

Zapytanie ofertowe

Przeprowadzenie stacjonarnej, symulacyjnej gry szkoleniowej, debaty, diagnozy kompetencji oraz quizu wiedzy dla uczestników wydarzenia organizowanego przez Mazowiecką Jednostkę Wdrażania Programów Unijnych

I. Przedmiot zamówienia

1. Przedmiotem zamówienia jest usługa kompleksowego przygotowania (w tym opracowania koncepcji i ew. zakupu niezbędnych licencji), obsługi i realizacji gry szkoleniowej oraz quizu wiedzy dla uczestników 2-dniowego wydarzenia o charakterze konferencyjnym organizowanego w Warszawie w dniach 26-27 października 2022 r. przez Mazowiecką Jednostkę Wdrażania Programów Unijnych (dalej: „MJWPU” lub „Zamawiający”), przy czym:
 - 1) Realizacja zamówienia musi uwzględniać obowiązki i potrzeby Zamawiającego w zakresie:
 - a) zachowania spójności realizowanych działań z wytycznymi dotyczącymi działań informacyjno-promocyjnych nt. Funduszy Europejskich (dalej: „FE”) w województwie mazowieckim,
 - b) realizacji działań wpisujących się w założenia obchodów Europejskiego Roku Młodzieży, którym decyzją Komisji Europejskiej jest rok 2022.
 - 2) Realizacja zamówienia ma łączyć w sobie dwa cele:
 - a) przybliżenie uczestnikom tematyki Funduszy Europejskich, z uwzględnieniem zarówno kończącej się perspektywy unijnej, w ramach której na Mazowszu wdrażany był Regionalny Program Operacyjny Województwa Mazowieckiego 2014-2020 (RPO WM 2014-2020), jak nowego okresu programowania, podczas którego wdrażany będzie program Fundusze Europejskie dla Mazowsza 2021-2027 (FEM 2021-2027),

- b) zapewnienie uczestnikom planowanego wydarzenia (w tym głównie młodzieży) możliwości udziału w ciekawych i angażujących zajęciach rozwijających w sposób realny ich kompetencje zawodowe i społeczne.
- 3) Udział zarówno w wydarzeniu, jak i w zajęciach realizowanych w ramach niniejszego zamówienia jest bezpłatny, gdyż są one współfinansowane z Europejskiego Funduszu Społecznego.
2. Zadania Wykonawcy będą realizowane w ramach dwóch bloków:
- 1) „Talent Up”, obejmującego 3 działania:
- a) kompleksowe przygotowanie i przeprowadzenie stacjonarnej, symulacyjnej gry szkoleniowej dla minimum 120 a maksymalnie 180 uczestników (10-15 grup 12-osobowych),
 - b) kompleksowe przygotowanie i przeprowadzenie debaty poświęconej wynikom gry oraz tematowi budowania indywidualnych ścieżek rozwoju zawodowego w oparciu o posiadane talenty i kompetencje, jak i sposobów właściwego wykorzystywania tego potencjału przez pracodawców,
 - c) kompleksowe przygotowanie i przeprowadzenie diagnozy kompetencji (wirtualne symulacje/ testy kompetencyjne, wraz z ich omówieniem przez trenera/doradcę zawodowego) dla maksimum 36 uczestników.
- 2) „EuroQuiz” – quiz wiedzy o FE dla maksimum 50 uczestników (10 grup 5-osobowych).
3. W ramach realizacji ww. bloków do zadań Wykonawcy będzie należało:
- 1) Opracowanie szczegółowej koncepcji i założeń planowanych działań i ich kompleksowa realizacja.
 - 2) Przeprowadzenie rekrutacji uczestników.
 - 3) Zapewnienie osób realizujących poszczególne zadania, w tym m.in.: animatorów, ekspertów, trenerów/doradców zawodowych.
 - 4) Zapewnienie opieki prawnej w celu:
 - a) opracowania regulaminów dla uczestników gry i quizu,
 - b) zabezpieczenia interesów prawnych Zamawiającego w zakresie używania w ramach planowanych działań dostępnych na rynku gotowych testów, metod, rozwiązań itp. (licencje/certyfikaty/zgody/pozwolenia),
 - c) zabezpieczenie interesów Zamawiającego w zakresie przepisów związanych z RODO, jak również aspektów prawnych związanych z tym, że Forum będzie fotografowane oraz filmowane w celach promocyjnych (w tym ochrona wizerunku, ochrona ew. tajemnicy przedsiębiorstwa itp.).
 - 5) Zapewnienie wszystkich materiałów niezbędnych do kompleksowego przeprowadzenia gry szkoleniowej oraz quizu, np. druków, artykułów piśmienniczych itp. określonych w szczegółowym opisie koncepcji Wykonawcy (dotyczy gry szkoleniowej oraz quizu).

