

Mikro innowacje – makro korzyści

Lublin, dnia 8.01.2018 r.

ZAPYTANIE OFERTOWE

Lubelska Fundacja Rozwoju ogłasza wszczęcie postępowania o udzielenie zamówienia publicznego w ramach projektu pt. „Mikro innowacje – makro korzyści” nr POWR.04.01.00-00-I042/15 realizowanego w ramach Działania 4.1. Innowacje społeczne, Osi priorytetowej: IV. Innowacje społeczne i współpraca ponadnarodowa, Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

I. INFORMACJE O OGŁOSZENIU

1. Tytuł zamówienia

Przeprowadzenie 2-etapowych prac programistycznych związanych z rozwojem/dopracowaniem gry edukacyjnej opartej na silniku Unity 3d.

2. Termin składania ofert

16 stycznia 2018 r. do godz. 10.00

3. Miejsce i sposób składania ofert

- 1) Ofertę należy wypełnić w języku polskim w sposób czytelny (komputerowo, maszynowo lub drukowanym pismem ręcznym) zgodnie z załącznikiem nr 1 do niniejszego zaproszenia. Oferty nieczytelne zostaną odrzucone.
- 2) Wszystkie strony oferty powinny być ponumerowane i podpisane przez upoważnionego przedstawiciela Oferenta. Wszystkie miejsca, w których Oferent naniósł zmiany powinny być parafowane przez osobę podpisującą ofertę.
- 3) W przypadku podpisania oferty przez osobę występującą w imieniu Oferenta, istnieje bezwzględny wymóg dołączenia stosowanego pełnomocnictwa. Obowiązek ustanowienia pełnomocnika, upoważnionego do reprezentowania w postępowaniu Oferentów, istnieje również w przypadku Oferentów wspólnie ubiegających się o udzielenie zamówienia (konsorcja, spółki cywilne). W przypadku braku ustanowienia pełnomocnika istnieje obowiązek podpisania oferty wraz z załącznikami przez wszystkich współników.
- 4) Oferta wraz z załącznikami powinna być trwale spięta.
- 5) Ofertę należy złożyć w zamkniętej kopercie opatrzonej napisem „OFERTA – prace programistyczne” w ramach projektu „Mikro innowacje - makro korzyści” oraz danymi Oferenta (nazwa i adres).
- 6) Ofertę można złożyć za pośrednictwem poczty, przesyłką kurierską lub osobiście. Nie dopuszcza się składania ofert drogą e-mailową.
- 7) **Ofertę wraz z załącznikami należy złożyć w zamkniętej kopercie w Lubelskiej Fundacji Rozwoju, ul. Rynek 7, 20-111 Lublin**

4. Miejsce i termin otwarcia ofert

Otwarcie ofert nastąpi w Lubelskiej Fundacji Rozwoju, ul. Rynek 7, 20-111 Lublin w dniu 16 stycznia 2018r. o godz. 10.30

Mikro innowacje – makro korzyści

5. **Adres e-mail, na który należy wysłać oferty**

Nie dopuszcza się możliwości składania ofert drogą mailową.

6. **Osoba do kontaktu w sprawie ogłoszenia**

Małgorzata Targońska – Specjalista ds. organizacyjnych

7. **Nr telefonu osoby upoważnionej do kontaktu w sprawie ogłoszenia**

081 528 53 35

8. **Skrócony opis przedmiotu zamówienia**

Przeprowadzenie prac programistycznych związanych z rozwojem/dopracowaniem gry edukacyjnej opartej na silniku Unity 3d:

Etap I.

Rozwój technologii gry poprzez:

- Stworzenie systemu gryfikacyjnego opartego na koncepcji punktów doświadczenia, odznakach oraz systemie wyzwań.
- Stworzenie systemu personalizacji treści umożliwiającego sprawną produkcję (skład) przebiegu gry w ramach silnika Unity.
- Stworzenie systemu raportowego umożliwiającego generowanie dokumentów pdf z poziomu gry.

Etap II.

