

## Zapytanie ofertowe

**Zamawiający:** Fundacja Rozwoju Uniwersytetu Gdańskiego, ul. Bażyńskiego 1A,  
80-952 Gdańsk

**Tytuł:**

Opracowanie merytoryczne i zaprojektowanie graficzne gry terenowej, opartej na ekspozycjach edukacyjnych zlokalizowanych na terenie Stacji Morskiej im. Prof. Krzysztofa Skóry Uniwersytetu Gdańskiego w Helu.

**Termin składania ofert**

20.04.2023

**Adres e-mail, na który należy wysłać ofertę**

monika.selin@ug.edu.pl

**Osoba do kontaktu w sprawie ogłoszenia**

Monika Selin

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

601-574-100

**Skrócony opis przedmiotu zamówienia**

Przedmiotem zamówienia jest opracowanie merytoryczne i zaprojektowanie graficzne interaktywnej, samoobsługowej gry terenowej, opartej na ekspozycjach edukacyjnych zlokalizowanych na terenie Stacji Morskiej im. Prof. Krzysztofa Skóry Uniwersytetu Gdańskiego w Helu.

**Cel zamówienia**

Wyłonienie Wykonawcy koncepcji merytorycznej oraz projektu graficznego interaktywnej, samoobsługowej gry terenowej.

## Przedmiot zamówienia

Zadanie ma polegać na opracowaniu merytorycznym i zaprojektowaniu gry terenowej przy następujących założeniach:

- gra ma mieć formę rodzinnej zabawy, opartej na poszukiwaniu odpowiedzi na zadane pytania, łamaniu szyfrów i/lub rozwiązywaniu zagadek,
- gra ma mieć charakter interaktywny tj. zachęcać do samodzielnego poszukiwania odpowiedzi na wystawach edukacyjnych zlokalizowanych na terenie Stacji Morskiej im. Prof. Krzysztofa Skóry Uniwersytetu Gdańskiego w Helu,
- gra musi być możliwa do przeprowadzenia o dowolnej porze, w godzinach dostępności w/w wystaw (nie może zawierać elementów tymczasowych lub być na nich oparta),
- zadania/zagadki zawarte w grze muszą być możliwe do samodzielnego rozwiązania w oparciu o treści merytoryczne zawarte na wystawach edukacyjnych
- gra może zakładać użycie smartfona z dostępem do Internetu i/lub czytnikiem kodów QR
- tematyka gry musi być ściśle związana z tematyką wystawy edukacyjnej (tj. dotyczyć ssaków morskich zamieszkujących Bałtyk)
- gra ma, poprzez zabawę, podnieść poziom wiedzy jej odbiorców nt. bałtyckich ssaków morskich,
- gra ma zostać opracowana pod kątem graficznym z wykorzystaniem zdjęć elementów wystaw wykonanych przez Wykonawcę i/lub plików graficznych otrzymanych od Zamawiającego,
- gra musi zostać przygotowana w programie Corel ver.16 (lub niższa) i przekazana Zamawiającemu w formacie cdr; do kontaktów roboczych i akceptacji należy użyć pliku pdf,
- plik gry ma zostać przygotowany do druku w formacie A4 (max 2 strony) i zawierać niezbędne logotypy, dostarczone przez Zamawiającego.

## Termin realizacji zamówienia

28.04.2023 r.

## Wymagania

- doświadczenie w projektowaniu interaktywnych gier terenowych o tematyce przyrodniczej, najlepiej morskiej (min. 5 różnych gier)

- umiejętność pracy w programie CorelDRAW
- przekazanie Zamawiającemu plików graficznych gry przygotowanych do druku w formacie pdf oraz plików otwartych w formacie cdr
- w ramach realizacji powierzonego zamówienia naniesienie drobnych poprawek merytorycznych lub technicznych (np. wymiana logotypów) na przesłanych przez Zamawiającego plikach graficznych

### **Lista dokumentów/oświadczeń wymaganych od Wykonawcy**

- portfolio w postaci plików graficznych przygotowanych gier terenowych o tematyce przyrodniczej w formacie pdf

### **Ocena oferty**

#### **Kryteria oceny i opis sposobu przyznawania punktacji**

Kryterium wyboru Wykonawcy to

- a) 70% cena (c)

$$c = \frac{\text{Najniższa otrzymana oferta}}{\text{Badana oferta}} * 70\%$$

- b) 30% doświadczenie w tworzeniu interaktywnych gier terenowych o tematyce przyrodniczej (d):

Liczba stworzonych materiałów	Liczba punktów
1-4	0
5-7	10
8 i więcej	20

$$R = c + d$$