znak sprawy: 03/5/14

OGŁOSZENIE O KONKURSIE OFERT

Przedmiot:

„Przygotowanie interaktywnych aplikacji promocyjnych, gier na stoły multimedialne”

Warszawa, 30 maja 2014 r.

ZAMAWIAJĄCY

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka na lata 2007-2013

1. Nazwa (firma) oraz adres Zamawiającego;

Polska Organizacja Turystyczna
– jednostka organizacyjna przeprowadzająca postępowanie publicznego o udzielenie zamówienia publicznego i udzielająca zamówienia:

a) Adres Zamawiającego: ul. Chałubińskiego 8, 00 – 613 Warszawa
b) Fax: +48 22 5367004
c) www.pot.gov.pl
d) E-mail: pot@pot.gov.pl
e) Kontakt z Zamawiającym: Łukasz Krawczyk – tel. (22) 536 70 24.

2. Tryb udzielenia zamówienia;

2.1. Postępowanie prowadzone jest bez stosowania ustawy z dnia 29 stycznia 2004 roku Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2013r., poz. 907, ze zm.), w związku z art. 4 pkt 8 ustawy.

2.2. Postępowanie jest prowadzone na podstawie regulaminów wewnętrznych Polskiej Organizacji Turystycznej, zgodnie z zasadami wskazanymi w niniejszym dokumencie.

2.3. Zamawiający informuje wykonawców, że postępowanie prowadzone jest w trybie otwartego konkursu ofert, tj. każdy z wykonawców może złożyć w postępowaniu ofertę. Ponadto:

1) do postępowania nie ma zastosowania ustawa z dnia 29 stycznia 2004r. Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2013r, poz. 907 ze zmianami);
2) zawiadomienie o wyborze oferty nie stanowi przyjęcia oferty;
3) Zamawiający zastrzega sobie prawo do:
   a) odwołania postepowania, unieważnienia go w całości lub w części w każdym czasie,
   b) zamknięcia postępowania bez dokonania wyboru oferty,
   c) zmiany terminów wyznaczonych w ogłoszeniu,
   d) żądania szczegółowych informacji i wyjaśnień od wykonawców na każdym etapie postepowania;
4) w przypadku skorzystania przez Zamawiającego z któregokolwiek uprawnienia wskazanego w pkt 3 wykonawcom nie przysługują żadne roszczenia z tytułu udziału w postępowaniu.

3. Przedmiot zamówienia;

Przedmiotem zamówienia jest przygotowanie interaktywnych aplikacji promocyjnych/gier na stoły multimedialne (model Samsung SUR40) wykorzystywane przez POT i 11 Polskich Ośrodków Informacji Turystycznej w trakcie międzynarodowych i krajowych targów turystycznych oraz innych ważnych wydarzeń. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia znajduje się w załączniku nr 1 do niniejszego ogłoszenia.

4. Termin i sposób realizacji zamówienia.

Zamówienie będzie realizowane od dnia zawarcia umowy maksymalnie do dnia 31 sierpnia 2014r., zgodnie z warunkami zawartymi w niniejszym ogłoszeniu i w sposób przewidziany w załączonym wzorze umowy.

5. Termin składania ofert.

5.1. Ofertę należy złożyć najpóźniej w terminie do dnia **11 czerwca 2014r. do godz. 15.00**. Oferty, które dotrą do Zamawiającego po tym terminie nie będą uwzględnione. Dopuszczalne jest złożenie oferty w formie pisemnej lub w formie elektronicznej na adres email lukasz.krawczyk@pot.gov.pl.

5.2. Na ofertę wykonawcy składa się **wypełniony formularz ofertowy, opisowe streszczenie pomysłu na aplikację/grę**. Oferta złożona w innej formie nie zostanie zaakceptowana.

5.3. Zamawiający może zwrócić się do wykonawcy o wyjaśnienie lub uzupełnienie treści złożonej oferty. Oferta wykonawcy, który nie odpowie na takie wezwanie lub odpowie w niewystarczający sposób nie zostanie uwzględniona.

