

ZAPYTANIE OFERTOWE

Wydatek współfinansowany z Europejskiego Funduszu Społecznego

I. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

- Przedmiotem zamówienia jest organizacja i obsługa Strefy „Gry o M.” – stoiska promocyjnego wystawianego podczas imprez plenerowych o charakterze lokalnym oraz eventów organizowanych przez Mazowiecką Jednostkę Wdrażania Programów Unijnych (MJWPU), odbywających się w okresie maj-listopad 2016 r. w ośrodkach miejskich województwa mazowieckiego wraz z promocją Strefy „Gry o M.”.
- Zamówienie obejmuje m.in.:
 - zapewnienie hali namiotowej, w której będzie organizowana Strefa (do wyceny 2 opcje dotyczące rozmiaru);
 - wykonanie projektu aranżacji oraz zapewnienie pełnego wyposażenia i obrandowania Strefy (do wyceny 2 opcje dotyczące mebli);
 - wyprodukowanie gry „Mazopolis” w wersji uproszczonej, w formacie podłogowym XXL w 2 rozmiarach;
 - produkcję materiałów promocyjnych (do wyceny 2 opcje nakładów);
 - szczegółowe opracowanie koncepcji i scenariusza przebiegu każdego z wyjazdów ze Strefą;
 - zapewnienie obsługi osobowej Strefy;
 - zapewnienie transportu;
 - zapewnienie ubezpieczenia;
 - promocja Strefy.

II. CEL REALIZACJI ZAMÓWIENIA

Celem realizacji zamówienia jest:

- poinformowanie faktycznych oraz potencjalnych uczestników projektów, beneficjentów oraz opinii publicznej o możliwości starania się o środki z RPO WM 2014-2020;
- zachęcenie potencjalnych beneficjentów RPO WM do korzystania ze wsparcia w ramach Programu;
- skuteczne dotarcie do beneficjentów w kontekście przewidzianych dla nich konkursów w 2016 roku.

III. TERMIN I MIEJSCE REALIZACJI ZAMÓWIENIA

- Całość zamówienia będzie realizowana w terminie od dnia zawarcia umowy do dnia **15 listopada 2016 r.**
- W ramach zamówienia planowany jest udział Strefy „Gry o M.” w maksymalnie 3 imprezach odbywających się w Warszawie (w tym impreza inauguracyjna) oraz w imprezach lokalnych w 5 różnych miejscowościach na Mazowszu – przykładowy wykaz imprez, w ramach których planowana jest organizacja Strefy został wyszczególniony w Harmonogramie imprez (cz. V, pkt 3).
- Wyjazdy ze stoiskiem promocyjnym planowane są w miesiącach **maj-wrzesień 2016 r.**

IV. INFORMACJA O PROJEKCIE „GRA O M.”

„Gra o M.” to kilkuelementowy projekt promujący fundusze europejskie, którego głównymi narzędziami będą: Konkurs promocyjny „Gra o M.” (seria akcji informacyjno-promocyjnych organizowanych przez Mazowiecką Jednostkę Wdrażania Programów Unijnych lub we współpracy z partnerami zewnętrznymi) oraz Strefa „Gry o M.” (stoisko promocyjne organizowane przez Mazowiecką Jednostkę Wdrażania Programów Unijnych wystawiane podczas ok. 8 lokalnych imprez odbywających się w województwie mazowieckim). „Gra o M.” jest pierwszym z projektów prowadzonych przez MJWPU, który zapewni zarówno dotarcie w sposób nieoczywisty z informacją o poszczególnych naborach wniosków do wybranych grup docelowych, jak i dotarcie do ogółu społeczeństwa.

