



## OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA (OPZ)

### I. NAZWA

Usługa polegająca na zaprojektowaniu, wykonaniu i dostarczeniu 800 egzemplarzy edukacyjnej gry planszowej promującej postawy proinnowacyjne oraz prezentującej ekosystem innowacji Pomorza Zachodniego.

### II. NAZWY I KODY WSPÓLNEGO SŁOWNIKA ZAMÓWIEŃ (KLASYFIKACJI CPV)

79822500-7 - Usługi projektów graficznych

79970000-4 - Usługi publikacji

92312212-0 - Usługi przygotowania podręczników szkoleniowych

37524100-8 - Gry edukacyjne

### III. DANE ZAMAWIAJĄCEGO:

Województwo Zachodniopomorskie  
ul. Marszałka Józefa Piłsudskiego 40,  
70-421 Szczecin  
NIP: 851-28-71-498  
Regon: 811-68-38-76

### IV. OPIS

#### A. PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA – Informacje podstawowe

1. Przedmiotem zamówienia jest realizacja usługi polegającej na zaprojektowaniu, wykonaniu i dostarczeniu edukacyjnej gry planszowej propagującej postawy innowacyjne oraz promującej ekosystem innowacji Pomorza Zachodniego.
2. Walory edukacyjne gry to m.in.:
  - **Poznanie i zrozumienie zachodniopomorskiego ekosystemu innowacji** oraz pokazanie zależności między poszczególnymi podmiotami go tworzącymi,
  - **Rozwój kompetencji przedsiębiorczych** – nauka zarządzania ograniczonymi zasobami i kompetencjami w celu podejmowania najbardziej efektywnych ekonomicznych decyzji,
  - **Stymulowanie kreatywności** – tworzenie i rozwijanie pomysłów na innowacyjne produkty i usługi,
  - **Zrozumienie wpływu regulacji i polityki publicznej** – edukacja na temat roli poszczególnych podmiotów publicznych w stymulowaniu innowacji, itp.
3. Zakłada się ze odbiorcami gry będą mieszkańcy Pomorza Zachodniego, osoby od 12 roku życia, przedsiębiorcy, studenci, osoby zainteresowane innowacjami i rozwojem regionalnym, chcący poznać potencjał naukowy i innowacyjny regionu.
4. W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca będzie zobowiązany m.in. do:
  - a) stworzenia szczegółowej koncepcji gry (m.in. opracowanie scenariusza i mechaniki gry i odpowiedniej instrukcji),
  - b) opracowania spójnej i atrakcyjnej wizualnie oprawy graficznej wszystkich elementów gry (m.in. pudełka, planszy, kart oraz innych części składowych gry),
  - c) przygotowanie materiałów promocyjno-informacyjnych (m.in. film/animacja promocyjna, film/animacja instruktarzowa)
  - d) wyprodukowania i dostarczenia do siedziby Zamawiającego 800 egzemplarzy gry.

5. Niezwłocznie po zawarciu umowy Wykonawca przedstawi Zamawiającemu harmonogram określający terminy wykonania poszczególnych działań w ramach realizacji przedmiotu zamówienia. Harmonogram będzie podlegał akceptacji Zamawiającego.
6. Zamawiający dopuszcza nanoszenie zmian w harmonogramie z zastrzeżeniem, iż każdorazowo będą one wymagały akceptacji Zamawiającego. Zmiany będą zgłaszane i akceptowane za pomocą poczty elektronicznej.
7. W odpowiednim momencie projektowania/produkcji Wykonawca zobowiązany jest przeprowadzić testy projektu gry w celu zapewnienia, że produkt jest wolny od wad, mechanika gry działa poprawnie, nie zachodzą problemy z interakcją czy fabułą gry itp. W przypadku ich wystąpienia podjąć odpowiednie działania mające na celu ich usunięcie. Przeprowadzone testy mają potwierdzić, że przedmiot zamówienia może spełnić oczekiwania potencjalnych odbiorców oraz zawiera odpowiednio przekazane walory edukacyjne.
8. Zakłada się, że zamówienie zostanie zrealizowane nie później niż w ciągu 180 dni od momentu podpisania umowy.
9. Przedmiot zamówienia musi zostać opatrzony odpowiednimi logotypami (wzór logotypów zostanie dostarczony przez Zamawiającego), zgodnie z Systemem Identyfikacji Wizualnej Województwa Zachodniopomorskiego oraz zasadami oznakowania zawartymi w:
  - a) Podręczniku wnioskodawcy i beneficjenta Funduszy Europejskich na lata 2021-2027 w zakresie informacji i promocji projektów realizowanych w ramach RPO WZ (dostępnej pod adresem: [https://funduszeue.wzp.pl/wp-content/uploads/2023/05/Podrecznik\\_wnioskodawcy\\_i\\_beneficjenta\\_20240105.pdf](https://funduszeue.wzp.pl/wp-content/uploads/2023/05/Podrecznik_wnioskodawcy_i_beneficjenta_20240105.pdf)
  - b) Zasadach komunikacji marki Fundusze Europejskie 2021-2027 (dostępny pod adresem: <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/fundusze-2021-2027/prawo-i-dokumenty/zasady-komunikacji-fe/>).
10. Przedmiot zamówienia nie może zawierać reklam ani tekstów sponsorowanych.