6. Kryteria wyboru oferty.

6.1. Zamawiający wybierze ofertę na podstawie kryterium:

- cena 30%

- terminu wykonania podanego w dniach 30%

- Wykorzystanie nakładki dotykowej zapewniającej funkcję **multidotyku** – odczytuje, co najmniej 50 niezależnych punktów dotyku. Ocena: Nie spełnia – 0 pkt., spełnia – 10 pkt.

- Wykorzystanie **czujników optycznych umożliwiających rozpoznawanie tagów.** Ocena: Nie spełnia – 0 pkt., spełnia – 10 pkt.

- Wykorzystanie **WiFi** oraz odbiornika **Bluetooth.** Ocena: Nie spełnia – 0 pkt., spełnia – 10 pkt.

- Ocena koncepcji i pomysłu na grę na podstawie opisowego streszczenia pomysłu na aplikację/grę. Ocena: przez komisję od 0 do 10 pkt.

Zamówienie zostanie udzielone temu wykonawcy, który uzyska najwyższą liczbę punktów.

Ocena punktowa w ramach kryterium ceny zostanie dokonana zgodnie ze wzorem:

$$C = \frac{Cn}{Co} \times 30 ,$$

gdzie:
Cn – oznacza najniższą zaproponowaną cenę całkowitą oferty
Co – oznacza cenę całkowitą zaproponowaną w badanej ofercie,
C – liczbę punktów przyznanych badanej ofercie.

Ocena punktowa w ramach kryterium termin realizacji zostanie dokonana zgodnie ze wzorem:

$$T = \frac{Tn}{To} \times 30 ,$$

gdzie:
Tn – oznacza najkrótszy zaproponowany termin realizacji oferty
To – oznacza termin zaproponowany w badanej ofercie,
T – liczbę punktów przyznanych badanej ofercie.

7. Załączniki:

1) Opis przedmiotu zamówienia,

2) Formularz oferty,

3) Istotne postanowienia umowy.

Załącznik nr 1

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest przygotowanie interaktywnych aplikacji promocyjnych/gier na stoły multimedialne (model Samsung SUR40) wykorzystywane przez POT i 11 Polskich Ośrodków Informacji Turystycznej w trakcie międzynarodowych i krajowych targów turystycznych oraz innych ważnych wydarzeń. Urządzenie w trybie stołu multimedialnego pracuje w oparciu o oprogramowanie Microsoft Pixel Sense 2.0. Cechy charakterystyczne urządzenia, które należy wykorzystać przy projektowaniu aplikacji/gry:

- nakładka dotykowa zapewnia funkcję **multidotyku** – odczytuje, co najmniej 50 niezależnych punktów dotyku. Tak więc może jednocześnie śledzić punkty dotknięcia wszystkich palców paru osób (w praktyce może być to więcej niż 5 osób)

- nakładka jest wyposażona w **czujniki optyczne umożliwiające rozpoznawanie tagów** – znaczników graficznych przykładanych do nakładki. Prawidłowe odczytanie tagu nie zależy od jego przestrzennej orientacji (przy założeniu, że jest położony na nakładce dotykowej). Zastosowany algorytm generowania tagów umożliwia ponad 250 rozróżnialnych dla urządzenia tagów. W praktyce mechanizm ten jest dość zawodny – tagi odczytuje, ale zdarza się, że mylnie. Na podstawie tej cechy działa rozpoznawanie kładzionych na ekranie przedmiotów – na dnie przedmiotu jest naklejany obrazek z odpowiednim tagiem. Stół można skonfigurować tak, że przyłożenie odpowiedniego Tagu automatycznie uruchamia wskazaną aplikację

- Stół posiada **WiFi** oraz odbiornik **Bluetooth**

Przedmiotem zamówienia jest:

1. Przygotowanie scenariuszy dla proponowanej gry/aplikacji na stół multimedialny (przedstawienie pomysłu, celu oraz przebiegu gry, zasad jej działania)
2. Kompleksowe przygotowanie aplikacji /gry (zaprojektowanie ekranów, napisanie lub wykorzystanie gotowego silnika dla gry)
3. Wdrożenie aplikacji na urządzenie (instalacja oprogramowania, odpowiednia konfiguracja aplikacji, jeśli jest konieczna, przetestowanie poprawności działania oraz optymalizacja wydajności i szybkości działania aplikacji)
4. Przygotowanie dokumentacji technicznej dla aplikacji

