

Szczecin, dnia 24.02.2020 r.

ZAPYTANIE OFERTOWE

na wprowadzenie opisu trasy wraz z elementami multimedialnymi i regułami gamifikacji do systemu obsługującego aplikację do zwiedzania atrakcji, wytworzonego w ramach projektu BalticMuseums: Love IT! Przedmiotem zamówienia jest opracowanie 3 tras przez różnych wykonawców – gdzie jeden oferent może złożyć ofertę tylko na jedną trasę.

Zamawiający

Uniwersytet Szczeciński
Aleja Papieża Jana Pawła II, 22a
70-453 Szczecin
Projekt: BalticMuseums: Love IT!

1. Opis zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest wprowadzenie opisu trasy wraz z elementami multimedialnymi i regułami gamifikacji do systemu obsługującego aplikację do zwiedzania atrakcji, wytworzonego w ramach projektu BalticMuseums: Love IT!

Opis przedmiotu zamówienia:

1. Wykonawca zobowiązuje się do wprowadzenia opisu trasy wraz z elementami multimedialnymi i regułami gamifikacji do systemu obsługującego aplikację do zwiedzania atrakcji, wytworzonego w ramach projektu BalticMuseums: Love IT!, na podstawie posiadanej zawartości merytorycznej (bądź zawartości udostępnionej przez jej właściciela).
2. Wprowadzona przez Wykonawcę trasa będzie zawierała takie elementy jak: tekst, zdjęcia, audio, video, reguły gamifikacji (np. przyznawanie punktów, odznak, quizy, avatar).
3. Trasa musi posiadać materiały dla minimalnie 10 ekranów aplikacji, składających się przynajmniej z tekstu i obrazu.
4. Trasa musi mieć zaplanowane co najmniej 3 elementy gamifikacji (np. przyznawanie punktów, odznak, quizy, avatar)
5. Trasa będzie wprowadzona w dowolnym języku.

6. Trasa musi dotyczyć atrakcji turystycznej położonej na terenie objętym finansowaniem programu Południowy Bałtyk (www.southbaltic.eu)
7. Wykonawca oświadcza, że dysponuje odpowiednią wiedzą oraz doświadczeniem niezbędnymi do należytego zrealizowania przedmiotu umowy i zobowiązuje się wykonać przedmiot umowy w najlepszej woli, zgodnie z posiadaną wiedzą fachową, starannie, uczciwie i odpowiedzialnie z uwzględnieniem obowiązujących przepisów prawa i przyjętych standardów, z uwzględnieniem profesjonalnego charakteru prowadzonej przez siebie działalności, wykorzystując w tym celu wszystkie posiadane możliwości, a także mając na względzie ochronę interesów Zamawiającego.
8. Wykonawca oświadcza, że przy wykonywaniu przedmiotu umowy będzie wykorzystywał jedynie materiały, utwory, dane i informacje oraz programy komputerowe, które są zgodne z obowiązującymi przepisami prawa, a w szczególności nie naruszają dóbr osobistych i majątkowych oraz osobistych praw autorskich, praw pokrewnych, praw do znaków towarowych lub wzorów użytkowych bądź innych praw własności przemysłowej, a także danych osobowych osób trzecich. Gdyby doszło do takiego naruszenia, wyłączną odpowiedzialność względem osób i podmiotów, których prawa zostały naruszone, ponosi Wykonawca.

1.1 Sposób realizacji zamówienia

Zamówienie będzie realizowane przy współpracy i wsparciu Zamawiającego maksymalnie do dnia 24.03.2020. Wykonawcy zostanie udzielony dostęp do systemu zarządzania treścią przewodników, gdzie będzie możliwe utworzenie trasy i reguł gamifikacji.

Etapy:

1. Zamawiający przekaze Wykonawcy instrukcję obsługi i zapewni dostęp do systemu zarządzania treścią w ciągu 2 dni roboczych.
2. Wykonawca w ciągu 10 dni roboczych od dnia otrzymania szkolenia opracuje trasę zwiedzania zawierającą elementy multimedialne i reguły gamifikacji oraz poinformuje Zamawiającego, który zbada poprawność zaimplementowanej trasy i dokona akceptacji.
3. Zamawiający w ciągu 2 dni roboczych od dnia otrzymania opracowanej trasy dokona oceny i akceptacji lub zgłosi ewentualne uwagi, które Wykonawca uwzględni w kolejnej iteracji w ciągu 2 dni roboczych.

