

Wrocław, dnia 11.04.2017 r.

**SZACOWANIE WARTOŚCI - ZAPYTANIE CENOWE**

**FUNMEDIA sp. z o.o., 51-354 Wrocław, ul. Kielczowska 70 zwraca się z prośbą o oszacowanie kosztu dotyczącego usługi wykonania interaktywnych gier dydaktycznych o zakresie wskazanym poniżej.**

**Termin realizacji:**

19.04.2017-30.09.2018 roku.

Zamówienie będzie realizowane etapami. Pierwszy etap będzie obejmował przygotowanie przez wybranego Wykonawcę 14 interaktywnych gier dydaktycznych w okresie do 27.05.2017 r. Po zakończeniu tego etapu Zamawiający przekaże gry do weryfikacji ekspertom Ministerstwa Edukacji Narodowej. Warunkiem rozpoczęcia kolejnego etapu realizacji zamówienia – 20 interaktywnych gier dydaktycznych jest akceptacja przygotowanych podczas pierwszego etapu gier (prototypów) przez ekspertów MEN. Po zaakceptowaniu prototypów nastąpi realizacja drugiego etapu zamówienia. Zamawiający będzie na bieżąco informował Wykonawcę o każdej zmianie specyfikacji przedmiotu zamówienia wskazanej przez ekspertów MEN oraz o konieczności wprowadzania korekt do przygotowanych interaktywnych gier dydaktycznych. Drugi etap będzie trwał do 15.09.2018 r. Po zakończeniu drugiego etapu aż do dnia 30.09.2018 r. Wykonawca będzie zobowiązany do wprowadzania zmian w przekazanych interaktywnych grach dydaktycznych.

Usługa zostanie wykonana na podstawie szczegółowych scenariuszy dostarczonych przez Zamawiającego.

**Informacje szczegółowe:**

Usługa obejmuje opracowanie i wykonanie łącznie 34 interaktywnych gier dydaktycznych (w tym 14 gier jako etap pierwszy i 20 gier w etapie drugim ) w języku HTML5 przy wykorzystaniu JavaScript i CSS, które będą stanowić element modułów e-zasobów

E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych

wspierających proces kształcenia zawodowego w ramach projektu „E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych”.

Wykonanie usługi na podstawie szczegółowych scenariuszy dostarczonych przez Zamawiającego.

1. Opis techniczny:

- Obiekty interaktywne muszą zapewniać responsywność i kompatybilność z:
- Internet Explorer 10 +
- Internet Explorer Mobile 10 +
- Firefox (najnowsza wersja)
- Chrome (najnowsza wersja)
- Safari 6+
- iOS Safari 7+
- Android 4.0+
- Opera 22+
- Szczegółowe informacje techniczne dotyczące tworzenia interaktywnych gier dydaktycznych dostępne na stronie [https://www.ore.edu.pl/attachments/article/6993/Dokumentacja\\_techiczna\\_dla\\_programistow\\_WOMI.pdf](https://www.ore.edu.pl/attachments/article/6993/Dokumentacja_techiczna_dla_programistow_WOMI.pdf)
- przygotowane interaktywne gry dydaktyczne obejmują kwalifikacje dla grupy zawodów skórzano-obuwniczych. Nazwy kwalifikacji zawodów zostały wymienione w załączniku nr 2 do niniejszego zapytania cenowego i muszą być spójne z podstawą programową i programami nauczania dla tych zawodów. Wykaz programu nauczania dla owych zawodów dostępny jest na stronie. <http://www.koweziu.edu.pl>
- czas interakcji gry: od 1 minuty do 1,5 minuty

2. Wszystkie dostarczone interaktywne gry dydaktyczne muszą być stworzone specjalnie na potrzeby Zamawiającego, Wykonawca zobowiązany jest do przekazania praw

E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych

autorskich do powstałych gier w szczególności na polach eksploatacji określonych w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

3. Wykonanie interaktywnych gier dydaktycznych będzie zgodne z przepisami dot. praw autorskich.
4. Interaktywne gry dydaktyczne wykonane zgodnie z wytycznymi regulaminu konkursu numer POWR.02.15.00-IP.02-00-005/16 oraz zgodne z wymaganiami platformy [www.epodreczniki.pl](http://www.epodreczniki.pl).
5. Zachowana będzie zgodność ze standardem WCAG 2.0.

#### **Wymogi dotyczące doświadczenia Wykonawcy:**

- a) Minimum roczne doświadczenie (licząc od dnia ogłoszenia niniejszego zapytania) w zakresie realizacji - programowania interaktywnych gier dydaktycznych w języku html dla uczniów i nauczycieli (1 rok pracy na stanowiskach związanych z programowaniem gier – programisty lub równorzędnym lub min. 10 wykonanych gier edukacyjnych – dydaktycznych wykonanych w okresie 2 lat poprzedzających niniejsze zapytanie).