Aplikacja /gra ma na celu wyeksponowanie atrakcyjności oraz innowacyjności urządzenia Samsung SUR40, natomiast tematy, na których należy oprzeć scenariusz każdej aplikacji /gry, muszą oscylować wokół atrakcyjności turystycznej Polski, interesujących miejsc kojarzonych z Polską, można wykorzystać hasła promocyjne Polski: Come and find your story, Move your Imagination. Aplikacje/gry muszą odznaczać się wyjątkową atrakcyjnością wizualną, grywalnością, intuicyjnym zrozumieniem reguł działania, jednocześnie nie mogą infantylizować możliwości użytkownika/gracza, jeśli to możliwe powinny angażować zmysły użytkownika oraz budować chęć poprawienia osiągniętych wyników, nie powinny dawać poczucia przegranej. W związku z tym, że aplikacja ma jak najlepiej wyeksponować możliwości stołu multimedialnego oraz sprawiać przyjemność grającemu zalecane jest wykorzystanie dźwięków w tle oraz muzyki w aplikacji/grze. Od autora gry zależy udźwiękowienie aplikacji (dopuszczalne jest korzystanie z bibliotek sampli), natomiast nie jest wymagany narrator, a elementy narracji można zastąpić tekstem narracyjnym w aplikacji/grze.

Preferowana tematyka gier do wyboru*:

- Skojarzeniowy, obrazkowy quiz o Polsce ze wskazywaniem odgadniętych miejsc na czas na mapie,
- Układanie puzzli lub znajdowanie niepasujących elementów na zdjęciach z charakterystycznych miejsc w Polsce, lokalizowanie ich na mapie.

- Edukacyjna gra planszowa na kilka osób, umożliwiająca poznanie atrakcyjnych miejsc w Polsce z wykorzystaniem mini gier typu puzzle, memo, tetris, quiz, rywalizacja opiera się o czas oraz ilość zdobytych punktów
- Gra muzyczna służąca do nauki gry na instrumencie na podstawie polskiej muzyki, którą można połączyć z właściwym regionem Polski (np. Chopin – Mazowsze, Krakowiak – Małopolska, itp.). Nauce gry towarzyszą zdjęcia z odpowiedniego regionu.

*** Wykonawca może przedstawić własną propozycję pomysłu i scenariusza do gry**

Docelowe grupy wiekowe: Jedna gra dla grupy docelowej 15-25, druga dla 25-45+
Ilość aplikacji/gier: nie mniej niż 2
Język aplikacji: angielski

Załącznik nr 2

Zamawiający: **Polska Organizacja Turystyczna**
ul. Chałubińskiego 8
00 – 613 Warszawa

O F E R T A

Odpowiadając na ogłoszenie dotyczące konkursu ofert na **„Przygotowanie interaktywnych aplikacji promocyjnych, gier na stoły multimedialne" nr 03/5/14,** zgodnie z wymogami zawartymi w ogłoszeniu z dnia 30 kwietnia 2014r., oferujemy wykonanie przedmiotu zamówienia za cenę ryczałtową:

CENA: ..... zł brutto,

tj. słownie .....złotych brutto.

Termin realizacji w dniach: ..... . słownie: .....

1. Oświadczamy, że zapoznaliśmy się z warunkami podanymi przez Zamawiającego w ogłoszeniu i nie wnosimy do nich żadnych zastrzeżeń, uzyskaliśmy wszelkie niezbędne informacje do przygotowania oferty i wykonania zamówienia, a także akceptujemy projekt umowy oraz termin realizacji przedmiotu zamówienia podany przez Zamawiającego.
2. W przypadku udzielenia nam zamówienia zobowiązujemy się do zawarcia umowy w miejscu i terminie wskazanym przez Zamawiającego.
3. Do niniejszej oferty załączamy następujące dokumenty:

   - Opisowe streszczenie pomysłu na aplikację/grę.
   - .....

