



## SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

### Zawartość:

#### I PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

1. TERMIN WYKONANIA ZADANIA
2. WPROWADZENIE / TŁO ZADANIA
3. ODBIORCY
4. ZASIĘG I CELE PROJEKTU

#### II ZAKRES ZADAŃ DLA WYKONAWCY

#### III PODSUMOWANIE

## I PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest:

- 1) Kompleksowa obsługa eventów
  
- 2) Zakup, przygotowanie, zaprogramowanie oraz implementacja elementów strefy edukacyjnej oraz niezbędnych aplikacji według opisu konceptów działań planowanych do realizacji w Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła, obsługa Mobilne Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła zwanym dalej „MCETS”
  
- 3) oraz przygotowanie aplikacji mobilnej TS.

## NAZWA (FIRMA) ORAZ ADRES ZAMAWIAJĄCEGO

Polska Organizacja Turystyczna (POT)

Oddział zamiejscowy do spraw obsługi i promocji Polskiego Bonu Turystycznego

Adres Zamawiającego:

ul. Jasińska 32,

32-020 Wieliczka

REGON: 016213775

NIP: 525-21-50-196

## TERMIN WYKONANIA ZADANIA

Termin realizacji zadania:

Czas trwania akcji sierpień-grudzień 2021 – Termin może ulec zmianie ze względu na pandemię COVID-19

### 1) Kompleksowa obsługa eventów:

w terminie od 01.08.2021.

Czas trwania akcji: sierpień-grudzień 2021 (Termin może ulec zmianie ze względu na pandemię COVID-19)

- 2) Zakup, przygotowanie zaprogramowanie oraz implementacja elementów strefy edukacyjnej w tym niezbędnych aplikacji według opisu konceptów działań planowanych do realizacji Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła oraz jej obsługa.

w terminie do 01.08.2021

Czas trwania akcji: sierpień -grudzień 2021 (Termin może ulec zmianie ze względu na pandemię COVID-19)

oraz

- 3) Przygotowanie aplikacji mobilnej TS.

w terminie do 01.10.2021, wyżej wymienione moduły aplikacji do w terminie do 01.08.2021

Czas trwania akcji: sierpień-grudzień 2021 (Termin może ulec zmianie ze względu na pandemię COVID-19)

## WPROWADZENIE / TŁO ZADANIA

Polska Organizacja Turystyczna prowadzi działania na rzecz promocji i rozwoju turystyki, w tym również promocji Polskiego Bonu Turystycznego.

Projekt MCETS, to projekt ogólnopolski, skierowany do uczniów szkół podstawowych, nauczycieli, rodziców, pośrednio także przedsiębiorców. I Ma on na celu **podniesienie poziomu wiedzy uczniów i nauczycieli** (pośrednio także rodziców) o **atrakcyjności turystycznej Polski** (ze szczególnym uwzględnieniem polskich regionów uhonorowanych prestiżowym tytułem Polska Marka Turystyczna), **kreowanie wśród młodzieży mody na podróżowanie po Polsce**, jak również promocję regionów, Polskich Marek Turystycznych i laureatów innych konkursów realizowanych przez POT, poprzez promocję atrakcji turystycznych na ich obszarach.

## ODBIORCY PROJEKTU

Odbiorcami strony w kontekście prowadzonego projektu będą:

- uczniowie,
- nauczyciele,
- rodzice dzieci w wieku szkolnym,

## ZASIĘG PROJEKTU MCETS

Projekt obejmie swoim zasięgiem szkoły podstawowe z 16 regionów Polski

Wykonawca realizując zadanie powinien uwzględniać cele jakie osiągnąć ma projekt **MCETS**:

**-podniesienie poziomu wiedzy uczniów i nauczycieli, rodziców, a także pośrednio przedsiębiorców o Polskim Bonie Turystycznym oraz jego promocja;**

**-podniesienie poziomu wiedzy uczniów i nauczycieli, rodziców o atrakcyjności turystycznej Polski,**

**-kreowanie wśród młodzieży mody na podróżowanie** to bardzo liczna grupa, dopiero kształtująca swoje nawyki,

-szeroko pojęta edukacja turystyki, w szczególności w zakresie wiedzy o walorach turystycznych Polski, poszczególnych jej regionów turystycznych, najbliższej okolicy miejsca zamieszkania, a zwłaszcza edukacja w zakresie walorów krajoznawczych. Celem projektu jest również

edukowanie w zakresie możliwości uprawiania różnych form turystyki w naszym kraju, w oparciu o wiedzę z zakresu różnych obszarów turystyki, krajoznawstwa, a finalnie – wygenerowania potrzeby uprawiania turystyki i podejmowania aktywności ruchowej. Wśród dziedzin objętych działalnością szkoły, turystyka i krajoznawstwo zasługuje na szczególną uwagę ze względu na wysoki stopień atrakcyjności oraz przydatności w procesie powiązania zdobywanej wiedzy teoretycznej z praktyką szczególnie w aktualnej pandemicznej sytuacji

**-podniesienie poziomu wiedzy z zakresu bezpieczeństwa turystycznego również w aspekcie aktualnej sytuacji pandemicznej,**

**-promocja regionów** ze szczególnym uwzględnieniem laureatów nagrodzonych prestiżowym tytułem Polska Marka Turystyczna, laureatów innych konkursów organizowanych przez POT w tym promocja Polskiego Bonu Turystycznego oraz, projektu Obiekt Bezpieczny Higienicznie promocja atrakcji turystycznych w każdym z regionów,

- podniesienie świadomości uczniów, nauczycieli, rodziców nt. wartości walorów turystycznych własnego kraju i regionu,

**-podniesienie poziomu wiedzy wśród uczniów i nauczycieli o zakresie działania Polskiej Organizacji Turystycznej.**

Cele projektu MCETS można przedstawić w połączeniu z założeniami działalnością szkoły w zakresie turystyki i krajoznawstwa, które przejawiają się w szczególności w:

- poznawaniu kraju, jego środowiska przyrodniczego, tradycji, zabytków kultury i historii,
- poszerzeniu wiedzy z różnych dziedzin życia społecznego, gospodarczego i kulturalnego,
- upowszechnieniu wśród dzieci i młodzieży zasad ochrony środowiska naturalnego oraz umiejętności korzystania z zasobów przyrody,

- podnoszeniu kondycji zdrowotnej oraz sprawności fizycznej,
- upowszechnianiu form aktywnego wypoczynku.