#### **Dodatkowe informacje:**

6. W przypadku podmiotów gospodarczych wskazana cena obejmuje podatek VAT.
7. Wyceny należy składać na formularzu załączonym do niniejszego zapytania.
8. Cena musi obejmować wszystkie koszty, które mogą powstać w związku z realizacją usługi. Cena oferty winna być wyrażona w złotych polskich, zaokrąglona do dwóch miejsc po przecinku zgodnie z zasadami rachunkowymi. Oferent może podać tylko jedną cenę, bez proponowania rozwiązań wariantowych.
9. Przedstawione zapytanie nie stanowi oferty w myśl art. 66 Kodeksu Cywilnego, jak również nie jest ogłoszeniem w rozumieniu ustawy Prawo zamówień publicznych.

E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych

**Termin składania wycen:**

11.04.2017 r. (do końca dnia; decyduje data wpływu do biura projektu lub data przesłania wyceny na adres e-mail wskazany poniżej). Wyceny prosimy przysyłać na adres e-mail: [kontakt@fun-media.com](mailto:kontakt@fun-media.com), przesłać pocztą/kurierem lub dostarczyć bezpośrednio do biura projektu we Wrocławiu (adres: ul. Kiełczowska 70, 51-354 Wrocław).

W razie potrzeby dodatkowych informacji udzieli Państwu: Przemysław Kołodziejczak, e-mail: [przemyslaw.kolodziejczak@fun-media.com](mailto:przemyslaw.kolodziejczak@fun-media.com), tel. 798 795 768.

**Załączniki do Zapytania cenowego:**

1. Formularz wyceny.
2. Wykaz kwalifikacji zawodów.

E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych

Załącznik nr 1. Formularz wyceny:

*miejsowość, data*

*nazwa Oferenta*

*adres Oferenta*

*adres e-mail do korespondencji*

### FORMULARZ WYCENY

W odpowiedzi na zapytanie ofertowe z dnia 11.04.2017 r. dotyczące zakupu przez FUNMEDIA sp. z o.o. usługi opracowania 34 interaktywnych gier dydaktycznych w ramach projektu „E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych” przedstawiam następującą wycenę:

usługa	Cena jednostkowa brutto za jedną interaktywną grę dydaktyczną	liczba usług	Wartość łączna brutto za 34 interaktywne gry dydaktyczne (cena jednostkowa x liczba usług wyszczególniona w zapytaniu)
Opracowanie interaktywnych gier dydaktycznych		34	

Oświadczam, że spełniam warunki udziału w postępowaniu dot. posiadania doświadczenia do wykonania interaktywnych gier dydaktycznych objętych wyceną.

E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych

*data i podpis Oferenta*

Załącznik nr 2.

**E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych**

## Wykaz kwalifikacji zawodów:

ZAWODY	Symbol kwalifikacji	Nazwy kwalifikacji oraz niepowtarzających się części kwalifikacji (modułów)(powtarzające się części kwalifikacji zostały usunięte z zestawienia)	Liczba niepowtarzających się części kwalifikacji (modułów)
garbarz skór	A9, A53	A.9. Wyprawianie skór 1. Przygotowywanie surowca skórzanego 2. Garbowanie i wykańczanie skór 3. Wykonywanie renowacji wyrobów skórzanych A.53. Organizacja i prowadzenie procesu wyprawy skór 1. Przygotowanie procesu wyprawy skór 2. Przygotowywanie zestawów technologicznych 3. Określanie jakości skór	6
technik garbarz			
kaletnik	A7, A11, A46	A.7. Wykonywanie, naprawa i renowacja wyrobów kaletniczych 1. Wykonywanie wyrobów kaletniczych 2. Wykonywanie napraw i renowacji wyrobów kaletniczych A.11. Wykonywanie, naprawa i renowacja wyrobów kuśnierskich 1. Wykonywanie wyrobów kuśnierskich 2. Wykonywanie napraw, przeróbek i renowacji wyrobów kuśnierskich A.46. Organizacja i prowadzenie procesów wytwarzania wyrobów skórzanych 1. Określanie właściwości materiałów stosowanych w produkcji wyrobów skórzanych 2. Sporządzanie dokumentacji techniczno-technologicznej wyrobu skórzanego 3. Kierowanie procesami wytwarzania wyrobów skórzanych	7
kuśnierz			
technik technologii wyrobów skórzanych			
obuwnik	A8, A52	A.8. Wytwarzanie obuwia 1. Wykonywanie elementów obuwia 2. Wykonywanie montażu obuwia A.52. Organizacja i prowadzenie procesów wytwarzania obuwia 1. Badanie właściwości materiałów stosowanych w procesie produkcji obuwia	4
technik obuwnik			

E-zasoby w obszarze administracyjno-usługowym (III) grup zawodów skórzano-obuwniczych oraz włókienniczo-odzieżowych

		2. Planowanie i nadzorowanie procesu produkcji obuwia	
--	--	---	--