- 6) Opracowanie materiałów multimedialnych (animacje, podkłady dźwiękowe, prezentacje) do wykorzystania na scenach w trakcie gry szkoleniowej, debaty oraz quizu.
- 7) Opracowanie tekstów promocyjnych (do akceptacji Zamawiającego) na temat wszystkich planowanych aktywności, które Zamawiający będzie mógł wykorzystywać w ramach promocji Forum oraz wsparcia procesu rekrutacji, w tym m.in.:
 - a) osobne artykuły nt. gry szkoleniowej, debaty, diagnozy kompetencji i quizu do wykorzystania na stronie internetowej Forum (2500 – 3000 znaków ze spacjami),
 - b) po minimum 3 posty na temat gry oraz quizu do umieszczenia w social mediach Zamawiającego (Facebook, Instagram, Tweeter).
- 8) Zapewnienie nagród dla zwycięzców (miejsca 1. – 3. w grze i quizie).

II. Termin i miejsce realizacji oraz planowany czas realizacji zamówienia

1. Wydarzenie, w ramach którego planowana jest realizacja zamówienia, to 12. Forum Rozwoju Mazowsza (dalej: „Forum”), którego organizatorem jest Zamawiający.
2. Forum odbędzie się 26 i 27 października 2022 r. w Centrum Konferencyjnym Legii Warszawa (Stadion Miejski Legii Warszawa, ul. Łazienkowska 3, 00-449 Warszawa).
3. Planowany ramowy harmonogram realizacji zamówienia:
 - Dzień pierwszy – 26 października 2022 r.
godz. 11:00-14:00 – symulacyjna gra szkoleniowa dla minimum 120, maksimum 180 uczestników
godz. 14:00-15:00 – debata z omówieniem wyników gry i wręczeniem nagród (dostępna dla wszystkich, nie tylko uczestników gry)
 - Dzień drugi – 27 października 2022 r.
godz. 10:00-11:00 – EuroQuiz wraz z wręczeniem nagród
godz. 10:00-12:00 – symulacje testów kompetencyjnych (dla maksymalnie 36 osób)
godz. 12:00-15:00 – indywidualne omawianie wyników testów z poszczególnymi uczestnikami.

III. Szczegółowy zakres zadań Wykonawcy

III.A. Gra szkoleniowa (w ramach bloku: „Talent Up”)

1. Zadaniem Wykonawcy będzie kompleksowa organizacja i przeprowadzenie stacjonarnej, symulacyjnej gry szkoleniowej dla minimum 120 a maksymalnie 180 uczestników (10-15 grup 12-osobowych), która będzie:
 - dotyczyć zagadnień takich jak osiąganie celów, współpraca, różnorodność i zmiana, ale też ilustrować zagadnienia takie jak tzw. kompetencje przyszłości