## II ZAKRES ZADAŃ DLA WYKONAWCY

Przy wykonywaniu przedmiotu zamówienia Wykonawca zobowiązany jest ściśle współpracować z Zamawiającym uwzględniając uwagi Zamawiającego.

Zakres zadań dla Wykonawcy to:

### 1) Kompleksowa obsługa eventów:

- Wynajem/leasing dużego busa (transport ekipy obsługującej event)
- wynajem/leasing busa technicznego / ciężarówki (transport wyposażenia)
- oklejenie full kolor busów
- koszty zużycia paliwa dla 2 busów
- koszty eksploatacji - 2 samochody
- koszt wynagrodzenia kierowców,
- Koszty obsługi (wynagrodzeń, wyżywienia, noclegu animatorów, pracowników i obsługi technicznej i wszelkie inne związane z obsługą i logistyką strefy) Mobilnego Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła zwanym dalej „MCETS”,
- inne

### 2) Zakup, przygotowanie, zaprogramowanie oraz implementacja elementów strefy edukacyjnej, w tym niezbędnych aplikacji (w tym aplikacji mobilnej TS) według opisu konceptów działań planowanych do realizacji Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła

Realizacja projektu oparta jest na naukowym opracowaniu będącym załącznikiem do SOPZ przygotowanym przez zespół projektowy reprezentujący Akademię Wychowania Fizycznego w Krakowie (Wydział Turystyki i Rekreacji, Instytut Przedsiębiorczości i Zarządzania) zawierającym **opracowanie teoretyczne oraz dobór narzędzi realizacji projektu MCETS uwzględniając zagadnienia pedagogiczno – dydaktyczne** oraz opracowanie programu zawierającego **koncepty** konkretnych działań edukacyjnych realizowanych w Mobilnym Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła obejmującego środki dotarcia do 2 grup docelowych: **uczniowie szkół podstawowych klas 1- 3, uczniowie szkół podstawowych klasy 4-8.**

**Założenia projektu:** Mobilne Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła odwiedzać będą uczniowie szkół podstawowych z każdego z 16 regionów Polski.

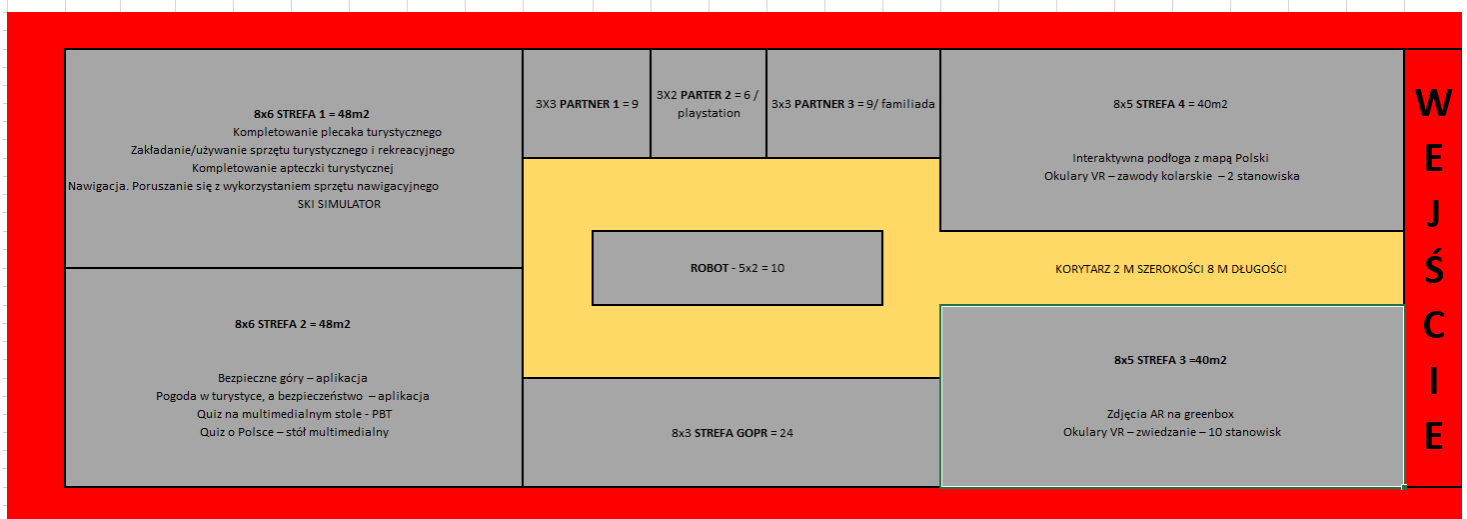
Do projektu zostaną zaproszone szkoły podstawowe z mniejszych miejscowości. Bazą w każdym tygodniu będzie hala/sala sportowa 1-2 lokalizacje), do której na event dowożeni będą uczniowie z okolicznych szkół podstawowych, zaś w okresie wakacyjnym dzieci i młodzież w wieku szkolnym z grup uczestniczących w „Lato w mieście”, harcerze, dzieci z domów dziecka, itp.

Wydarzenie będzie eventem całodziennym (ok 8 godzin dziennie), zaś ilość dzieci odwiedzających MCETS minimum 60 osób na godzinę (ilość osób uczestniczących w wydarzeniu dostosowana będzie do wytycznych związanych z sytuacją pandemiczną).

Hale zapewnią Zamawiający.