## **B. OPRAWIANIE KONCEPCJI GRY**

1. Wykonawca będzie odpowiedzialny za przygotowanie odpowiedniej otoczki fabularnej, która będzie absorbująca dla użytkowników gry oraz pozwoli na zagłębienie się w zagadnienia związane z rozwojem innowacyjności i nauki, w tym zaprezentuje regionalny ekosystem innowacji Pomorza Zachodniego.
2. Opracowana mechanika gry powinna pomóc w zrozumieniu jak wygląda proces wdrażania innowacji oraz jednocześnie umożliwić zaprezentowanie istoty poszczególnych instytucji w całości tego procesu.
3. Scenariusz gry oparty będzie o uwarunkowania krajowego i regionalnego ekosystemu innowacji. Powinien on w przyjazny i ciekawy sposób przybliżyć grającym prawdziwe informacje na temat procesów i relacji w nim zachodzących.
4. Wykonawca będzie zobowiązany uzyskać zgodę na wykorzystanie znaków graficznych, logotypów, nazw lub innych elementów identyfikujących poszczególne instytucje, uczelnie, przedsiębiorstwa lub inne podmioty, które zostaną umieszczone w opracowywanej grze. Wykonawca uzyska także odpowiednie zgody oraz akceptacje odnośnie sposobu ich przedstawienia w przygotowanej grze (jeżeli dotyczy).
5. Przygotowana przez Wykonawcę instrukcja gry powinna zawierać m.in.:
  - cele gry,
  - zasady gry,
  - opis przebiegu poszczególnych etapów rozgrywki,
  - zasady działania kart/pól lub innych elementów modyfikujących rozgrywkę,
  - sposoby zakończenia gry,
  - inne elementy niezbędne do zapewnienia poprawnego użytkowania gry.

## **C. SZATA GRAFICZNA**

1. Wykonawca będzie odpowiedzialny za zaprojektowanie i wykonanie oprawy graficznej dopasowanej do fabuły i dynamiki gry, np.:



- opracowanie graficzne planszy głównej,
  - opracowanie graficzne pionków lub ich odpowiedni dobór z dostępnych na rynku gotowych projektów,
  - opracowanie graficzne pudełka,
  - opracowanie graficzne i skład instrukcji dla graczy,
  - opracowanie dodatkowych materiałów edukacyjnych wykorzystywanych w grze (np. karty, katalog),
  - oraz innych elementów tworzących produkt zamówienia.
2. Szata graficzna powinna nawiązywać do identyfikacji wizualnej Pomorza Zachodniego.
  3. Wykonawca dokona redakcji i korekty językowej wszystkich gry. Zamawiający rozumie przez to w szczególności kompleksowe opracowanie tekstu pod kątem językowym. Redakcja tekstu obejmuje poprawienie wszelkich błędów językowych (ortograficznych, interpunkcyjnych, składniowych, fleksyjnych, logicznych itd.) oraz pracę nad stylistyką tekstu. Redakcja obejmuje także prace nad dostosowaniem stylu wszystkich elementów tekstowych do przyjętej koncepcji gry.
  4. Wszystkie zaprojektowane materiały graficzne zostaną przekazane Zamawiającemu w formie plików źródłowych umożliwiających ich edycję i wprowadzanie zmian (rozszerzenia .ai, .psd, itp.)