- posiadać spójną, logiczną i angażującą fabułę, przedstawiającą złożony ekosystem i sieć zależności, które z jednej strony stanowią wyzwanie, a z drugiej – szansę rozwoju,
 - służyć uczestnikom do rozwijania tzw. kompetencji przyszłości, w tym m.in. myślenia krytycznego, otwartości i elastyczności, a także umiejętności takich jak współpraca w grupie, przywództwo, udzielanie informacji zwrotnej,
 - pomagać uczestnikom rozpoznawać swoje silne strony w działaniu,
 - sprzyjać lepszej integracji i nawiązywaniu współpracy.
2. Do realizacji niniejszego zadania Wykonawca ma obowiązek wykorzystać istniejące na rynku, gotowe i przetestowane rozwiązania, tj. autorską grę/metodę/mechanizm gry, najlepiej w wersji dostosowanej do specyfiki Forum poprzez wprowadzenie do koncepcji scenariusza i fabuły gry elementów dotyczących tematyki Funduszy Europejskich.
 3. Wykonawca przedstawi Zamawiającemu koncepcję gry na etapie składania oferty, po czym, po podpisaniu umowy spotka się z Zamawiającym w celu przedstawienia mu i umówienia z nim szczegółowych założeń oraz scenariusza przebiegu gry w celu uzyskania jego akceptacji. Zamawiający, w porozumieniu z Wykonawcą, będzie mógł wprowadzać ewentualne modyfikacje do gry na maksymalnie 10 dni roboczych przed terminem rozgrywki.
 4. W związku z tym, że opracowanie całościowej koncepcji gry i sposób jej realizacji będą leżeć po stronie Wykonawcy, po jego stronie leży też zorganizowanie zespołu realizacyjnego złożonego z odpowiedniej liczby kompetentnych i wyszkolonych osób oraz zapewnienie (tj. projekt i druk/zakup) wszystkich materiałów niezbędnych do przeprowadzenia gry, np. plansz, naklejek, rollupów, materiałów piśmienniczych.

III.B. Debata (w ramach bloku: „Talent Up”)

1. Zadaniem Wykonawcy będzie kompleksowa organizacja i przeprowadzenie debaty na jednej z głównych scen Forum, której celem będzie przedstawienie aktualnych trendów w zakresie zarówno budowania indywidualnych ścieżek rozwoju zawodowego w oparciu o posiadane talenty i kompetencje, jak i oczekiwań i praktyk pracodawców w polskich firmach i organizacjach w zakresie sprawdzania i wykorzystywania kompetencji i indywidualnych uzdolnień zatrudnianych osób. Zakres tematyczny debaty może być wzbogacony o przedstawienie i omówienie wyników aktualnych badań związanych z tematem debaty.
2. Do zadań Wykonawcy będzie należało zapewnienie udziału w debacie 4-5 prelegentów i moderatora, przy czym ich kandydatury będą oceniane przez Zamawiającego pod kątem posiadanej wiedzy pod kątem eksperckim, jak i doświadczenia związanego z udziałem w podobnych wydarzeniach.

3. Szczegółowy zakres tematyczny debaty wraz z propozycją prelegentów i moderatora (minimum 10 propozycji prelegentów oraz minimum 2 propozycje moderatora) Wykonawca przedstawi Zamawiającemu na etapie składania oferty. Ewentualne modyfikacje Zamawiający (w porozumieniu z Wykonawcą) będzie mógł wprowadzać najpóźniej na 10 dni roboczych przez datą debaty.

III.C. Diagnoza kompetencji (w ramach bloku: „Talent Up”)

1. W ramach tej części zamówienia Wykonawca przeprowadzi diagnozę kompetencji zwycięzców symulacyjnej gry szkoleniowej (łącznie maksymalnie 36 osób), tj. zapewni im bezpłatny udział w licencjonowanym teście kompetencyjnym oraz zapewni udział trenerów/doradców zawodowych, którzy omówią z nimi wyniki testów.

UWAGA 1: W przypadku, gdyby w diagnozie kompetencji nie wzięli udziału wszyscy zwycięzcy, Zamawiający poniesie koszt dostępów/licencji do testów dla tylu osób, ile faktycznie zostanie wykorzystanych.