Nazwa i adres podmiotu składającego ofertę:

.....

NIP ..... REGON .....

Adres, na który Zamawiający powinien przesyłać ewentualną korespondencję:

.....

Osoba wyznaczona do kontaktów z Zamawiającym: .....

Numer telefonu: 0 (**) ..... Numer faksu: 0 (**).....

e-mail .....

....., dn. ....
(podpis uprawnionego
przedstawiciela wykonawcy)

Załącznik nr 3

Istotne postanowienia umowy

zawarta dnia **……..** w Warszawie pomiędzy Polską Organizacją Turystyczną z siedzibą w Warszawie 00-613, ul. Chałubińskiego 8, REGON 016213775, reprezentowaną przez:

1. **Mirosława Nalazka** - Dyrektor Departamentu Systemów Informacyjnych
2. **Halinę Trojanowską** - Główną Księgową, Dyrektor Biura Finansowego

zwaną dalej **Zamawiającym**

a

……., reprezentowaną przez:

1. **……**

zwaną dalej **Wykonawcą**.

Wyboru Wykonawcy dokonano w wyniku przeprowadzonego postępowania w trybie otwartego konkursu ofert z dnia ……., do którego ma zastosowanie art. 4 pkt 8 ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo zamówień publicznych.

Umowa zostaje zawarta w ramach projektu współfinansowanego z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego w ramach Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka działanie 6.3 Promujmy Polskę Razem, komponent „B".

§ 1 Przedmiot Umowy

1. Przedmiotem umowy jest przygotowanie interaktywnych aplikacji promocyjnych/gier na stoły multimedialne (model Samsung SUR40) wykorzystywane przez POT i 11 Polskich Ośrodków Informacji Turystycznej w trakcie międzynarodowych i krajowych targów turystycznych oraz innych ważnych wydarzeń.

   Przedmiot zamówienia obejmuje:
   a. Przygotowanie scenariuszy dla proponowanej gry/aplikacji na stół multimedialny (przedstawienie pomysłu, celu oraz przebiegu gry, zasad jej działania)
   b. Kompleksowe przygotowanie aplikacji /gry (zaprojektowanie ekranów, napisanie lub wykorzystanie gotowego silnika dla gry, udźwiękowienie, itp.)
   c. Wdrożenie aplikacji na urządzeniu (instalacja oprogramowania, odpowiednia konfiguracja aplikacji, jeśli jest konieczna, przetestowanie poprawności działania oraz optymalizacja wydajności i szybkości działania aplikacji)
   d. Przygotowanie dokumentacji technicznej umożliwiającej Zamawiającemu zainstalowanie i konfigurację aplikacji/gier na pozostałych stołach multimedialnych.

2. Szczegółowe wymagania dotyczące aplikacji:

   Aplikacja ma na celu promocję atrakcyjności turystycznej polski przy maksymalnym wykorzystaniu możliwości technicznych i innowacyjności posiadanego przez Zamawiającego urządzenia Samsung SUR40. Tematy, na których należy oprzeć scenariusz każdej aplikacji /gry, muszą oscylować wokół atrakcyjności turystycznej Polski, interesujących miejsc kojarzonych z Polską, można wykorzystać hasła promocyjne Polski: Come and find your story, Move your Imagination. Aplikacje/gry muszą odznaczać się wyjątkową atrakcyjnością wizualną, grywalnością, intuicyjnym zrozumieniem reguł działania, jednocześnie nie mogą infantylizować możliwości użytkownika/gracza, jeśli to możliwe powinny angażować zmysły użytkownika oraz budować chęć poprawienia osiągniętych wyników, nie powinny dawać poczucia przegranej. W związku z tym, że aplikacja ma jak najlepiej wyeksponować możliwości stołu multimedialnego oraz sprawiać przyjemność grającemu, zalecane jest wykorzystanie dźwięków w tle oraz muzyki w aplikacji/grze. Od autora gry zależy udźwiękowienie aplikacji (dopuszczalne jest korzystanie z bibliotek sampli), natomiast nie jest wymagany narrator, a elementy narracji można zastąpić tekstem narracyjnym w aplikacji/grze. Aplikacje należy przygotować w języku angielskim.