\*Dwie listy lokalizacji\* stanowią załącznik nr 1 do SOPZ (\*do 2 opcji szacunkowej wyceny)

### WYKAZ STREF Mobilnego Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła



Wykaz stref wraz z atrakcjami (projekt) stanowi załącznik nr 2 do SOPZ

## SZCZEGÓŁOWY OPIS ATRAKCJI MCETS

Przygotowanie strefy eventowej:

Za przygotowanie strefy eventowej Zamawiający rozumie:

- a) Transport, rozłożenie oraz złożenie strefy
- b) Podział strefy według mapy załączonej wyżej oraz wygradzenie stref dedykowanymi słupkami odgradzającymi, taśmowymi (czerwone z logotypami POT oraz Turystycznej Szkoły;
- c) Zabezpieczanie podłogi Sali gimnastycznej/hali przed zarysowaniem w sposób estetyczny zapewniający bezpieczeństwo uczestnikom eventu (materiał antypoślizgowy)
- d) Doświetlenie stref ( w tym podczas imprez plenerowych pod namiotem z twardą podłogą)
- e) Rozłożenie elektryki niezbędnej do realizacji projektu (kable, stoły multimedialne, telewizory, itp.)
- f) Przygotowanie sali na której odbywa się event pod względem przepisów covidowych ( środki do dezynfekcji, maski dla obsługi z filtrami FFP2, kabina dezynfekująca przy wejściu o przepustowości min. 100 osób/h)
- g) Zapewnienie nagłośnienia (konferencyjnego) dla 2 osób (mikroporty) – Prowadzący event musi być słyszalny w każdej strefie

Za obsługę strefy eventowej Zamawiający rozumie:

- a) Stałą dezynfekcję sprzętów w strefach MCE TS
- b) Kompleksową obsługę stref poprzez zatrudnionych animatorów
- c) Zapewnienie ciągłości funkcjonowania stref (wsparcie techniczne na miejscu)
- d) Zapewnienie mobilnego Internetu dla sprzętów MCE TS oraz obsługi
- e) Czyszczenie strefy ( odkurzanie, mopowanie, ścieranie kurzy, odkażanie)

Za każdorazowe złożenie strefy eventowej Zamawiający rozumie:

- a) Złożenie strefy oraz zabezpieczanie sprzętów przed i na czas transportu
- b) Transport strefy oraz wszystkich ich elementów
- c) Dezynfekcja hali po zakończeniu działania strefy eventowej
- f) Konserwacja strefy – (ładowanie, aktualizacja, bieżąca naprawa sprzętów)

## STREFA 0 – ROBOT HUMANOIDALNY

### **Atrakcja 0.1 - Humanoidalny robot**

Opis: Robot rozmawia z dziećmi i przekazuje im informacje. Potrzebny sprzęt: Humanoidalny robot wyposażony w podstawowe oprogramowanie, które pozwoli na odtwarzanie filmów, prostą interakcję z robotem itp.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) Zakup oraz dostawa robota Pepper
- b) Przygotowanie do akceptacji Zamawiającego 2 scenariuszy działania modułów
- c) Zaprogramowanie robota
  - a. Moduł komend głosowych (w tym powitanie uczestników, odpowiadanie na modelowe pytania uczestników, zadawanie pytań uczestnikom, itp.)
  - b. Moduł gestów (machanie, wskazywanie ręką, proste ruchy taneczne, przybijanie „żółwika”)
- d) Serwis robota
- e) Transport robota
- f) Kompleksowa obsługa strefy – ładowanie – dezynfekcja, czyszczenie

## **STREFA 1 STREFA REAL**

### **Atrakcja 1.1 – Kompletowanie plecaka turystycznego**

Opis: Dzieci mają za zadanie włożyć do plecaka niezbędne rzeczy, które powinny się tam znaleźć. Na stole prócz ww rzeczy znajdują się inne, zbędne rzeczy.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana w takim samym wymiarze dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII. Dzieciom z klas I-III można bardziej podpowiadać.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) Zakup dwóch plecaków turystycznych o pojemności 20l oraz 30l
- b) Zakup przedmiotów niezbędnych do skompletowania plecaków po 4 szt. każdy ( latarka, mapa, , przekąska, woda, plastry itp. + rzeczy zbędnych ( gra, klapki, głośnik, itp.) – szczegółowa lista zostanie ustalona z Wykonawcą
- c) Transport plecaków oraz przedmiotów znajdujących się na stole
- d) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów
- e) Zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu

### **Atrakcja 1.2– Zakładanie/używanie sprzętu turystycznego i rekreacyjnego**

Opis: W ramach wydarzenia należy wydzielić miejsce na sprzęt turystyczny i rekreacyjny. Będzie to atrakcja na której dzieci będą mogły się zapoznać z profesjonalnym i amatorskim sprzętem turystyczno-sportowym.



Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana w takim samym wymiarze dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) Zakup sprzętu turystyczno-sportowego (
  1. handbike,
  2. kajak,
  3. rower szosowy,
  4. rower mtb,
  5. narty,
  6. kijki do nording walking)

Szczegóły tj konkretne modele itp. sprzętu zostaną ustalone z Wykonawcą podczas realizacji spotkania i będą wymagały jego akceptacji.