2. Zamawiający nie narzuca Wykonawcy wyboru konkretnego testu, ma to jednak być uznany, licencjonowany test lub narzędzie do wirtualnego assessmentu (preferowany test Galloupa w pełnej wersji 34 talentów lub test równoważny). Wybrany test/narzędzie ma pozwalać na szybkie wygenerowanie indywidualnego raportu dla każdego uczestnika, opisującego jego kompetencje i zdolności oraz zawierającego wskazówki rozwojowe dotyczące ewentualnej dalszej edukacji i pracy.
3. W ramach tej części zamówienia Wykonawca zapewni udział minimum 6 trenerów/doradców zawodowych lub psychologów specjalizujących się w doradztwie zawodowym oraz mających minimum 3-letnie doświadczenie w zakresie diagnozowania kompetencji.
4. Planowany przebieg testów:
 - 1) Uczestnicy testów zostaną podzieleni na 2 grupy, a dla każdej z nich Wykonawca zapewni opiekuna/doradcę, którego zadaniem będzie wspieranie uczestników pod względem technicznym i merytorycznym w trakcie wypełniania testu.
 - b) Po zakończeniu testu i otrzymaniu raportu każdy uczestnik będzie miał wyznaczony czas na indywidualne omówienie wyników testu z doradcą (około 30 min na osobę).

III.D „EuroQuiz”

1. W ramach tej części zamówienia Wykonawca przeprowadzi quiz wiedzy dotyczący tematyki Unii Europejskiej i Funduszy Europejskich dla 50 uczestników (10 grup 5-osobowych), przy czym pytania do wykorzystania w quizie (wraz z odpowiedziami) przygotuje i przekaże Wykonawcy Zamawiający w terminie uzgodnionym po zawarciu umowy.

2. Do zadań Wykonawcy będzie należało:

1) Opracowanie szczegółowej koncepcji realizacji i przebiegu quizu (w tym scenariusz), z uwzględnieniem następujących założeń:

a) uczestnicy quizu: wszystkie osoby w wieku 14+, w tym minimum 50% osób w wieku 14-35 lat

b) przestrzeń:

a. quiz ma być przeprowadzony na jednej z głównych przestrzeni Forum, tj. z wykorzystaniem dużej sceny posiadającej ekran umożliwiający wyświetlanie multimediiów oraz nagłośnienie,

b. prowadzący quiz będzie na scenie, gdzie na zakończenie quizu odbędzie się też wręczenie nagród (z udziałem przedstawicieli Zamawiającego), członkowie drużyn będą siedzieć przy stolikach znajdujących się pod sceną, a za nimi będą miejsca dla kibiców drużyn oraz publiczności,

c) czas trwania zabawy – maksymalnie 60 min:

a. prezentacja animacji początkowej (video z dźwiękiem), powitanie i przedstawienie drużyn oraz krótkie omówienie zasad (ok. 5 min),

b. quiz (około 40-45 min),

c. zakończenie i wręczenie nagród (ok. 10 min),

d) przebieg quizu:

a. po zadaniu pytania drużyny zgłaszają się do odpowiedzi (decyduje pierwszeństwo naciśnięcia brzęczyka – sygnał dźwiękowy i światło), a w przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi przez pierwszą drużynę będzie mogła odpowiadać drużyna, która zgłosiła się jako druga, potem trzecia itd.,

b. punktacja: drużyna, która zgłosiła się jako pierwsza za poprawną odpowiedź otrzymuje 3 pkt., druga odpowiadająca drużyna – 2 pkt., kolejne odpowiadające drużyny – 1 pkt.; w przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi drużynie, która zgłosiła się jako pierwsza odejmowane są 3 pkt., drugiej drużynie – 2 pkt., kolejnym drużynom – 1 pkt.; w czasie całego quizu Zamawiający wskaże maksymalnie 10 pytań punktowanych ekstra, tj. 5 pkt. za poprawną odpowiedź i odjęcie 1 pkt. za błędną odpowiedź.