3. Charakterystyka stołu multimedialnego Samsung SUR40:

   Urządzenie w trybie stołu multimedialnego pracuje w oparciu o oprogramowanie Microsoft Pixel Sense 2.0. Cechy charakterystyczne urządzenia, które należy wykorzystać przy projektowaniu aplikacji/gry:

   - nakładka dotykowa zapewnia funkcję **multidotyku** – odczytuje, co najmniej 50 niezależnych punktów dotyku. Tak więc może jednocześnie śledzić punkty dotknięcia wszystkich palców paru osób (w praktyce może być to więcej niż 5 osób)

   - nakładka jest wyposażona w **czujniki optyczne umożliwiające rozpoznawanie tagów** – znaczników graficznych przykładanych do nakładki. Prawidłowe odczytanie tagu nie zależy od jego przestrzennej orientacji (przy założeniu, że jest położony na nakładce dotykowej). Zastosowany algorytm generowania tagów umożliwia ponad 250 rozróżnialnych dla urządzenia tagów. W praktyce mechanizm ten jest dość zawodny – tagi odczytuje, ale zdarza się, że mylnie. Na podstawie tej cechy działa rozpoznawanie kładzionych na ekranie przedmiotów – na dnie przedmiotu jest naklejany obrazek z odpowiednim tagiem. Stół można skonfigurować tak, że przyłożenie odpowiedniego Tagu automatycznie uruchamia wskazaną aplikację

   - Stół posiada **WiFi** oraz odbiornik **Bluetooth**

§ 2 Obowiązki Wykonawcy

1. Wykonawca wykonując czynności związane z realizacją Umowy upoważniony jest do uzyskiwania danych i informacji od Zamawiającego niezbędnych do realizacji przedmiotu Umowy.

2. Wykonawca jest zobowiązany do samodzielnego pozyskania plików dźwiękowych, muzycznych niezbędnych do udźwiękowienia Aplikacji oraz pokrycia kosztów nabycia praw autorskich lub licencji niezbędnych dla realizacji Umowy.

3. Przed wdrożeniem produkcyjnym Wykonawca zobowiązany jest do przetestowania przygotowanych do implementacji Aplikacji na stole multimedialnym w siedzibie Zamawiającego.

4. Wraz z dokumentacją techniczną, Wykonawca zobowiązany jest do przekazania Zamawiającemu kodów źródłowych oraz wersji instalacyjnej przygotowanych Aplikacji.

5. Wykonawca zobowiązany jest do przygotowania kompleksowej dokumentacji technicznej zawierającej instrukcję instalacji Aplikacji na stole multimedialnym Samsung SUR40, instrukcję konfiguracji środowiska systemowego urządzenia pod wymagania Aplikacji oraz wskazówki dotyczące optymalnych ustawień konfiguracyjnych i optymalizacyjnych dla wydajności działania Aplikacji.

6. W przypadku braku akceptacji przez Zamawiającego przedmiotu zamówienia z powodu wad wynikłych z niedotrzymania przez Wykonawcę warunków zawartych Umowie, Wykonawca zobowiązuje się do wprowadzenia wskazanych poprawek w ustalonym terminie, jednak nie dłużej niż w terminie 14 dni od zgłoszenia uwag przez Zamawiającego.

§ 3 Prawa autorskie

1. Wykonawca w ramach wynagrodzenia, o którym mowa jest w § 6, przeniesie na Zamawiającego całość autorskich praw majątkowych do wdrożonych Aplikacji na wszystkich znanych w chwili zawarcia Umowy polach eksploatacji określonych w art. 50 i art. 74 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r o prawie autorskim i prawach pokrewnych/Dz. U z 2006 r Nr 90 poz. 631 z póz zmianami/., a w szczególności na następujących polach:

