym przez Zamawiającego po zawarciu umowy i przesyłanym do Wykonawcy drogą mailową najpóźniej do 5 dni roboczych przed rozpoczęciem zajęć. Godziny zajęć zostaną dostosowane do planu zajęć studentów.

Wykonawca jest zobowiązany dostosować się do zmian harmonogramu wprowadzonych przez Zamawiającego. Każdorazowe nieprzeprowadzenie zajęć zgodnie z harmonogramem z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy Zamawiający uznaje za niewykonanie zobowiązań określonych w umowie.

3. Miejsce realizacji zamówienia

Szkolenia odbędą się w formie on-line. Zajęcia winny być przeprowadzane w czasie rzeczywistym.

4. Liczba uczestników

Szkolenie w każdej z części będzie przeprowadzane dla **1 grupy studentów**, która liczyć będzie **maksymalnie 48 osób**. Nie można łączyć grup ani wprowadzać na zajęcia dodatkowych osób niebędących uczestnikami projektu. Zajęcia skierowane są do studentów Wydziału Humanistycznego. Ostateczna liczba uczestników zależeć będzie od liczby osób zainteresowanych udziałem w szkoleniu. Zamawiający zastrzega sobie możliwość rezygnacji z kursu/ów w przypadku nie zebrania się grupy, Wykonawcy nie przysługuje z tego tytułu wynagrodzenie.

Część A: 10 godzin x 1 grupa maksymalnie 48 osób

Część B: 10 godzin x 1 grupa maksymalnie 48 osób

5. Ilość kursów

Wykonawca danej części zrealizuje łącznie 10 godzin zajęć. Godzina kursu oznacza **godzinę „lekcyjną” – 45 minut**.

Grupa w danej części winna zrealizować 10 godzin zajęć, które mogą odbywać się w wyznaczone dni od poniedziałku do soboty w godzinach od 08.00 do 20.00. Terminy i godziny zajęć będą dostosowane do planu zajęć studentów.

6. Rekrutacja, informacja oraz organizacja kursu

Za rekrutację odpowiedzialny jest Zamawiający. Zamawiający zobowiązuje się dostarczyć listę uczestników kursu. Zamawiający dostarczy Wykonawcy wersję elektroniczną wzoru listy obecności, a Wykonawca zobowiązany jest do wydruku listy obecności na każdy dzień kursu i zebrania podpisów uczestników na wersji papierowej i dostarczenia po zakończeniu każdego szkolenia do Zamawiającego.

Wykonawca będzie gromadzić listy obecności na formularzach zatwierdzonych przez Zamawiającego. Zatwierdzenie wzoru listy obecności nastąpi przed rozpoczęciem zajęć w ramach poszczególnych kursów. Nieprzekazanie list obecności we wskazanym terminie Zamawiający uznaje za niewykonanie zobowiązań określonych w umowie. W przypadku zajęć realizowanych w formie online obecność na zajęciach będzie potwierdzana zrzutami ekranu prezentującymi uczestników spotkania z widoczną datą i godziną ich wykonania.

Wykonawca zobowiązany jest do niezwłocznego informowania Zamawiającego o trudnościach i problemach związanych z realizacją kursu.

Wykonawca zobowiązany jest do 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.

7. Materiały informacyjne: przygotowanie, oprawa, druk i dystrybucja

Wykonawca jest zobowiązany do:

- Przygotowania autorskiego programu kursu, który obejmować winien w szczególności założenia opisane w pkt 11.
- Przygotowania agendy kursu uwzględniającej program oraz zakres merytoryczny części kursu, i przedstawienia jej drogą elektroniczną Zamawiającemu do zatwierdzenia przed rozpoczęciem zajęć najpóźniej 5 dni roboczych przed rozpoczęciem kursu.
- Przygotowania materiałów szkoleniowych i przekazania ich uczestnikom kursu. Forma materiałów szkoleniowych zależy od Wykonawcy.
- Przeprowadzenia ankiety (przygotowanej w wersji elektronicznej przez Zamawiającego i dostarczonej Wykonawcy drogą mailową w terminie do 5 dni roboczych od daty zawarcia umowy) dotyczącej indywidualnej oceny kursu przez każdego z uczestników.
- Na agendzie, materiałach szkoleniowych oraz ankiecie powinna znaleźć się informacja, iż kurs jest współfinansowany z Unii Europejskiej zgodnie z aktualnymi na dzień przeprowadzenia kursu Wytycznymi oraz zasadami promocji Projektu. Informacje na temat prawidłowego oznaczenia materiałów szkoleniowych i dokumentów dostarczy Zamawiający w terminie nie późniejszym niż 5 dni roboczych przed planowanym rozpoczęciem szkolenia.