- **Konkurs promocyjny „Gra o M.”** polega na przeprowadzeniu serii akcji, które w nieoczywisty sposób umożliwią dotarcie z informacjami zarówno o poszczególnych naborach wniosków do wybranych grup docelowych, jak również do szerszej grupy odbiorców z informacjami odnośnie samego RPO WM 2014-2020. Akcje, które zostaną przeprowadzone w Konkursie promocyjnym „Gra o M.”, to zarówno akcje autorskie organizowane bezpośrednio przez Mazowiecką Jednostkę Wdrażania Programów Unijnych (Konkurs pływacki dla Ochotniczych Straży Pożarnych, Konkursy dla szkół, podczas których uczniowie będą tworzyć Robota, Energorower, gdzie użytkownicy będą starali się wygenerować jak najwięcej prądu, czy seria ok. 15 minikonkursów przeprowadzanych na portalach społecznościowych), jak i akcje, w które MJWPU będzie się włączała z uwagi na już zbudowaną renomę tych akcji (Pikniki naukowe Centrum Nauki Kopernik, akcja „2 godziny dla rodziny”). Szereg akcji zostanie zorganizowany w partnerstwie z beneficjentami RPO WM 2007-2013, głównie z obszaru innowacyjności i przedsiębiorczości.
- Kolejnym narzędziem promocji „Gry o M.” będzie organizacja **Strefy „Gry o M.”**, tj. stoiska promocyjnego wystawianego podczas lokalnych imprez odbywających się w województwie mazowieckim, w tym maksymalnie 3 imprez w Warszawie (w tym inauguracja „Gry o M”) i 5 imprez w mniejszych miejscowościach Mazowsza. Strefa „Gry o M.” ma być elementem łączącym promocję całego przedsięwzięcia, jakim jest projekt „Gra o M.” z promocją gry planszowej „Mazopolis”. Obrandowanie Strefy „Gry o M.” ma być spójne z Key Visuałem „Gry o M.” (kolorystyka, napisy, banery itp. składające się na obrandowanie namiotów), a jego wyposażenie mają stanowić elementy zaczerpnięte z szeroko rozumianej wizualizacji gry „Mazopolis” (np. siedziska w kształcie kostek do gry, ciągi komunikacyjne wewnątrz namiotu wydzielone słupkami w kształcie pionków do gry). W strefie prowadzone będą także konsultacje indywidualne dotyczące możliwości aplikowania o środki unijne oraz będą dystrybuowane materiały informacyjne i publikacje nt. funduszy europejskich (działania prowadzone przy udziale ekspertów ze strony Zamawiającego).
- Główną siłą napędową Konkursu promocyjnego „Gry o M.” oraz Strefy „Gry o M.” jest **gra planszowa „Mazopolis”**, w której gracz ma możliwość zapoznania się z różnymi obszarami RPO WM 2014-2020. Kolejne ruchy na planszy pozwalają na rozwój działalności zakupionych przedsiębiorstw, ale nie tylko. Gracz ma możliwość realizacji projektów z obszaru e-usług publicznych, przejścia na gospodarkę niskoemisyjną, edukacji, doskonalenia zawodowego czy przeciwdziałania wykluczeniu społecznemu. Pola posiadają indywidualny system rozbudowy samodzielnie realizowanej przez gracza oraz możliwość zawiązywania partnerstw przynoszących graczom wymierne korzyści, a każde działanie jest ściśle związane

z mechanizmem wdrażania funduszy europejskich. Formuła gry w sposób przystępny przybliży graczom przebieg procesu ubiegania się o dofinansowanie z RPO WM 2014-2020.

- Większość działań informacyjno-promocyjnych związanych z „Gry o M.” będzie prowadzona w mediach społecznościowych oraz w mediach, którymi dysponuje Zamawiający (profile na portalach Facebook, Twitter, Youtube). Uczestnicy będą mogli śledzić na bieżąco wydarzenia organizowane w ramach projektu, brać udział w konkursach oraz wygrywać nagrody; zostanie także uruchomiony landing page projektu. Celem zaplanowanych działań będzie promocja portalu www.funduszedlamazowska.eu oraz zwiększenie zasięgu i stopnia zaangażowania społeczności internetowej skupionej wokół kanałów komunikacyjnych Zamawiającego. Promocja „Gry o M.” obejmie też wykorzystanie tzw. marketingu partyzanckiego.
- Ze względu na specyfikę gry oraz masowy charakter części wydarzeń, w ramach których będzie promowana „Gra o M.”, grupą docelową projektu będzie ogół mieszkańców województwa mazowieckiego (odbiorca masowy). Wybrane działania, akcje i wydarzenia pozwolą również na segmentację komunikatu i dotarcie do wybranych grup docelowych/potencjalnych wnioskodawców.

V. WSTĘPNY HARMONOGRAM IMPREZ Z UDZIAŁEM STREFY „GRY O M.”

1. Informacje ogólne:

- Harmonogram wyjazdów będzie obejmował imprezy zorganizowane, ważne dla regionu i społeczności, o charakterze lokalnym. W związku z zapewnieniem dużej frekwencji wyjazdy organizowane będą głównie w dni wolne od pracy (sobota, niedziela, święta).
- Terminy wyjazdów będą realizowane na podstawie szczegółowego harmonogramu 8 wyjazdów opracowanego przez Wykonawcę i zaakceptowanego przez Zamawiającego (przekazany w formie pisemnej najpóźniej na 3 tygodnie przed pierwszym wyjazdem).

2. Imprezy organizowane w Warszawie – maj-listopad 2016 r.

Planowane imprezy z udziałem Strefy „Gry o M.”:

- Inauguracja „Gry o M.” – maj 2016 r.

Wydarzenie w całości organizowane przez Zamawiającego w wynajętym obiekcie/na wynajętym terenie. Formuła „zamknięta” dla wyselekcjonowanej grupy uczestników, w tym VIP, z elementami warsztatowo-networkingowymi.

- Dni Otwarte Funduszy Europejskich – maj 2016 r.