UWAGA 2: *W ramach opracowywanej koncepcji Wykonawca przygotowuje materiały promocyjne nt. quizu, które będą mogły być wyświetlane na ekranach obu scen podczas pierwszego dnia Forum i zachęcać do zapisywania się oraz do kibicowania.*

2) Zapewnienie udziału animatora głównego, który poprowadzi quiz ze sceny zgodnie ze scenariuszem, przy czym:

a) wykonawca zaproponuje minimum 3 kandydatury do wyboru Zamawiającego (po zawarciu umowy),

b) wymagania wobec animatora:

- a. osoba z doświadczeniem w prowadzeniu wydarzeń o podobnym charakterze – udokumentowane poprowadzenie minimum 3 gier/quizów/zabaw dla minimum 20 uczestników jednocześnie),
- b. mile widziane doświadczenie w pracy przed kamerą,
- c. osoba cechująca się wiedzą z zakresu biznesu, gospodarki, aktualnych wydarzeń krajowych i światowych,
- d. osoba sympatyczna, otwarta, elastyczna, umiejąca szybko reagować na zmieniające się okoliczności i łatwo odnajdująca się w nowych sytuacjach,

c) obowiązki animatora:

- a. zapoznanie się ze scenariuszem wydarzenia oraz udział w minimum jednym spotkaniu z udziałem Zamawiającego, w celu omówienia scenariusza oraz preferowanych przez Zamawiającego form prowadzenia quizu,
- b. czuwanie nad prawidłowym przebiegiem quizu oraz przestrzeganiem regulaminu przez jego uczestników,
- c. pełnienie funkcji animatora podczas wydarzenia w miejscu i godzinach określonych przez Zamawiającego w scenariuszu,
- d. dbanie o utrzymanie dynamiki quizu i dobrego nastroju uczestników,
- e. właściwe i taktowne zadbanie o atmosferę, aby była ona odpowiednia do rangi Forum, ale jednocześnie, aby była ona miła, lekka i przyjemna.

3) Zapewnienie udziału dwóch animatorów wspomagających, którzy będą wspierać animatora głównego w taki sposób, aby całość quizu przebiegała w sposób prawidłowy i zgodny z regulaminem.

4) Zapewnienie materiałów związanych z przebiegiem rozgrywki, w tym m.in.

- a) znaczniki drużyn (mini standy, ekraniki LED itp. z nazwami drużyn) – zgodnie z koncepcją Wykonawcy,
- b) przyciski odpowiedzi (światło – dźwięk) – opis/parametry:
 - a. urządzenia do sygnalizowania poprzez naciśnięcie przycisku, posiadające funkcję wydawania głośnego dźwięku oraz świecenia (wbudowana dioda LED), przy czym preferowane jest zastosowanie urządzeń w różnych kolorach dla każdej z drużyn,
 - b. dodatkowo sygnalizatory muszą mieć funkcję nagrywania dźwięków tak, aby każda z drużyn mogła mieć swój niepowtarzalny sygnał,
 - c. wymiary: średnica zewnętrzna 10-12 cm, wysokość – 7-10 cm,
 - d. ilość: 10 szt. (plus minimum 3 egzemplarze zapasowe).

Przykład graficzny (nie stanowi obligatoryjnego wzoru):



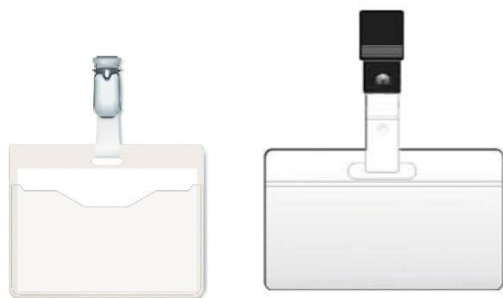
UWAGA 3: *W ramach opracowywanej koncepcji Wykonawca może zaproponować i przygotować dodatkowe materiały/narzędzia/rozwiązania uatrakcyjnijające przebieg rozgrywki.*

3. Szczegółową koncepcję realizacji gry Wykonawca przedstawi Zamawiającemu na etapie składania oferty, a ewentualne modyfikacje Zamawiający (w porozumieniu z Wykonawcą) będzie mógł wprowadzać najpóźniej na 10 dni roboczych przez datą debaty.