8. Egzamin, zaświadczenia i certyfikaty dla uczestników kursu

Wykonawca jest zobowiązany do przygotowania zaświadczeń o ukończeniu szkolenia na papierze formatu A4 oznakowanymi zgodnie z Wytycznymi oraz zasadami promocji Projektu (rodzaj papieru oraz ewentualne powlekanie dowolne, niewymagane.)

9. Dokumentacja związana z realizacją kursu oraz płatności

Wykonawca zobowiązany będzie do przekazania Zamawiającemu w terminie do 10 dni roboczych od dnia zrealizowania kursu następujących dokumentów:

- Zrzuty ekranu potwierdzających obecność uczestników;
- Egzemplarza materiałów szkoleniowych;
- Oryginałów ankiet dotyczących indywidualnej oceny kursu;
- Kopii wydanych zaświadczeń potwierdzających ukończenie zajęć.

10. 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.

11. Warunki udziału w postępowaniu

O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy dysponują lub będą dysponować minimum 1 osobą, która łącznie posiada:

W zakresie części A:

1. min. 5-letnie doświadczenie zawodowe w branży gier komputerowych (GD),
2. min. 3-letnie doświadczenie w pracy z technologią Unreal Engine (w tym UE4);
3. min. 3-letnie doświadczenie w designie (w tym min. 2-letnie doświadczenie w zakresie level designu i skryptowania);
4. przeprowadził/a min. 1 zajęcia poświęcone zagadnieniom projektowania gier cyfrowych dla studentów uczelni wyższej lub min. 1 warsztaty lub szkolenie związane z zagadnieniami projektowania gier cyfrowych dla studentów uczelni wyższej lub min. raz sprawował/a opiekę nad zespołem tworzącym grę cyfrową jako mentor.

W zakresie części B:

1. min. 5-letnie doświadczenie zawodowe w branży gier komputerowych (GD),

2. min. 3-letnie doświadczenie w zakresie produkcji gier;
3. min. 3-letnie doświadczenie w zakresie zarządzania produktem,
4. posiada ukończony kurs Scrum oraz certyfikat PSM I;
5. przeprowadził/a min. 1 zajęcia poświęcone zagadnieniom projektowania gier cyfrowych dla studentów uczelni wyższej lub min. 1 warsztaty lub szkolenie związane z zagadnieniami projektowania gier cyfrowych dla studentów uczelni wyższej lub min. raz sprawował/a opiekę nad zespołem tworzącym grę cyfrową jako mentor.

Uwaga! W celu zapewnienia terminowej realizacji przedmiotu zamówienia, ta sama osoba może zostać wskazana tylko do jednej części zamówienia. Zamawiający zastrzega, że w przypadku, gdy Wykonawca wskaże jedną osobę do więcej niż 1 części zamówienia, Zamawiający zakwalifikuje tą osobę do pierwszej części zamówienia (cz. A). Jednocześnie Zamawiający wezwie Wykonawcę do uzupełnienia wykazu osób poprzez wskazanie dodatkowej osoby do realizacji drugiej części zamówienia (cz. B) pod rygorem wykluczenia Wykonawcy z postępowania.

Na potwierdzenie spełnienia warunków udziału Wykonawca przedłoży wraz z ofertą oświadczenie (zał. nr 4) oraz wykaz osób (zał. nr 6) wraz z opisem posiadanego doświadczenia.

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

12. Rozliczenie

Płatność za szkolenie w ramach danej części postępowania będzie realizowana w jednej transzy, rozliczenie zostanie przeprowadzone po wykonaniu 10 godzin, czyli po zakończeniu kursu dla danej grupy. Wynagrodzenie będzie się opierało o cenę jednostkową za godzinę szkolenia. Zamawiający zobowiązuje się dokonać zapłaty należności na konto bankowe Wykonawcy w terminie 14 dni po otrzymaniu faktury/rachunku. Obustronnie podpisany protokół odbioru usługi jest podstawą do wystawienia faktury/rachunku.

W przypadku realizacji dwóch części zamówienia, Wykonawca wystawi Zamawiającemu 2 rachunki/faktury VAT poprzedzone 2 protokołami odbioru usługi.