    - Utrwalanie każdą znaną w chwili zawarcia umowy techniką, a w szczególności techniką komputerową, w tym w szczególności na nośnikach magnetycznych, płytach CD-ROM i DVD wszelkiego formatu i rodzaju, na dyskach optycznych i magnetooptycznych, na płytach kompaktowych,
    - Zwielokrotnianie każdą znaną w chwili zawarcia umowy techniką,
    - Wprowadzanie do pamięci komputera wraz z prawem dokonywania modyfikacji, kodu źródłowego oprogramowania lub jakichkolwiek innych zmian z zachowaniem pól eksploatacji określonych w umowie,
    - Wprowadzanie w całości lub w części do obrotu, w tym poprzez sieć Internet w sposób umożliwiający odbiór przez zainteresowanego użytkownika,
    - Publicznej prezentacji,
    - Publiczne udostępnianie w taki sposób, aby każdy mógł mieć do aplikacji/gry Zamawiającego dostęp w miejscu i czasie przez niego wybranym,
    - Możliwości wykorzystania na dowolnej liczbie stołów multimedialnych Samsung SUR40,
    - Tłumaczenie, przystosowywanie, zmiany układu elementów graficznych, a także dokonywanie innych zmian w przedmiocie zamówienia,

2. Wykonawca wyraża zgodę na modyfikację przez Zamawiającego przedmiotu Umowy wszelką znaną techniką komputerową, a także upoważnia Zamawiającego do wydawania zezwoleń osobom trzecim na dokonywanie modyfikacji przedmiotu Umowy.

3. Przeniesienia praw autorskich, o których mowa w ust. 1, nastąpi z chwilą przekazania Zamawiającemu przedmiotu Umowy, tj. z datą podpisania bez zastrzeżeń końcowego protokołu odbioru, zgodnie z § 5 ust. 4 niniejszej Umowy.

4. Przejście praw autorskich powoduje przejście na Zamawiającego własności wydanych Zamawiającemu nośników przedmiotu Umowy.

5. Wykonawca oświadcza i gwarantuje, iż przysługują mu lub będą mu przysługiwać prawa własności intelektualnej w zakresie koniecznym do wykonania przez niego zobowiązań określonych w Umowie oraz iż wykorzystanie przez Zamawiającego przedmiotu Umowy nie będzie stanowiło jakiegokolwiek naruszenia przepisów obowiązującego prawa, ani nie będzie naruszać praw osób trzecich.

6. W razie wystąpienia przez osobę trzecią z jakimikolwiek roszczeniami skierowanymi do Zamawiającego z tytułu naruszenia majątkowych praw autorskich, Wykonawca dostarczy niezbędne dokumenty wykazujące jego prawa i potwierdzające brak ich naruszenia, a w wypadku ich naruszenia zobowiązuje się do pokrycia wszelkich kosztów związanych z dochodzeniem roszczeń przez osoby trzecie, w tym zasądzonych kwot i odszkodowań. Wykonawca zapłaci Zamawiającemu sumę odpowiadającą w/w roszczeniom w terminie 14 dni od daty wezwania go do zapłaty przez Zamawiającego.

7. Strony potwierdzają, że wszelkie nabyte przez Zamawiającego na podstawie niniejszej Umowy prawa mogą zostać przeniesione na dowolną osobę trzecią wyznaczoną przez Zamawiającego.

§ 4 Współpraca Stron przy realizacji Umowy

1. Strony wyznaczają następujące osoby odpowiedzialne za koordynację prac będących przedmiotem Umowy uprawnione do kontaktów w tym zakresie, zgłaszania uwag i zastrzeżeń do wykonywanych prac, akceptacji wykonania poszczególnych etapów oraz do odbioru zrealizowanego przedmiotu Umowy:

    a. ze strony Zamawiającego:……

    b. ze strony Wykonawcy: ……..

2. Zamawiający udostępni stół multimedialny (model Samsung SUR40) do testowania Aplikacji w swojej siedzibie przez cały okres realizacji Umowy.

3. Strony Umowy ustalają, że w trakcie realizacji Przedmiotu Umowy (zgodnie z przyjętym harmonogramem rzeczowo-finansowym) będą się odbywać spotkania statusowe z udziałem przedstawicieli obu Stron. Spotkania odbywać się będą w terminach ustalonych przez Strony, jednak nie rzadziej niż raz na 2 tygodni.