Dopracowanie finalnej wersji gry i jej wszystkich składowych w tym:

- Skład gry i dopracowanie animacji gry
- Przeprowadzenie poprawek po testach

9. **Kategoria ogłoszenia:** usługi

10. **Podkategoria ogłoszenia:** usługi inne

11. **Miejsce realizacji zamówienia:**

- Województwo: cała Polska
- Powiat: wszystkie powiaty
- Miejscowość: n/d

II. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

1. Cel zamówienia

Celem niniejszego zamówienia jest rozwój/dopracowanie oprogramowania prototypu gry edukacyjnej stworzonej w silniku Unity3d.

2. Przedmiot zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest przeprowadzenie prac programistycznych (w dwóch etapach) związanych z rozwojem/dopracowaniem gry edukacyjnej opartej na silniku Unity 3d. Zamówienie prowadzone jest na rzecz Innowatora realizującego projekt dot. przygotowania i wdrożenia gry kompetencyjnej kształtującej kompetencje kluczowe na rynku pracy.

Podstawą realizacji zlecenia będzie opracowana przez Innowatora koncepcja gry, przygotowany prototyp technologiczny obrazujący główne funkcjonalności gry (system i biblioteki lokacji 3D, postaci 3D, system dialogowy, punktacji oraz opracowanych scenariuszy).

Prace programistyczne związane z rozwojem/dopracowaniem gry edukacyjnej opartej na silniku Unity 3d realizowane będą w następujących etapach:

Mikro innowacje – makro korzyści

Etap I. Rozwój technologii gry poprzez:

1. Stworzenie systemu gryfikacyjnego opartego na koncepcji punktów doświadczenia, odznakach oraz systemie wyzwania.
2. Stworzenie systemu personalizacji treści umożliwiającego sprawną produkcję (skład) przebiegu gry w ramach silnika Unity. System powinien zawierać możliwość edycji questów (niezależnych wątków fabularnych) oraz aktywności (kroków niezbędnych do realizacji questu). Projektowane rozwiązania powinny umożliwiać tworzenie asynchronicznego przebiegu questów oraz kroków w ramach questu.
3. Stworzenie systemu raportowego umożliwiającego generowanie dokumentów pdf z poziomu gry uwzględniających konfigurację, gromadzenie oraz wyświetlanie punktacji związanej z kompetencjami, wskaźnikami zachowań oraz kryteriami wiedzy i umiejętności. Punktacja powinna być gromadzona po stronie serwera, a gra powinna komunikować się z serwerem przez API. Zadanie zawiera przygotowanie projektu graficznego raportu o minimalnym zakresie:
 - a. Strona tytułowa
 - b. Wprowadzenie
 - c. Sekcja kompetencyjna
 - i. Prezentacja profilu kompetencyjnego
 - ii. Wyniki oceny kompetencji użytkownika
 - d. Sekcja Wiedzy i umiejętności
 - i. Wyniki oceny wiedzy i umiejętności użytkownika – pogrupowane w unity wiedzy z podziałem na kryteria reprezentowane i obszary rozwoju
 - e. Sekcja wyzwań – lista zdobytych odznak

Etap II.

Dopracowanie finalnej wersji gry i jej wszystkich składowych w tym:

1. Implementacja scenariusza gry zgodnie z przekazany scenariuszem
2. Przygotowanie wersji produkcyjnej gry zawierającej finalne wersje modeli 3d, efektów dźwiękowych, elementów graficznych oraz schematu raportu.
3. Przygotowanie produkcyjnej wersji gry na platformy PC, iOS oraz Android.

Warunkiem realizacji II etapu prac programistycznych jest zatwierdzenie przez Zamawiającego prac obejmujących I etap.