- b) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów
- c) Zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu
- d) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja 1.3 – Kompletowanie apteczki turystycznej**

Opis: Dzieci mają za zadanie włożyć do apteczki niezbędne rzeczy, które powinny się tam znaleźć. Na stole prócz niezbędnych rzeczy znajdują się inne, zbędne rzeczy. Odpowiedni wybór rzeczy jest weryfikowany i tłumaczony przez animatora.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana w takim samym wymiarze dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) Zakup dwóch apteczek turystycznych wraz z wyposażeniem. Apteczka musi posiadać stałe zapięcie
- b) Zakup zbędnych artykułów w apteczce turystycznej (pomadka, lakier do włosów, itp.)
- c) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów
- d) Zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu
- e) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja 1.4 Ski-simulator**

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana w takim samym wymiarze dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Zadania dla Wykonawcy:

- a) Rozłożenie, złożenie oraz bieżąca obsługa symulatora
- b) Zapewnienie animatora czuwającego nad poprawnym przebiegiem korzystania ze sprzętu
- c) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów
- d) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja 1.5 – Nawigacja. Poruszanie się z wykorzystaniem sprzętu nawigacyjnego**

Opis: Dzieciom zostają rozdane kompasy. Animator tłumaczy ich działanie. Następnie zostaje przeprowadzona gra w której dzieci poruszają się w wyznaczonych przez animatora kierunkach: np. „a teraz 3 kroki na północ”, „2 kroki na południowy wschód i 2 kroki na zachód”.

Dla 1 grupy docelowej: Atrakcja powinna być stosowana dla klas IV-VIII (dla klas 1-3 wersja bardzo uproszczona).

Zadania dla Wykonawcy:

Zakup 8 kompasów

- b) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów
- d) Animator wspólny dla strefy 1.3 oraz 1.5 na cały czas trwania eventu
- e) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

## **STREFA 2 – STOŁY MULTIMEDIALNE ORAZ TABLETY**

### ***Atrakcja 2.1.– Pogoda w turystyce, aspekty bezpieczeństwa - aplikacja - TABLET***

Opis: Zostaje stworzona prosta aplikacja mobilna. W centrum tabletu wyświetlają się różne zjawiska sugerujące nadejście konkretnych warunków pogodowych – dzieci mają za zadanie zgadnąć jakich. Atrakcja ta uczy dzieci przewidywania pogody np. w warunkach górskich. Udziela również informacji jak zachować bezpieczeństwo w trudnych warunkach pogodowych. Odpowiedzi są weryfikowane i tłumaczone przez aplikację. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana w takim samym wymiarze dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

***Atrakcja 2.2 – Zasady bezpieczeństwa związane z przebywaniem w określonym środowisku, terenie, czyli np. w górach, w lesie, na wodzie i w terenie przyrodnym. APLIKACJA– TABLET***

Opis: Zostaje stworzona prosta aplikacja mobilna. W centrum tabletu wyświetlają się zasady związane z bezpieczeństwem w danym terenie. Dziecko ma zadanie przypisać zasadę do środowiska. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana w takim samym wymiarze dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

### **Atrakcja 2.3 – Apteczka turystyczna**

Opis: Zostanie stworzona prosta aplikacja mobilna. W centrum tabletu znajdować się będzie apteczka do której dotykowo dzieci dobierać będą niezbędny sprzęt do apteczki. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający.

Zadania dla wykonawcy strefa 2.1, 2.2 oraz 2.3:

- a) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji. Stworzenie aplikacji oraz wgranie na urządzenia (wszystkie tablety) aplikacji mobilnej według powyższych założeń
- b) Zabudowanie około 18 tabletów (wymiary zostaną potwierdzone z Zamawiającym w późniejszym etapie) w formie standów ze stałą możliwością ładowania oraz brakiem możliwości zabrania tabletu przez osoby nieupoważnione
- c) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- d) Zapewnienie animatora do strefy na czas trwania eventu
- e) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja 2.4 Quiz/Quest dotyczący turystyki krajowej – stół multimedialny**

Opis: Uczestnicy wykonują określone zadania przewidziane w grze, która wyświetla się na ekranie interaktywnym np. pokonują labirynt (którego podstawą jest np. mapa Polski), odpowiadają na ułożone pytania z zakresu turystyki krajowej, geografii Polski. Dzięki temu pokonują kolejny poziomy gry. Na końcu trafiają na skrzynię skarbów i ją otwierają. Z niej wyskakuje bon turystyczny.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

### **Atrakcja 2.5 – Dyscypliny sportowe, obiekty sportowe, formy rekreacji - Quiz olimpijski, memory itp - stół multimedialny**

Opis: Na górze stołu wyświetlają się kategorie np. „Zaznacz dyscypliny olimpijskie”, „zaznacz polskich olimpijczyków” itd. Poniżej wyświetlają się kafelki (np. 3 x 3, czyli w sumie 9), spośród których dzieci mają za zadanie wybrać odpowiednie do kategorii + inne

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII. Wymagane jest jednak odpowiedniej gradacji trudności pytań w zależności od wieku dzieci.

Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający

### **Atrakcja 2.6 – Quiz o POT, Polskich Markach Turystycznych– mapa, memory, itp. stół multimedialny**

Content dostarcza Zamawiający

#### **Zadania dla wykonawcy strefa 2.4, 2.5 oraz 2.6:**

- a) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji. Stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenie (wszystkie stoły multimedialne / dotykowe monitory interaktywne) aplikacji mobilnej według powyższych założeń dla strefy 2.4 oraz 2.5
- b) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie stołów multimedialnych oraz ich konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- c) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- d) Zapewnienie animatora do stref ( 2.4 oraz 2.5 ) na czas trwania eventu
- e) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

## **STREFA 3 – WIRTUALNA RZECZYWISTOŚĆ**

### **Atrakcja 3.1 – Atrakcja turystyczna widzialna ale nie dotykalna – wykorzystanie AR**

**Opis:** Stanowisko składa się z tableta z wgranym odpowiednim oprogramowaniem AR oraz green boxa. Tablet wykorzystuje płaską infrastrukturę (stół, podłoga) i wizualizuje dane polskie atrakcje turystyczne z wykorzystaniem tej infrastruktury. Dzieci mogą zrobić sobie zdjęcie obok najpiękniejszych polskich zabytków, krajobrazów czy atrakcji, a następnie wysłać je na swój adres mail i wstawić na swoje media społecznościowe oznaczając Turystyczną Szkołę.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Zadania dla wykonawcy:

- a) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji.
- b) Stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenie – tablet aplikacji mobilnej według powyższych założeń
- c) Zakup odpowiedniego tabletu, który będzie obsługiwać strefę oraz zakup tła (green box)
- d) Zapewnienie stelaża do telewizora SAMSUNG PE40C na którym będzie widoczny podgląd live robionych zdjęć

- e) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- f) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- g) Zapewnienie animatora na czas trwania eventu
- h) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja 3.2 – „Cyfrowe zwiedzanie” z wykorzystaniem okularów VR**

Opis: Animator wyposaża uczestnika w niezbędny sprzęt (okulary VR i słuchawki), udziela instrukcji związanych z korzystaniem ze sprzętu, uruchamia sprzęt. Rolą tej atrakcji jest pokazanie panoram 3D dzieciom - mogą one w określonym zakresie obserwować dane atrakcje turystyczne Polski.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Zadania dla wykonawcy:

- a) Wgranie na urządzenia – okulary VR na bazie wkładu merytorycznego dostarczonego przez Zamawiającego
- b) Zapewnienie 10 stanowisk do VR ( Obrotowe krzesło ( preferowany kształt jajka), stół/stojak na okulary)
- c) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- d) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- e) Zapewnienie animatora na czas trwania eventu
- f) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

## **STREFA 4 – AKTYWNOŚĆ W TURYSTYCE**

### **Atrakcja 4.1 – Interaktywna podłoga – „Poznaj atrakcje Polski”**

Opis: Na podłodze wyświetla się mapa Polski oraz dana atrakcja turystyczna/miasto. Dziecko ma za zadanie przejść w dane miejsce na wyświetlanej mapie tam gdzie znajduje się ta atrakcja/to miasto.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz ew. IV-VIII.

Zadania dla wykonawcy:

- a) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji.
- b) Stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenie – interaktywna podłoga aplikacji mobilnej według powyższych założeń
- b) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- d) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- e) Zapewnienie animatora na czas trwania eventu
- f) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

#### **Atrakcja 4.2 - „Cyfrowa aktywność fizyczna - wyścigi” z wykorzystaniem okularów VR i sprzętu sportowego**

Opis: Na stacji tej znajdują się 2 rowery stacjonarne podłączone do gry VR symulującej wyścigi kolarskie. W atrakcji uczestniczą dwie osoby, które ścigają się w ramach gry. Intensyfikację wrażeń wyścigowych zapewniają okulary VR, które mają na sobie uczestnicy. Wyścig powinien być krótki (ok. 3 minut) umożliwiając skorzystanie z atrakcji jak największej liczbie uczestników.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas IV-VIII ewentualnie I-III.

Zadania dla wykonawcy:

- a) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji.
- b) Zakup dwóch rowerów (trenażerów) kompatybilnych z grą, która będzie wyświetlana na telewizorze (Telewizor, Play station oraz grę zapewnia Zamawiający)
- b) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- d) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie powstałych szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- e) Zapewnienie animatora na czas trwania eventu
- f) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

#### **STREFA 5 – POCZEKALNIA**

**Atrakcja 5.1 Familiada – Quiz znajomości szlaków, regionów, Polskich Marek Tetrycznych, PBT, bezpieczeństwa**

Opis: Gra jest inspirowana Familiadą. Dwie grupy uczniów ze sobą konkurujących. Za każdym razem członkowie przeciwnych grup podchodzą do „przycisków”, wysłuchują pytanie dotyczące Polskich Marek Tetrycznych, PBT, szlaków turystycznych szlaków, regionów, bezpieczeństwa i zgłaszają się do odpowiedzi naciskając przycisk. Na ekranie multimedialnym mogą pojawiać się pytania w postaci filmów i zdjęć. Wyniki rywalizacji mogą się wyświetlać na ekranie multimedialnym. Content merytoryczny zapewnia Zamawiający

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII. Wymagane jest jednak odpowiedniej gradacji trudności pytań w zależności od wieku dzieci.

Zadania dla wykonawcy:

- a) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji.
- b) Stworzenie, napisanie oraz wgranie na urządzenie – laptop aplikacji „Familiada” według powyższych założeń
- c) Zakup dwóch przycisków, stołów oraz zapewnienie stelaża do 3 telewizorów SAMSUNG PE40C na których prowadzona będzie rozgrywka (TV1 – punktacja drużyna 1, TV2 – punktacja drużyna 2; TV3 pytania i wyświetlanie odpowiedzi)
- b) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- d) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- e) Zapewnienie animatora na czas trwania eventu
- f) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja 5.2 - Gra e-sportowa**

Opis: W ramach atrakcji dzieci będą miały możliwość zagrania w grę sportową za pośrednictwem PlayStation. Przykłady gier: FIFA 2021, Summer Sports Games – gry zapewnia Zamawiający.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII. W przypadku dzieci I-III może być potrzebna pomoc animatorów w grze.

Zadania dla wykonawcy:

- a) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- d) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- e) Zapewnienie animatora na czas trwania eventu

- f) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja 5.3 - Wsłuchaj się w naturę – Kiosk multimedialny**

Opis: W ramach atrakcji dzieci zakładają słuchawki, odsłuchują pewnie dźwięki związane z przyrodą (szum wody, stukanie dzięcioła, wiatr) ale także z zawodami sportowymi (np. radość kibiców, bieg ect.). Dzieci mają za zadanie zgadnąć co to za odgłos (wybrać właściwą odpowiedź na ekranie kiosku)

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

Zadania dla wykonawcy:

- a) Zakup bazy dźwięków oraz napisanie aplikacji i jej wgranie na kiosk dotykowy multimedialny (kiosk zapewnia Zamawiający)
- b) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności aplikacji.
- a) Rozstawienie odłączenie oraz uruchomienie strefy oraz jej konserwacja wraz z dezynfekcją podczas całego eventu
- d) Każdorazowa inwentaryzacja sprzętu i dbanie o jego poprawne działanie i naprawianie szkód lub do uzupełnianie niedoborów – w tym ładowanie i aktualizacja
- e) Zapewnienie animatora na czas trwania eventu (wspólny ze strefą 5.2)
- f) Transport sprzętów znajdujących się w strefie