IV. Rekrutacja uczestników

1. Wykonawcy odpowiada za skuteczne zrekrutowanie wymaganej liczby uczestników wszystkich aktywności wchodzących w skład zamówienia i wymagających rejestracji (gra szkoleniowa, quiz) w ilości i zgodnie z wymaganiami określonymi poniżej.
2. Rekrutacja ma być prowadzona za pomocą zewnętrznych, dostępnych na rynku systemów rejestracyjnych, do których linki/odnośniki (wraz z informacją oraz regulaminem gry oraz quizu) zostaną umieszczone na stronie internetowej Forum.
3. Rekrutacja ma być prowadzona przy wykorzystaniu zakupionych lub własnych baz Wykonawcy. Zamawiający nie udostępnia Wykonawcy własnych danych kontaktowych, może jednak wspomóc wysyłkę zaproszeń do udziału w grze/quizie.
4. Dla wszystkich zrekrutowanych uczestników Wykonawca przygotuje imienne identyfikatory o następujących cechach/parametrach:
 - a) identyfikator składający się z etykiety z danymi uczestnika (do ustalenia w późniejszym terminie) umieszczonej w transparentnym holderze z klipsem na krótkim pasku,
 - b) format etykiety : 80-90 x 50-60 mm

Przykład graficzny (nie stanowi obligatoryjnego wzoru):



5. Wymagania dotyczące rekrutacji uczestników do gry szkoleniowej

- 1) Wśród zrekrutowanych uczestników gry mają być:
 - a) 60-70% – studenci uczelni wyższych mających siedzibę w województwie mazowieckim
 - b) 30-40% – osoby aktywne zawodowo, przedstawiciele różnych branż i sektorów, w tym zwłaszcza firm, instytucji czy organizacji pracujących na rzecz osób młodych, np. przedstawiciele samorządu, nauczyciele i wykładowcy, przedsiębiorcy, przedstawiciele sektora NGO, instytucji kultury itd.
- 2) Minimalna liczba uczestników, którą może zrekrutować Wykonawca to 120 osób (10 drużyn 12-osobowych). Powinien on jednak zrekrutować pełną obsadę do 15 drużyn 12-osobowych, tj. 180 osób (oraz dodatkowo minimum 24 osoby na liście rezerwowej). W przypadku zrekrutowania mniejszej niż maksymalna wymagana liczby uczestników (180 plus 24 osoby), wynagrodzenie Wykonawcy zostanie proporcjonalnie pomniejszone.

6. Wymagania dotyczące rekrutacji uczestników do quizu

- 1) Uczestnikami quizu mogą być wszystkie osoby zamieszkujące województwo mazowieckie w wieku 14+, w tym minimum 50% osób w wieku 14-35 lat.
- 2) Do dnia poprzedzającego quiz, tj. do drugiego dnia Forum Wykonawca rekrutuje 40 osób (dodatkowo minimum 10 osób na liście rezerwowej), pozostawiając 10 miejsc dla uczestników, którzy chcieliby się zapisać do udziału w zabawie pierwszego dnia Forum.
- 3) Dodatkowa rekrutacja w czasie odbywania się Forum ma służyć lepszemu rozpropagowaniu idei quizu i zachęcenia osób biorących udział w Forum do włączenia się w prowadzone aktywności. Rekrutację tę przeprowadza Wykonawca we współpracy z Zamawiającym (np. ogłoszenie ze sceny i wskazanie, w którym miejscu można się zgłosić do udziału w quizie).
- 4) Minimalna liczba uczestników, którą ma zrekrutować Wykonawca przed Forum to 50 osób (4 osób tworzących drużyny 10-osobowe oraz dodatkowo minimum 10 osób na liście rezerwowej. W przypadku zrekrutowania mniejszej niż wymagana liczby uczestników, wynagrodzenie Wykonawcy zostanie proporcjonalnie pomniejszone.