#### **D. PRODUKCJA I DOSTAWA GRY**

##### **Opis techniczny zamówienia:**

1. Pudełko do gry:
  - dwuczęściowe, oklejane (dno/wieko)
  - materiał dna i wieka: tektura lita 1,5 mm, jednostronnie oklejana
  - okleina dna i wieka: wydruk offsetowy 4+0 CMYK, kreda 130, folia błysk/mat
2. Plansza do gry:
  - materiał: tektura lita 1,5mm dwustronnie oklejana
  - okleina awersu: wydruk offsetowy 4+0 CMYK, karton Alaska 300, lakier
  - okleina rewersu: 130 kreda mat
  - sztańcowana wykrojnikiem z zaokrąglonymi narożnikami
  - składana: „na 4” lub składająca się z 4-6 puzzli
3. Karty:
  - rozmiar: około 57x89mm
  - materiał: kreda min. 300 g
  - wydruk offsetowy 4+4 CMYK, lakier
  - sztańcowane wykrojnikiem z zaokrąglonymi narożnikami
  - liczba w komplecie: dostosowana do specyfiki i koncepcji gry
  - spakowane w woreczek materiałowy
4. Instrukcja do gry:
  - rozmiar: około 148x210mm (A5) (+/- do 10%);
  - materiał: kreda mat 130
  - wydruk offsetowy 4+4 CMYK, lakier
  - liczba stron: min. 8 stron
  - zszyte zeszytowe
5. Elementy uzupełniające:
  - pionki drewniane lub metalowe lub z innego ekomateriału
  - żetony, znacznik, kafelki – drewniane lub z tektury litej
  - kostka k6/16 – drewniana
  - spakowane w woreczek materiałowy
6. Za zgodą Zamawiającego, powyższe wymagania dotyczące wielkości oraz parametrów technicznych poszczególnych elementów mogą zostać zmodyfikowane w trakcie procesu



tworzenia gry, o ile zmiany te pozytywnie wpłyną na doświadczenie potencjalnego użytkownika zaprojektowanego produktu, przy jednoczesnym zastosowaniu materiałów wysokiej jakości.

7. Wykonawca będzie zobowiązany od dostarczenia wyprodukowanych 800 egzemplarzy do siedziby Zamawiającego. Poszczególne pudełka zostaną umieszczone w kartonach zbiorczych i odpowiednio zabezpieczone przed zniszczeniem podczas transportu.

#### **E. PRZYGOTOWANIE MATERIAŁÓW PROMOCYJNO-INFORMACYJNYCH**

1. W ramach realizacji zamówienia Wykonawca opracuje koncepcję i przygotuje film/animację prezentującą główne założenia gry oraz podstawowe mechaniki rozgrywki. Przygotowany materiał powinien w lekkiej i przystępnej formie zachęcać potencjalnych odbiorców do rozgrywki.
2. Film/animacja będzie składała się z dynamicznych rysunków, narracji lektorskiej zaś w formie graficznej będzie spójna z przygotowaną szatą graficzną, o której mowa w punkcie C.
3. Opracowanie animacji nastąpi na podstawie wcześniej opracowanego przez Wykonawcę i uzgodnionego z Zamawiającym scenariusza i scenopisu obrazkowego (storyboard).
4. Specyfikacja:
  - czas trwania: ok. 5 minut,
  - rozdzielczość: full HD, 1920 x 1080 pikseli,
  - format zapisu plików: AVI lub H.264,
  - nośnik – przestrzeń online, z której Zamawiający pobierze produkty.
5. Na podstawie materiału, o którym mowa w punkcie E.1, Wykonawca przygotuje również krótki (ok. 30 s.) i dynamiczny film/animację promocyjny/ą na temat przygotowanej gry.

#### **F. WSPÓŁPRACA Z ZAMAWIAJĄCYM**

1. Wszelkie kwestie związane z wykonaniem przedmiotu zamówienia będą podlegały akceptacji przez Zamawiającego. Zamawiający zastrzega sobie prawo kontroli postępu i sposobu realizacji zamówienia na każdym etapie.
2. W przypadku zgłoszenia przez Zamawiającego uwag lub zastrzeżeń związanych z wykonywaniem przedmiotu zamówienia, Wykonawca ma obowiązek skorygowania sposobu realizacji zamówienia lub niezwłocznego (nie później niż w terminie do 7 dni od otrzymania uwag lub zastrzeżeń) odniesienia się do wniesionych uwag lub zastrzeżeń.
3. Zamawiający oczekuje od Wykonawcy pełnej współpracy w szczególności przekazywania na każdą prośbę Zamawiającego pełnej informacji o stanie realizacji zamówienia oraz konsultowania z Zamawiającym wszelkich istotnych kwestii związanych z realizacją zamówienia.
4. Zamawiający oczekuje od Wykonawcy stałego, bieżącego kontaktu (wyznaczenie osoby/osób do kontaktów roboczych, spotkań roboczych odpowiednio do potrzeb, kontaktów telefonicznych oraz drogą elektroniczną, np. poprzez e-mail).
5. Zamawiający będzie niezwłocznie informowany o pojawiających się problemach i wszelkich zagadnieniach istotnych dla realizacji zamówienia.
6. W razie powierzenia przez Wykonawcę wykonania przedmiotu umowy podwykonawcom, Wykonawca ponosi pełną odpowiedzialność za ich działania, jak za swoje własne.
7. Zamawiający oczekuje rzetelnej i terminowej realizacji zamówienia.