### **Atrakcja niestacyjna – DYPLOM/PBT**

W ramach wizyty MCETS dzieciom będą rozdawane dyplomy (dwustronny , format A5). Dyplomy te będą podczas wydarzenia pełniły podwójną rolę w tym rolę grywalizacyjną - dyplom bowiem będzie się składał z 2 części. Pierwsza to DYPOLM za uczestnictwo. Druga część będzie miała charakter albumu na pieczątki, które będzie uczeń zdobywał za uczestnictwo w atrakcjach przewidzianych w wydarzeniu. Każda pieczętka będzie oznaczała kolejny poziom. Pieczątki będą przybijali animatorzy. Dyplomy te zostaną w rękach dzieci po wydarzeniu w ramach pamiątki.

Projekt i druk po stronie Zamawiającego.

### **Zadania dla Wykonawcy do każdej strefy i atrakcji MCETS:**

Przygotowanie opisu działania każdej strefy (instrukcja) oraz każdej atrakcji



## 2a - Przygotowanie aplikacji mobilnej TS.

Przedmiotem zamówienia jest usługa polegająca na przygotowaniu aplikacji Turystyczna Szkoła przeznaczonych na urządzenia mobilne.

Do zadań wykonawcy należeć będzie dostosowanie/zaimplementowanie treści ze strony internetowej [www.turystycznaszkoła.gov.pl](http://www.turystycznaszkoła.gov.pl): min: encyklopedia wiedzy

oraz

stworzenie modułów do aplikacji mobilnej Turystyczna Szkoła:

### 1) MODUŁ: pocztówka (pocztówka AR)

stanowi pocztówkę wysyłaną z telefonu ( wykorzystaniem AR). Jest to system umożliwiający wykonanie zdjęcia (*selfie*) z dobranym odpowiednio tłem (obiekt turystyczny itp.- 16 szt.) lub fragmentami garderoby nawiązującymi do poszczególnych miejsc i atrakcji. Pocztówkę z odpowiednio przerobionym zdjęciem można udostępniać także na portalach społecznościowych.

Koncepty edukacyjne skojarzone z tym modułem są następujące: walory i atrakcje, obiekty i dyscypliny sportowe, Polski Bon Turystyczny.

### 2) MODUŁ: gry terenowe/questy itp.

moduł pozwalające na zdobycie informacji, zwiększenie wiedzy, prowadzące do „grywalizacji” użytkowników. Możliwe do wykorzystania stacjonarnie (wtedy przyjmują formę quizów) oraz w terenie z wykorzystaniem funkcji lokalizacji GPS. O jakości zabaw multimedialnych świadczy jak najmniejsze bazowanie na używaniu klawiatury wirtualnej i wypełnianiu pustych pól, w zamian - jak najczęstsze oferowanie zabawowych form gier: np. puzzle, łączenie wyrazów w pary, krzyżówki dotykowe etc. Moduł byłby do wykorzystania podczas wydarzenia (na stanowiskach jako quizy) oraz po wydarzeniu (podczas indywidualnych wycieczek dzieci z rodzicami do atrakcji turystycznych, przy atrakcjach byłyby wytyczone trasy z zagadkami/questami do przejścia).

Moduł realizowałby koncepty: formy turystyki, obiekty krajoznawcze, obiekty i dyscypliny sportowe i bon turystyczny.

### 3)MODUŁ: encyklopedia tematyczna

Wkład dostarcza Wykonawca, migracja ze strony www

**4) MODUŁ: Zasady bezpieczeństwa związane z przebywaniem w określonym środowisku, terenie, czyli np. w górach, w lesie, na wodzie i w terenie przywodnym. z opcją wykorzystania na tabletach podczas eventu według opisanych w części 2 założeń**

Zostaje stworzona prosta aplikacja mobilna. W centrum tabletu wyświetlają się zasady związane z bezpieczeństwem w danym terenie. Dziecko ma zadanie przypisać zasadę do środowiska. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający

**5) MODUŁ: Apteczka turystyczna – z opcją wykorzystania na tabletach podczas eventu według opisanych w części 2 założeń**

Opis: Zostanie stworzona prosta aplikacja mobilna. W centrum tabletu znajdować się będzie apteczka do której dotykowo dzieci dobierać będą niezbędny sprzęt do apteczki. Aplikacja tłumaczy tekstowo dobre i złe wybory dzieci. Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający.

**6) MODUŁ: Pogoda w turystyce**

**7) MODUŁ Quiz/Quest dotyczący turystyki krajowej – z opcją wykorzystania na stole multimedialnym podczas eventu według opisanych w części 2 założeń**

Opis: Uczestnicy wykonują określone zadania przewidziane w grze która wyświetla się na ekranie interaktywnym np. pokonują labirynt (którego podstawą jest np. mapa Polski), odpowiadają na ułożone pytania z zakresu turystyki krajowej, geografii Polski. Dzięki temu pokonują kolejny poziomy gry. Na końcu trafiają na skrzynię skarbów i ją otwierają. Z niej wyskakuje bon turystyczny.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII.

**8) MODUŁ – Dyscypliny sportowe, obiekty sportowe, formy rekreacji - Quiz olimpijski - z opcją wykorzystania na stole multimedialnym - z opcją wykorzystania na stole multimedialnym podczas eventu według opisanych w części 2 założeń**

Opis: Na górze stołu wyświetlają się kategorie np. „Zaznacz dyscypliny olimpijskie”, „zaznacz polskich olimpijczyków” itd. Poniżej wyświetlają się kafelki (np. 3 x 3, czyli w sumie 9), spośród których dzieci mają za zadanie wybrać odpowiednie do kategorii.