Zamawiający informuje, że:

- opracowane dotychczas materiały tj. dokument analizy gry oraz prototyp technologiczny gry zostaną udostępnione do wglądu na miejscu / przesłane na wskazany adres na wniosek Oferenta pod warunkiem zobowiązania się Oferenta do zachowania w poufności informacji udostępnionych przez Zamawiającego (w formie Oświadczenia o zachowaniu poufności).
- w związku z wykonywaniem prac objętych niniejszym programowaniem niezbędne są spotkania osobiste Wykonawcy z Innowatorem z częstotliwością min 1 spotkanie/ tydzień. Zakłada się, że każde spotkanie może trwać 1 dzień roboczy. Harmonogram spotkań ustalony zostanie z Wykonawcą, którego oferta wybrana zostanie jako najkorzystniejsza. Ponadto w związku z

Mikro innowacje – makro korzyści

wykonywaniem prac objętych niniejszym postępowaniem Wykonawca zobowiązany jest do utrzymywania stałego kontaktu mailowego i telefonicznego z Innowatorem.

KOD CPV: 72000000-5 – Usługi Informatyczne; konsultacyjne, opracowania oprogramowania, internetowe i wsparcia

3. Dodatkowe przedmioty zamówienia

Nie określono.

4. Harmonogram realizacji zamówienia:

1) Przewidywany termin realizacji

- a) Etap I – 3 miesiące liczone od dnia podpisania umowy, nie później niż do 30 kwietnia 2018r.
- b) Etap II – 1,5 miesiąca liczone od dnia zatwierdzenia prac objętych etapem II, nie później niż do 30 lipca 2018r.

III. WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU:

1. Uprawnienia do wykonania określonej działalności lub czynności

Nie określono.

2. Wiedza i doświadczenie

O realizację zamówienia mogą się ubiegać Wykonawcy posiadający minimum 3 letnie doświadczenie w tworzeniu projektów bazujących na silniku Unity3d i C# polegające na zrealizowaniu w tym okresie minimum 5 gier lub aplikacji bazujących na Unity 3d i C#, z czego przynajmniej jeden projekt dotyczy gry lub symulacji edukacyjnej bazującej na matrycy kompetencyjnej. Wymaga się zastosowania w wyżej wymienionych projektach technologii: HOTween, WebApiKit, Vuforia (każda z ww. technologii winna być zastosowana przynajmniej w 1 projekcie)

Doświadczenie Oferenta należy wykazać w zestawieniu stanowiącym załącznik nr 2 do niniejszego zapytania ofertowego.

Ocena spełnienia warunków udziału w postępowaniu będzie przeprowadzona w oparciu o przedłożone przez Oferenta zestawienia stanowiące załączniki nr 2 do niniejszego zapytania ofertowego oraz inne dokumenty potwierdzające doświadczenie Oferenta (np. referencje, protokoły odbioru usług) na zasadzie „spełnia/nie spełnia”.

3. Potencjał techniczny

Nie określono.

4. Osoby zdolne do wykonania zamówienia

O realizację zamówienia mogą się ubiegać Wykonawcy dysponujący osobami posiadającymi następujące kompetencje i doświadczenie:

- 1) Doskonała znajomość Unity3d oraz języka programowania C#.
- 2) Min 3 lata doświadczenia w projektach bazujących na silniku Unity3d i C#.

Mikro innowacje – makro korzyści

- 3) Minimum 5 zrealizowanych gier lub aplikacji bazujących na Unity 3d i C# (realizowanych samodzielnie lub we współpracy zespołowej) w ciągu ostatnich 3 lat, z czego przynajmniej jeden projekt dotyczy gry lub symulacji edukacyjnej bazującej na matrycy kompetencyjnej.
- 4) Udowodnienie zastosowania w wyżej wymienionych projektach technologii: HOTween, WebApiKit, Vuforia (każda z ww. technologii winna być zastosowana przynajmniej w jednym projekcie)

Wymaga się wskazanie 1 osoby jako programisty głównego (seniora), dopuszcza się wskazanie dodatkowych osób jako programistów rezerwowych. Wszystkie wskazane osoby winny spełniać warunki określone w pkt III.2 niniejszego zapytania.

Doświadczenie osób należy wykazać w zestawieniu stanowiącym załącznik nr 3 do niniejszego zapytania ofertowego.

Ocena spełnienia warunków udziału w postępowaniu będzie przeprowadzona w oparciu o przedłożone przez Oferenta dokumenty na zasadzie „spełnia / nie spełnia”.