#### **G. PRAWA AUTORSKIE I LICENCJE**

1. Wykonawca gwarantuje, że zrealizowany przez niego przedmiot zamówienia będzie wolny od jakichkolwiek praw osób trzecich, zaś prawo Wykonawcy do rozporządzania przedmiotem zamówienia nie będzie w jakikolwiek sposób ograniczone. W razie naruszenia powyższego zobowiązania Wykonawca będzie odpowiedzialny za wszelkie poniesione przez Zamawiającego szkody.
2. W ramach wynagrodzenia za realizację przedmiotu zamówienia, z chwilą wydania Zamawiającemu pełnej dokumentacji stanowiącej przedmiot zamówienia (utworów)

Wykonawca przeniesie na Zamawiającego prawo własności do przedmiotu zamówienia oraz całość autorskich praw majątkowych i praw pokrewnych (zależnych) do utworów (w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tj. Dz.U. z 2025 r. poz.24) powstałych w wyniku wykonywania niniejszego przedmiotu zamówienia wraz z wyłącznym prawem zezwalania na wykonywanie zależnego prawa autorskiego oraz udzieli Zamawiającemu stosownych licencji.

3. Wraz z przeniesieniem autorskich praw majątkowych, Wykonawca zezwoli Zamawiającemu na dokonywanie zmian w projektach wszystkich elementów gry oraz wykonanie praw zależnych do projektów graficznych wszystkich elementów gry.
4. Przeniesienie autorskich praw majątkowych oraz udzielenie zezwolenia, nie jest limitowane co do czasu oraz terytorium i obejmuje rozporządzanie i korzystanie z utworów lub ich opracowań zarówno w całości, jak i w częściach, samodzielnie, jak i w ramach materiałów wydawanych przez Zamawiającego.
5. Pozostałe szczegółowe zapisy odnośnie praw autorskich i licencji zostaną uregulowane w umowie.

## **H. INFORMACJE DODATKOWE**

1. Przedmiot zamówienia realizowany będzie w ramach projektu „Pomorze Zachodnie - nowy wymiar innowacji”, finansowanego ze środków programu Fundusze Europejskie dla Pomorza Zachodniego 2021-2027, Priorytet 1 – Fundusze Europejskie na rzecz przedsiębiorczego Pomorza Zachodniego, Działanie 1.4 Wzmocnienie procesu przedsiębiorczego odkrywania i rozwój ekosystemu innowacji.
2. Wykonawca będzie zobowiązany do wykonania przedmiotu zamówienia z zapewnieniem, co najmniej minimalnych wymogów określonych w art. 6 ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U.2024 r. poz. 1411), w szczególności w zakresie dostępności cyfrowej, informacyjno-komunikacyjnej oraz standardów dostępności dla polityki spójności na lata 2021-2027.
3. Wykonawca podczas realizacji zamówienia musi przestrzegać zasad, dostępności, równości szans i niedyskryminacji (w szczególności nie naruszać równości płci), o których mowa w "Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027" oraz postępować zgodnie z obowiązującymi normami etycznymi i prawnymi, zapewniając neutralność i brak wykluczenia którejkolwiek z grup społecznych.
4. Zamawiający przewiduje możliwość realizacji dodatkowych zamówień (zgodnie z art. 214 ust. 1 pkt 7 ustawy Pzp), obejmujących wyprodukowanie i dostarczenie maksymalnie 800 egzemplarzy gry w ciągu 3 lat od udzielenia zamówienia podstawowego. Wyprodukowane i dostarczone gry będą miały takie same parametry jak opisane w niniejszym OPZ.
5. Zamawiający nie jest zobowiązany do skorzystania z prawa o którym mowa w punkcie H.4, Wykonawcy zaś w takim przypadku nie przysługuje żadne roszczenie.