Dla 2 grup docelowych: Atrakcja może być stosowana dla dzieci z klas I-III oraz IV-VIII. Wymagane jest jednak odpowiedniej gradacji trudności pytań w zależności od wieku dzieci.

Content (merytoryczny wkład) do aplikacji dostarczy Zamawiający

**9) MODUŁ – Quiz o POT, Polskich Markach Turystycznych, PBT – mapa, memory, itp. - z opcją wykorzystania na stole multimedialnym podczas eventu według opisanych w części 2 założeń**

Content dostarcza Zamawiający

1. Stworzenie i dostarczenie Aplikacji Turystyczna Szkoła na platformy Android (od wersji 7.X) oraz iOS (od wersji iOS12) przeznaczonych na urządzenia mobilne (smartfony, tablety)
2. opracowanie i dostosowania CMS do potrzeb zarządzania Aplikacją i wprowadzenie do systemu CMS treści wskazane przez Zamawiającego, dostosowanie i implementacja na stronę internetową
3. Opublikowanie aplikacji w sklepach Google Play Store oraz App Store oraz zapewnienie możliwości jej pobierania do końca trwania Gwarancji;
4. Przekazanie dokumentacji powykonawczej;
5. Dostarczenia wszelkich licencji niezbędnych do funkcjonowania Aplikacji (wraz z CMS)
6. Zapewnienie Gwarancji przez okres co najmniej 36 miesięcy (analiza i usuwanie przyczyn problemów tj. błędów, wsparcie w obsłudze aplikacji oraz jej niezbędne aktualizacje mające na celu zapewnienie ciągłości działania w ww. okresie);
7. Aplikacja musi zachować mobilność i poprawne działanie w ciągu minimum 36 miesięcy od momentu podpisania protokołu odbioru, w tym m.in. należy dostosowywać aplikację do ewentualnych nowych wersji Android i iOS.

Aplikacja i wszystkie informacje jej dotyczące będą znajdować się na serwerze Zamawiającego do zakończenia Okresu Gwarancji.

Wykonawca zapewni, że aplikacja będąca przedmiotem zamówienia będzie zgodna z przez cały Okres Gwarancji z przepisami prawa powszechnie obowiązującego, w szczególności zapisami Ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych.

## ETAPY REALIZACJI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

### Etap 1

## 1) Spotkanie w siedzibie Zamawiającego

### Strefa eventowa

- a) Przedstawienie oraz omówienie planu MCETS, opisu stref oraz atrakcji otrzymanych na etapie postępowania
- b) Ustalenie harmonogramu dotyczącego realizacji strefy eventowej

### Aplikacja oraz moduły (do atrakcji ze strefy eventowej)

- c) Dokonanie analiz potrzeb użytkownika **dotyczące przygotowania aplikacji mobilnej TS oraz modułów aplikacji**
- d) Przygotowanie **scenariusza**, schematu **działania**, opisu funkcjonalności modułów aplikacji.
- e) Przygotowanie opisu funkcjonalności , mapy aplikacji , ścieżki poruszania się w aplikacji
- f) Stworzenie modułów:

MODUŁ: robot

MODUŁ: *pogoda*

MODUŁ: *Zasady bezpieczeństwa związane z przebywaniem w określonym środowisku, terenie, czyli np. w górach, w lesie, na wodzie i w terenie przywodnym.*

MODUŁ: *Apteczka turystyczna*

MODUŁ *Quiz/Quest dotyczący turystyki krajowej – z opcją wykorzystania na stole multimedialnym*

MODUŁ – *Dyscypliny sportowe, obiekty sportowe, formy rekreacji - Quiz olimpijski - z opcją wykorzystania na stole multimedialnym*

MODUŁ – *Quiz o POT, Polskich Markach Turystycznych, PBT– mapa, memory, itp. z opcją wykorzystania na stole multimedialnym*

- 2) Przedstawienie projektów brandingu pojazdów w terminie ustalonym podczas spotkania
- 3) Potwierdzenie listy lokalizacji
- 4) Zakup elementów strefy
- 5)

30 dni roboczych od dnia odbycia spotkania w siedzibie Zamawiającego

5 dni roboczych na czynności odbiorcze Zamawiającego

## **Etap 2 Opracowanie projektu aplikacji mobilnej**

- a) Opracowanie interfejsu graficznego aplikacji w oparciu o dane przedstawione przez Zamawiającego z uwzględnieniem wszystkich funkcjonalności
- b) Stworzenie panelu CMS do zarządzania treścią.
- c) Stworzenie aplikacji na platformy Android i iOS
- d) Opracowanie dokumentacji Aplikacji wraz z CMS
- e) Stworzenie modułów:
- f)
  - MODUŁ: pocztówka (pocztówka AR)
  - MODUŁ: gry terenowe/questy itp.
  - MODUŁ: encyklopedia tematyczna

*45 dni roboczych od daty zakończenia Etapu 1 potwierdzonego protokołem odbioru*

5 dni roboczych na czynności odbiorcze Zamawiającego

## **Etap 3 Przygotowanie scenariuszy testowych**

Przygotowanie scenariuszy testowych umożliwiających przeprowadzenie testów funkcjonalności Aplikacji obejmujących wszystkie przypadki życia Aplikacji i dokonanie testów aplikacji i po pozytywnych wynikach testów, przekazanie aplikacji Zamawiającemu

Przeprowadzenie szkolenia dla przedstawicieli Zamawiającego w jego siedzibie w zakresie zarządzania treścią aplikacji i korzystania

*35 dni roboczych od daty zakończenia Etapu 2 potwierdzonego protokołem odbioru (zgodnie z ofertą Wykonawcy)*

5 dni roboczych na czynności odbiorcze Zamawiającego

## **Opublikowanie aplikacji**

Opublikowanie aplikacji w sklepach Google Play Store i App Store wraz z zapewnieniem możliwości jej pobierania do końca trwania Gwarancji

Przedstawienie ewaluacji Aplikacji po 3, 6,9 miesiącach od opublikowania Aplikacji w sklepach w postaci raportu zawierającego mierzalne dane jakościowe i ilościowe (m.in.analiza statystyk pobrań)

### **Gwarancja**

Gwarancja obejmuje analizę i usuwanie przyczyn problemów tj. usterek i błędów, a także wsparcie w obsłudze Aplikacji i jej niezbędne aktualizacje Co najmniej 36 miesięcy od daty zakończenia Etapu 3 potwierdzonego protokołem odbioru końcowego (zgodnie z ofertą Wykonawcy)

### **WYMAGANIA**

W ciągu 3 dni roboczych od dnia zawarcia umowy odbędzie się spotkanie w siedzibie Zamawiającego służące omówieniu zamówienia. Zamawiający wskaże Wykonawcy termin spotkania w dniu zawarcia umowy.