V. Nagrody

1. W ramach realizacji zamówienia Wykonawca ufunduje następujące nagrody dla uczestników:
 - 1) W przypadku gry szkoleniowej główną nagrodą dla każdego z członków 3 zwycięskich grup (łącznie maksimum 36 osób) będzie możliwość otrzymania pełnej diagnozy kompetencji (przeprowadzenia symulacji testu kompetencyjnego oraz indywidualnego omówienia wyników z doradcą zawodowym).
 - 2) Dodatkowo zarówno w przypadku gry szkoleniowej, jak i EuroQuizu dla każdego z członków zwycięskich drużyn Wykonawca zapewni vouchery do wybranej przez Wykonawcę

ogólnopolskiej sieci księgarń – łączna wartość nagród to maksymalnie 13 600 zł, a pojedynczych nagród:

- a) za I miejsce– vouchery o wartości 500 zł (łącznie 17 voucherów – gra: dla 12 os. oraz quiz: dla 5 os.)
- b) za II miejsce– vouchery o wartości 200 zł (łącznie 17 voucherów – gra: dla 12 os. oraz quiz: dla 5 os.)
- c) za III miejsce – vouchery o wartości 100 zł (łącznie 17 voucherów – gra: dla 12 os. oraz quiz: dla 5 os.).

VI. Infrastruktura i wyposażenie zapewnione przez Zamawiającego

Oprócz mebli i wyposażenia związanego z aranżacją przestrzeni niezbędnych do zorganizowania wszystkich aktywności wchodzących w skład zamówienia Zamawiający zapewni:

- 1) W głównej przestrzeni Forum:
 - a) na potrzeby gry szkoleniowej: 2-4 rzutniki i 2-4 ekrany do prezentacji multimedialnych (w zależności od liczby zrekrutowanych osób),
 - b) na potrzeby gry szkoleniowej oraz quizu: dostęp do ekranu głównego i nagłośnienia ze sceny.
- 2) W salach przeznaczonych dla uczestników testu kompetencji oraz ich opiekunów:
 - a) 38 laptopów z dostępem do internetu,
 - b) 2 kolorowe drukarki.
- 3) Zamawiający zapewni dodatkowo nagrody rzeczowe dla wszystkich uczestników gry i quizu (gry planszowe, puzzle itp.)

VII. Zasady dotyczących produkcji materiałów promocyjnych dot. zamówienia

W ramach opracowania i produkcji materiały multimedialnych (animacje, podkłady dźwiękowe, prezentacje) wykorzystywanych na scenach w trakcie przebiegu gry szkoleniowej, debaty oraz quizu, jak również w ramach produkcji materiałów niezbędnych do przeprowadzenia gry i quizu (tam, gdzie to będzie technicznie możliwe), Wykonawca zobowiązuje się spełnić wszystkie wymagania z zakresu informacji i promocji dot. projektów współfinansowanych z funduszy europejskich, w tym: wymagana zgodność z KSIĘGĄ IDENTYFIKACJI WIZUALNEJ znaku marki Fundusze Europejskie i znaków programów polityki spójności na lata 2014-2020, wymagana zgodność z KARTĄ WIZUALIZACJI Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014- 2020. Projekty wszystkich

materiałów muszą uwzględniać wymagania z zakresu informacji i promocji dot. projektów współfinansowanych z funduszy europejskich, tj.

- 1) zawierać: znak UE EFSI (wersja edytowalna do pobrania pod linkiem: <https://www.funduszedlamazowska.eu/zasady-dla-umow-i-aneksow-podpisanych-od-1-stycznia-2018-r/>),
- 2) zawierać formułę dotyczącą źródła finansowania kampanii z funduszy europejskich: „Wydatek współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego”.

UWAGA 4: *Wymagania dotyczące oznakowania projektów mogą ulec zmianie, nie później jednak niż po zaakceptowaniu przez Zamawiającego ostatecznej wersji projektów, która jest jednoznaczna ze zgodą na produkcję.*