1.2 Podstawy i tryb udzielenia zamówienia

1.2.1 Kryteria wyboru oferty

Wykonawca zostanie wyłoniony spośród oferentów na podstawie następujących kryteriów oceny:

Kryteria ocen:

- 40% - cena (max. 40pkt) obliczana na podstawie wzoru:

$$\text{Ilość punktów} = C_{\min}/C_{\text{wn}} \times 100 \text{ pkt} \times \text{waga kryterium}$$

Gdzie:

C_{\min} – cena minimalna spośród zaproponowanych cen ofertowych,
 C_{wn} – cena zaproponowana przez wykonawcę n

- 60 % - zaproponowana przez oferenta ilość dodatkowych elementów treści
 - Punkty :
 - 10 ekranów – 0pkt
 - Za każdy dodatkowy ekran powyżej dziesiątego – 2 punkty, maksymalnie 20 punktów (10 ekranów)
 - Dodanie ścieżki dźwiękowej lub filmów do ekranów prezentujących treści – 2 punkty za ekran (ale nie więcej niż 20 pkt)
 - Dodanie elementów gamifikacji – 5 punktów za każdy element, ale nie więcej niż 20 pkt.

Każdy punkt odpowiada 1%. Maksymalna ilość punktów do uzyskania w tym kryterium – 60 pkt (60% wagi oceny oferty)

W ostatnim etapie zostaną zsumowane oceny z poszczególnych kryteriów:

Suma kryteriów oceny 40% (cena) i 60% (elementy treści): max **100 pkt**.

1.2.2 Termin i miejsce złożenia oferty

1. Ofertę wraz z wymaganymi dokumentami należy składać w wersji elektronicznej, skan oferty przysyłając przez platformę zakupową: <https://platformazakupowa.pl/pn/usz>
2. Oferty należy złożyć w nieprzekraczalnym terminie do dnia 3.03.2020 do godz. 12.00.
3. Oferty niekompletne, niewłaściwie opisane lub złożone po wyznaczonym terminie pozostaną bez rozpatrzenia z przyczyn formalnych. Wykonawca ponosi wszelkie koszty związane z przygotowaniem oferty.
4. Oferent może przed upływem terminu składania ofert zmienić lub wycofać swoją ofertę.

5. W toku badania i oceny ofert Zamawiający może żądać od Wykonawców wyjaśnień dotyczących treści złożonych ofert.

1.2.3 Sposób przygotowania oferty

W treści oferty musi być zawarty:

- Adres zamawiającego
- Adres oferenta
- Cena (netto i brutto) za wykonanie przedmiotu zapytania ofertowego określonego w opisie zamówienia
- Termin wykonania zamówienia
- Do oferty należy załączyć skan aktualnego wpisu do właściwego rejestru, uprawniającego Wykonawcę do wystąpienia w obrocie prawnym.

1.3 Prawa autorskie

Majątkowe prawa autorskie do przedmiotu umowy zostaną przy Wykonawcy. Zamawiający nie będzie rościł sobie po wykonaniu umowy żadnych praw majątkowych do dzieła. Wykonawca zobowiązuje się udzielić licencji na wykorzystanie dzieła do celów promocji i informacji dotyczącej projektu BalticMuseums: Love IT!

1.4 Osoba uprawniona do kontaktów z Wykonawcą

Agnieszka Miluniec, tel. 513 055 010, e-mail: agnieszka.miluniec@usz.edu.pl

KIEROWNIK PROJEKTU / HEAD OF PROJECT

Baltic MUSEUMS
love it!
Jakub Swacha
dr hab. Jakub Swacha, prof. US

PROREKTOR
ds. Finansów i Rozwoju

prof. dr hab. Waldemar Gos

W imieniu Zamawiającego

1.5 Załączniki

- formularz ofertowy