Wykonawca dokona analiz potrzeb użytkownika oraz w terminie 10 dni roboczych od dnia wyżej wymienionego spotkania przedstawi propozycję interfejsu graficznego aplikacji, a następnie weźmie udział w spotkaniu mającym na celu doprecyzowanie ustaleń dotyczących tego etapu realizacji projektu. Termin spotkania zostanie ustalony na spotkaniu otwierającym.

Aplikacja powinna:

- a) pracować na urządzeniach typu: smartfon oraz tablet
- b) pracować na systemach operacyjnych: Android (od wersji 7.X 2017 r.) oraz iOS (w wersjach od iOS 12)
- c) być napisana w polskiej wersji językowej,
- d) spełniać zalecenia WCAG 2.0 AA
- e) być przygotowana w technologii pozwalającej na dostosowanie wyświetlanej treści do rozdzielczości ekranu urządzenia, na którym jest wyświetlana
- f) zachować mobilność i poprawne działanie przez co najmniej 36 miesięcy od momentu podpisania protokołu odbioru w tym m.in. dostosowanie tej aplikacji do ewentualnych nowych wersji Androida i iOS
- g) umożliwiać korzystanie z usługi geolokalizacji

Aplikacja powinna posiadać ułatwienie dla osób z niepełnosprawnościami.

Aplikacja powinna być zintegrowana z mediami społecznościowymi projektu.

Strefa musi być przystosowana dla dzieci poruszających się na wózku inwalidzkim(podjazdy, szerokość korytarzy pomiędzy strefami, itp.).

## DOSTOSOWANIE MCETS DO POTRZEB OSÓB Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIAMI

Projekt Mobilne Centrum Edukacji Turystyczna Szkoła będzie dostosowany do potrzeb osób z niepełnosprawnościami. Wykonawca ma obowiązek zagwarantować co najmniej minimalną dostępność, w obszarach:

**architektonicznym** – strefa musi być wolna od barier i zapewniać możliwość poruszania się po niej między innymi osobami z niepełnosprawnościami (poruszających się o kulach, a także wózku inwalidzkim). Strefy w MCETS powinny mieć zapewnione odpowiednie dla osób niepełnosprawnych szerokości korytarzy, podjazdy, a tablety oraz stół multimedialny powinny być ustawione w sposób umożliwiający swobodne korzystanie z atrakcji strefy MCTS osobom o obniżonej sprawności ruchowej.

**cyfrowym** – wszelkie aplikacje powstałe na potrzeby niniejszego SOPZ muszą być dostosowane i zgodne z wymogami ustawy o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych

Źródła:

[- Ustawa o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami](#)

[- Ustawa o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych](#)

## RAPORTOWANIE

Wykonawca jest zobowiązany do informowania Zamawiającego o postępach prac, w tym w szczególności w postaci raportów:

Raport tygodniowy (w fazie przygotowawczej)

Raport miesięczny

Raport częściowy z realizacji poszczególnych wydarzeń

Raport końcowy

## INFORMACJE DODATKOWE

Wszelkie wątpliwości odnośnie działania systemu zapisane w opisie przedmiotu zamówienia rozpatrywane będą na korzyść Zamawiającego.

## III PODSUMOWANIE

Podczas realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca jest zobowiązany do:

- a) ścisłej współpracy z Zamawiającym i wskazanymi przez niego podmiotami, w tym kontaktów osobistych, telefonicznych oraz e-mailowych w celu właściwej realizacji zadań;
- b) realizacji poszczególnych zadań wchodzących w zakres zamówienia zgodnie z wymogami Zamawiającego oraz ustaleniami podjętymi wspólnie z Zamawiającym w trakcie przygotowań do realizacji zamówienia;
- c) działania z dochowaniem należytej staranności i zgodnie z obowiązującym stanem prawnym.

W ramach niniejszego zamówienia Wykonawca odpowiada za:

- a) koordynację i nadzór nad wszelkimi działaniami podejmowanymi w związku z realizacją zamówienia przez zatrudnionych przez siebie podwykonawców i pracowników,
- b) koordynację i nadzór nad wszystkimi zatrudnionymi przez siebie podwykonawcami w celu zapewnienia należytego i terminowego wykonania zamówienia.

Wykonawca zobowiązuje się wykonywać przedmiot zamówienia z uwzględnieniem opinii i sugestii przedstawicieli Zamawiającego oraz współpracować z przedstawicielami Zamawiającego, dopasowując się do terminów i sposobów komunikacji im dogodnych.

Przedmiot zamówienia musi zostać wykonany z uwzględnieniem najwyższych standardów jakości.

### **Akceptacja**

Przez cały czas realizacji zamówienia ostateczna decyzja na temat podejmowanych działań leży po stronie Zamawiającego.

### **Breanding**

Wszelkie materiały graficzne muszą zawierać logotyp Polskiego Bonu Turystycznego oraz logo POT. W tym w szczególności, materiały drukowane, ścianki, aplikacje mobilne, obrandowanie samochodów czy urządzeń znajdujących się w strefach. Każdorazowe użycie logotypu wymaga zgody i akceptacji Zamawiającego.

### **LOGOTYP**