Uwaga: Oferenci wykonujący zadania osobiście wykazują w załączniku nr 3 własne doświadczenie.

5. Sytuacja ekonomiczna i finansowa

Nie określono.

6. Dodatkowe warunki

Nie określono.

7. Warunki zmiany umowy

Nie określono.

8. Lista dokumentów/oświadczeń wymaganych od Oferenta

- 1) Formularz oferty cenowej (wzór - załącznik nr 1)
- 2) Wykaz usług zrealizowanych przez Oferenta (wzór - załącznik nr 2)
- 3) Informacje o doświadczeniu osób wskazanych do realizacji zamówienia (wzór - załącznik nr 3)
- 4) Oświadczenie o braku występowania powiązań kapitałowych/osobowych (wzór - załącznik nr 4)

9. Zamówienia uzupełniające

W uzasadnionych przypadkach dopuszcza się zwiększenie zakresu zamówienia, za dodatkowym wynagrodzeniem, do wysokości 50% wartości zamówienia określonej w umowie z Oferentem, którego oferta zostanie wybrana jako najkorzystniejsza.

IV. OCENA OFERTY

1. Kryteria oceny i opis sposobu przyznawania punktacji

1) Oferowana cena za wykonanie usługi – 50%

W powyższym kryterium oceniana będzie łączna cena brutto przy zastosowaniu następującego algorytmu:

$$\text{Liczba punktów oferty ocenianej} = \frac{\text{Najniższa cena brutto ze wszystkich złożonych ofert}}{\text{Cena brutto badanej oferty}} \times 100 \times 50\%$$

Mikro innowacje – makro korzyści

2) Doświadczenie osób wskazanych do realizacji zamówienia – 25%

W powyższym kryterium oceniana będzie łączna liczba projektów spełniających warunki określone w pkt III.2 niniejszego zapytania zrealizowanych przez osobę wskazaną do realizacji zamówienia jako programista główny, przy zastosowaniu następującego algorytmu:

$$\text{Liczba punktów oferty ocenianej} = \frac{\text{Liczba projektów zrealizowanych przez programistę głównego wskazana w badanej ofercie}}{\text{Najwyższa liczba projektów zrealizowanych przez programistę głównego wykazana w ofertach}} \times 100 \times 25\%$$

Ocenione zostaną jedynie projekty potwierdzone referencjami lub innymi dokumentami (np. protokoły odbioru usługi) potwierdzającymi wysoką jakość usług.

3) Rozmowa (wywiad kompetencyjny) z programistą głównym – 25%

Wykonawcy spełniający wszystkie warunki udziału w postępowaniu zostaną zaproszeni na rozmowę (wywiad kompetencyjny), mającą na celu sprawdzenie wiedzy znajomości technologii Unity3d oraz języka programowania C# oraz predyspozycji do realizacji usługi eksperckiej stanowiącej przedmiot niniejszego postępowania.

Ocena dokonywana będzie na podstawie:

- 1) wywiadu z programistą głównym (osoby zaproszone na rozmowę otrzymają ten sam zestaw pytań);
- 2) autoprezentacji programisty głównego, tj. w czasie kilkuminutowej prezentacji Wykonawca przedstawi portfolio w zakresie projektów objętym niniejszym postępowaniem

Punkty w powyższym kryterium liczone będą według wzoru:

$$\text{Liczba punktów za kryterium „Rozmowa – wywiad kompetencyjny”} = \frac{R1}{R \text{ max}} \times 100 \times 25\%$$

gdzie:

R1 – łączna liczba punktów przyznana Wykonawcy

R max – największa liczba punktów ze wszystkich przeprowadzonych rozmów

Maksymalna liczba punktów jaką może otrzymać oferta w tym kryterium – 25 pkt.