§ 5 Termin wykonania Umowy i zasady odbioru prac

1. Wykonawca zobowiązuje się wykonać przedmiot Umowy do **…….**.
2. Strony ustalają następujący harmonogram prac:
   a. Etap I Przygotowanie scenariuszy dla proponowanych Aplikacji na stół multimedialny (przedstawienie pomysłu, celu oraz przebiegu gry, zasad jej działania) – termin realizacji: 3 dni od daty podpisana Umowy.
   b. Etap II Kompleksowe przygotowanie Aplikacji (zaprojektowanie ekranów, napisanie lub wykorzystanie gotowego silnika dla gry, udźwiękowienie, itp.) oraz wykonanie testów, o których mowa w § 2 ust. 3 Umowy.
   c. Etap III Wdrożenie Aplikacji na jednym stole multimedialnym Samsung SUR40 (instalacja oprogramowania, odpowiednia konfiguracja Aplikacji, jeśli jest konieczna, przetestowanie poprawności działania oraz optymalizacja wydajności i szybkości działania Aplikacji) - termin realizacji: nie później niż 14 dni przez terminem wykonania Umowy wskazanym w ust.1 niniejszego paragrafu.
   d. Etap IV Przygotowanie i przekazanie Zamawiającemu dokumentacji technicznej, o której mowa w § 2 ust. 5 Umowy, umożliwiającej Zamawiającemu zainstalowanie i konfigurację Aplikacji na pozostałych stołach multimedialnych SUR40), a także przekazanie kodów źródłowych i wersji instalacyjnej przygotowanych Aplikacji - w ciągu 7 dni od daty wykonania Etapu III, jednak nie później niż do dnia, o którym mowa w ust. 1.
3. Warunkiem przystąpienia do wykonania kolejnego Etapu, jest wykonanie poprzedzającego Etapu potwierdzone w trybie roboczym przez Strony Umowy na spotkaniach statusowych.
4. Należyte wykonanie (tj. wykonanie wszystkich etapów, o których mowa w ust. 2) i przyjęcie przedmiotu Umowy przez Zamawiającego zostanie potwierdzone w formie końcowego protokołu odbioru stwierdzającego poprawne działanie przedmiotu Umowy oraz przekazanie Zamawiającemu wszystkich wymaganych dokumentów, podpisanego bez zastrzeżeń przez obie Strony Umowy.

§ 6 Wynagrodzenie

1. Za należytą realizację przedmiotu Umowy określonego w § 1 Zamawiający zobowiązuje się zapłacić Wykonawcy kwotę brutto w wysokości ……. zł (słownie: ……..).
2. Wynagrodzenie Wykonawcy za należyte wykonanie przedmiotu Umowy obejmuje wszystkie koszty poniesione w tym zakresie przez Wykonawcę.
3. Wynagrodzenie płatne będzie na podstawie poprawnie wystawionej przez Wykonawcę faktury VAT, na podstawie końcowego protokołu odbioru, o którym mowa w § 4 ust. 4 podpisanego bez zastrzeżeń przez obie Strony Umowy.

4. Wynagrodzenie będzie płatne w terminie 14 dni od dnia przyjęcia przez Zamawiającego poprawnie wystawionej faktury VAT, przy czym za dzień zapłaty uważany jest dzień wystawienia przez Zamawiającego polecenia przelewu bankowego.

§ 7 Warunki gwarancji

1. Wykonawca udzieli **12 miesięcznej gwarancji** (liczonej od daty wskazanej w podpisanym bez zastrzeżeń końcowym protokole odbioru, o którym mowa w § 4 ust. 4 Umowy z realizacji przedmiotu Umowy), obejmującej prawidłowe i funkcjonalne działanie przedmiotu Umowy zgodnie z jego przeznaczeniem.

2. Wykonawca zobowiązany jest do świadczenia w okresie gwarancji bezpłatnych usług asysty technicznej, mającej na celu usunięcie powstałych po wdrożeniu wad w działaniu przedmiotu Umowy.

§ 8 Inne postanowienia i kary umowne

1. Za nienależyte wykonanie umowy Zamawiający może żądać od Wykonawcy kar umownych w wysokości 20 % wartości brutto Umowy.