XII. Uwagi końcowe – ogólne zasady współpracy

1. Wykonawca jest zobowiązany do ścisłej współpracy z Zamawiającym na każdym etapie realizacji umowy.
2. Wykonawca odpowiada za wszelkie zobowiązania formalno-prawne wobec podmiotów z nim współpracujących, przy lub na rzecz realizacji niniejszego zamówienia.
3. Niezwłocznie po podpisaniu umowy, tj. nie później niż w terminie 1 dnia roboczego po zawarciu umowy, Strony będą zobowiązane do przeprowadzenia przynajmniej jednego spotkania organizacyjnego w siedzibie Zamawiającego (tj. w Warszawie przy ul. Jagiellońskiej 74).
4. W przypadku braku możliwości zorganizowania spotkania w siedzibie, zostanie zorganizowana telekonferencja przedstawicieli Zamawiającego z Wykonawcą.
5. Na spotkaniu omówiona zostanie koncepcja realizacji wszystkich zadań objętych zamówieniem oraz zaproponowany przez Wykonawcę harmonogram działań (przedstawiony w formie pisemnej).
6. Zamawiający w ciągu kolejnego 1 dnia roboczego zaakceptuje ww. propozycje lub zgłosi poprawki, które Wykonawca obowiązany będzie uwzględnić w ciągu kolejnych 2 dni roboczych.
7. Zamawiający zastrzega sobie prawo wnoszenia uwag i zastrzeżeń w sytuacji, gdy Wykonawca nie uwzględni wszystkich jego uwag i zastrzeżeń zgłoszonych uprzednio lub gdy będzie wymagała tego sytuacja wynikająca ze zmiennych warunków, przepisów, zaleceń itp.

UWAGA 5: *Po odbyciu spotkania z Wykonawcą Zamawiający zastrzega sobie możliwość korekty wstępnych założeń dotyczących sposobu realizacji zamówienia, w tym także drobnych modyfikacji koncepcji przedstawionej w ofercie (w zakresie, który nie będzie się wiązał ze zwiększeniem kosztu realizacji zamówienia, jak również nie wiązałby się z wyborem innej oferty).*

8. W razie potrzeby Wykonawca weźmie udział w więcej niż jednym spotkaniu w siedzibie Zamawiającego/telekonferencji z Zamawiającym. Każdorazowo o takiej potrzebie Wykonawca będzie informowany z minimum 1-dniowym wyprzedzeniem.
9. Wykonawca przystąpi do realizacji przedmiotu zamówienia po zaakceptowaniu przez Zamawiającego wszystkich elementów niezbędnych do jego realizacji.
10. W ramach realizacji zamówienia Wykonawca jest zobowiązany do dostarczenia wszystkich niezbędnych elementów materialnych niezbędnych do właściwej realizacji przedmiotu zamówienia.
11. Wykonawca wyraża zgodę na ewentualne zmiany postanowień zawartej umowy w stosunku do treści złożonej oferty w zakresie zmniejszenia lub zwiększenia wymagań co do ilości-sposobu realizacji wybranych elementów wskazanych w OPZ. Warunkiem takich zmian może być wystąpienie okoliczności związanych z epidemią, wymuszających np. wprowadzenie stanu nadzwyczajnego w kraju, ogłoszenie przymusowej kwarantanny i izolacji społeczeństwa, czy też wprowadzenia/przywrócenia w jakiegokolwiek innej formie obostrzeń związanych z wystąpieniem zagrożenia epidemicznego lub innych okoliczności, których Strony nie mogły przewidzieć wcześniej. Przy czym wszelkie tego rodzaju zmiany będą odnosiły się do aktualnych postanowień aktów prawnych wprowadzanych decyzją Prezesa Rady Ministrów, Ministra Zdrowia lub Głównego Inspektora Sanitarnego, a także zmianą z wytycznych dotyczących organizacji wydarzenia wytycznych dla organizatorów spotkań biznesowych, szkoleń, konferencji i kongresów w trakcie epidemii przygotowanych przez Ministerstwo Rozwoju wraz Głównym Inspektorem Sanitarnym. Po ewentualnym wprowadzeniu ww. zmian Wykonawca będzie rościł sobie prawo do wynagrodzenia jedynie za faktycznie wykonaną część Umowy, mającą praktyczne zastosowanie dla Zamawiającego.
12. Na Wykonawcy spoczywają obowiązki zabezpieczenia danych osobowych uczestników, a po zakończeniu wydarzenia usunięcie z urządzeń oraz wszelkich nośników elektronicznych list uczestników (danych osobowych) i dokumentów, na których one widniały.
13. Wykonawca jest zobowiązany do realizowania Przedmiotu zamówienia zgodnie z „Wytycznymi w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020” w szczególności określonych w Załączniku nr 2 do ww. wytycznych.