2. Wykluczenia

Z udziału w postępowaniu wykluczone są podmioty/osoby, które powiązane są osobowo lub kapitałowo z Zamawiającym lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego lub osobami wykonującymi w imieniu Zamawiającego czynności związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem procedury wyboru Oferenta, w szczególności poprzez:

- uczestnictwo w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub spółki osobowej;
- posiadanie co najmniej 10% udziałów lub akcji, o ile niższy próg nie wynika z przepisów prawa lub nie został określony przez IZ w wytycznych programowych;
- pełnienie funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika;
- pozostawanie w związku małżeńskim, w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa drugiego stopnia lub powinowactwa drugiego stopnia w linii bocznej lub w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli.

Mikro innowacje – makro korzyści

W celu potwierdzenia braku powiązań kapitałowych lub osobowych, o których mowa powyżej Oferent dołącza do oferty oświadczenie o braku występowania ww. powiązań (załącznik nr 4).

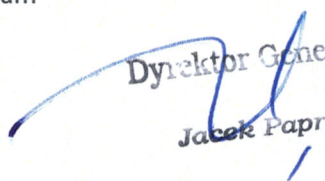
V. INFORMACJE DODATKOWE

1. Niniejsze postępowanie prowadzone jest zgodnie z zasadą konkurencyjności na warunkach określonych w Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014-2020.
2. Każdy z Oferentów może złożyć tylko jedną ofertę.
3. Nie dopuszcza się składania ofert częściowych.
4. Nie dopuszcza się podwykonawstwa przy realizacji usług będących przedmiotem niniejszego postępowania.
5. Z Oferentem, który przedłożył najatrakcyjniejszą ofertę, Zamawiający może przeprowadzić negocjacje związane z realizacją zamówienia, w tym negocjacje cenowe.
6. W przypadku, gdy pomimo negocjacji strony nie doprowadzą do zawarcia umowy, zamówienie może zostać powierzone (po uprzednich negocjacjach) Oferentowi, który złożył kolejną pod względem punktowym ofertę.
7. Zamawiający informuje, iż udziela odpowiedzi wyłącznie na zapytania w formie pisemnej (e-mail/fax).
8. Zamawiający zastrzega sobie prawo do unieważnienia postępowania bez podania przyczyn takiej decyzji.
9. **Istotne postanowienia, które zostaną wprowadzone do treści umowy:**
 - a. Oferent oświadcza, iż obciążenie wynikające z zaangażowania osób wskazanych do realizacji niniejszego przedsięwzięcia nie wyklucza możliwości prawidłowej i efektywnej realizacji wszystkich zadań powierzonych danej osobie,
 - b. Warunkiem rozpoczęcia realizacji II etapu prac programistycznych jest zatwierdzenie prac obejmujących I etap i akceptacja przez Zamawiającego zadania – efektu częściowego innowacji społecznej w ramach której realizowane jest niniejsze zamówienie. Zamawiający zastrzega sobie prawo do rezygnacji z zamówienia objętego etapem II bez prawa do wynagrodzenia za niewykonaną usługę.
 - c. Wynagrodzenie za wykonanie przedmiotu umowy płatne będzie przelewem na wskazany przez Oferenta rachunek bankowy, na podstawie przedstawionej Zamawiającemu rachunku/faktury, w terminie 14 dni od dnia doręczenia rachunku/faktury, nie wcześniej jednak, niż po ostatecznym sprawdzeniu przez Zamawiającego poprawności wykonania przez Oferenta przedmiotu umowy.
 - d. Zamawiający, będący realizatorem projektu współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej, zastrzega sobie, że terminowe wypłacenie należności jest uzależnione od posiadania środków finansowych przekazywanych na realizację projektu przez Instytucję Pośredniczącą.
 - e. Oferent za niedotrzymanie terminu płatności, z powodu o którym mowa wyżej, nie może żądać odszkodowania lub odsetek.

W załączeniu:

- 1) Formularz oferty cenowej
- 2) Wykaz usług zrealizowanych przez Oferenta
- 3) Informacje o doświadczeniu osób wskazanych do realizacji zamówienia
- 4) Oświadczenie o braku występowania powiązań kapitałowych/osobowych
- 5) Wzór deklaracji poufności

Zatwierdzam


Dyrektor Generalny
Jakub Paprota