2. Za opóźnienie w realizacji przedmiotu Umowy Wykonawca zapłaci Zamawiającemu karę umowną w wysokości 0,5% wartości Umowy brutto (o której mowa w § 6 ust. 1 niniejszej Umowy) za każdy rozpoczęty dzień opóźnienia.

3. Za odstąpienie od Umowy z przyczyn zależnych od Wykonawcy, Wykonawca zapłaci Zamawiającemu karę umowną w wysokości 20% wynagrodzenia, o którym mowa w § 6 ust. 1 niniejszej Umowy.

4. Kary umowne podlegają sumowaniu.

5. Zamawiającemu przysługiwać będzie prawo dochodzenia odszkodowania uzupełniającego na zasadach ogólnych, w przypadku, gdy wartość szkody przekracza wysokość kar umownych.

6. W przypadku wystąpienia zdarzeń uprawniających do naliczenia kary umownej POT wystawi Wykonawcy notę księgową według zasad określonych w niniejszym paragrafie. Zamawiającemu przysługuje prawo do potrącenia kary umownej wynikającej z wystawionej noty księgowej z wynagrodzenia przysługującego Wykonawcy z tytułu realizacji niniejszej Umowy.

7. Zamawiającemu przysługiwać będzie prawo odstąpienia od Umowy w przypadku:

    a. naruszenia przez Wykonawcę zobowiązań wynikających z Umowy, w szczególności w przypadku opóźnień w realizowaniu Umowy lub niewykonania bądź nienależytego wykonania któregokolwiek z etapów realizacji Umowy,

    b. w przypadku naruszenia przez Wykonawcę praw autorskich oraz praw pokrewnych osób trzecich w okresie realizacji przedmiotu Umowy,

    c. w przypadku zaistnienia istotnej zmiany okoliczności powodującej, że wykonanie Umowy nie leży w interesie publicznym, czego nie można było przewidzieć w chwili zawarcia

niniejszej Umowy.

d. przedmiot Umowy nie będzie spełniał wymagań przedmiotowych i funkcjonalnych określonych niniejszą Umową.

Oświadczenie w przedmiocie odstąpienia zostanie złożone na piśmie. Zamawiający może skorzystać z przysługującego mu prawa odstąpienia w terminie 30 dni od dnia dowiedzenia się przez Zamawiającego o zaistnieniu podstaw do odstąpienia od Umowy.
Strony ustalają, że zastrzeżone w niniejszej umowie kary umowne pozostają w mocy nawet w przypadku odstąpienia przez Zamawiającego od Umowy.

7. Prawo odstąpienia od Umowy przysługuje Zamawiającemu również w przypadku, gdy Ministerstwo Gospodarki (Instytucja Pośrednicząca dla Programu Operacyjnego Innowacyjna Gospodarka) odmówi dalszego współfinansowania projektu, do czego jest uprawniona na mocy umowy o dofinansowanie projektu indywidualnego w ramach Działania 6.3 POIG „Promujmy Polskę Razem", o ile Zamawiający zawiadomi na piśmie o tym fakcie Wykonawcę w terminie 30 dni od dnia pozyskania w/w informacji. W takim wypadku Zamawiający zapłaci Wykonawcy wyłącznie tę część wynagrodzenia, jaka odpowiada zakresowi wykonania Umowy do dnia przekazania informacji o odstąpieniu od Umowy.

8. Prawo odstąpienia nie ogranicza prawa Zamawiającego do żądania od Wykonawcy zapłaty kar umownych.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. W sprawach nieuregulowanych niniejszą Umową, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego oraz przepisy ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

2. Wszelkie sprawy wynikłe z realizacji niniejszej Umowy rozpatrywane będą przez sąd właściwy dla siedziby Zamawiającego.

3. Wszelkie zmiany niniejszej Umowy wymagają formy pisemnej pod rygorem nieważności.

4. Umowa została sporządzona w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.

5. Załączniki do niniejszej Umowy stanowią jej integralną część

6. Umowa wchodzi w życie z chwilą jej podpisania.

<u>Załączniki do umowy:</u>

1. Oferta Wykonawcy

Zamawiający Wykonawca