Kilkudniowe wydarzenie współorganizowane przez Zamawiającego, planowane w różnych miastach województwa mazowieckiego, w tym m.in. w Warszawie.

- 7. Forum Rozwoju Mazowsza – październik/listopad 2016 r.

Dwudniowe wydarzenie otwarte o charakterze konferencyjno-wystawienniczo-warsztatowym organizowane przez Zamawiającego w wynajętym obiekcie.

UWAGA: W przypadku imprez organizowanych przez Zamawiającego do zadań Wykonawcy niniejszego zamówienia będzie należało zapewnienie stoiska promocyjnego w pełnym wymiarze lub tylko jego wybranych elementów; zapewnienie obsługi filmowej i fotograficznej oraz wsparcie obsługi medialnej i promocyjnej „Gry o M.” – szczegóły do uzgodnienia z Zamawiającym na późniejszym etapie. W przypadku imprez

organizowanych przez inne instytucje wymagane będzie zapewnienie kompleksowej obsługi, zgodnie ze szczegółami zamówienia. Ponieważ Inauguracja „Gry o M.” oraz 7. Forum Rozwoju Mazowsza będą organizowane wewnątrz obiektów, w przypadku obu tych eventów zamówienie nie będzie wymagało zapewnienia hali namiotowej, a jedynie podłogi, do której będzie przytwierdzana plansza.

3. Imprezy organizowane na Mazowszu – maj-wrzesień 2016 r.

MAJ	– Dni Otwarte Funduszy Europejskich – kilkudniowe wydarzenie współorganizowane przez Zamawiającego, planowane w różnych miastach województwa mazowieckiego; – Dni Historii Płocka i Jarmark Tumski w Płocku (przełom maja i czerwca 2016) – kilkudniowa impreza organizowana m.in. przez Muzeum Mazowieckie w Płocku, Płocki Ośrodek Kultury i Sztuki oraz Urząd Miasta Płock; – Dni Ostrołęki – kilkudniowa impreza organizowana m.in. przez Urząd Miasta Ostrołęki; – „Biwak historyczny na Fortach Bema” – impreza plenerowa organizowana przez Muzeum Kultury Kurpiowskiej w Ostrołęce; – „Kwiaty ogrodów” – cykliczna impreza plenerowa o charakterze wystawowym organizowana przez Muzeum Szlachty Mazowieckiej w Ciechanowie na terenie kompleksu dworkowo-parkowego w Gołotczyźnie; – „Pali się! Majówka ze strażakiem Waldkiem” – festyn organizowany przez Muzeum Wsi Radomskiej w Radomiu z okazji Międzynarodowego Dnia Strażaka;
CZERWIEC	– Dni Ciechanowa – kilkudniowa impreza organizowana m.in. przez Powiatowe Centrum Kultury i Sztuki oraz Urząd Miasta Ciechanów; – Dni Radomia – kilkudniowa impreza organizowana m.in. przez Urząd Miasta Radom; – „Dzień Dziecka w skansenie” – impreza plenerowa organizowana przez Muzeum Wsi Mazowieckiej w Sierpcu; – VI Festiwal Truskawki w Karolinowie – impreza organizowana przez Gminę Żałuski (pow. płoński);
LIPIEC	– „Miodobranie w skansenie” – impreza plenerowa organizowana w Muzeum Wsi Mazowieckiej w Sierpcu;
SIERPIEŃ	– Mazowieckie Dni Integracji Osób Niepełnosprawnych, Muzeum Wsi Mazowieckiej w Sierpcu; – Żniwa w skansenie, Muzeum Wsi Mazowieckiej w Sierpcu; – Dni Żuromina - Dni Powiatu; – Święto Papryki w Klwowie; – Rekonstrukcja Bitwy pod Mławą (Mława/Uniszki, Ciechanów);
WRZESIEŃ	– Dni Siedlec – kilkudniowa impreza organizowana m.in. przez Urząd Miasta Siedlce; – Bieg pn. „Zielona Mila” Konopaty (gm. Lubowidz, pow. żuromiński); – Ogólnopolskie Targi Papryki w Przytyku; – Święto Ziemniaka w Kosowie Lackim; – Święto Chleba w Radomiu – impreza organizowana przez Muzeum Wsi Radomskiej w Radomiu; – Święto Ziemniaka OSP w Starych Żałubicach; – „Radziejowickie Święto Plonów” – powiatowo-gminne dożynki w Radziejowicach; – Dożynki Gminne w Olszewie-Borkach (pow. ostrołęcki); – Dzień Płockich Inicjatyw Pozarządowych, Płock; – Pożegnanie Lata, Święto Plonów, Błonie; – XX Festiwal Nauki w PAN Domu Zjazdów i Konferencji w Jabłonie; – Festiwal ziemniaka – impreza organizowana w Muzeum Wsi Radomskiej w Radomiu.

UWAGA: Wykonawca może zaproponować wydarzenia o podobnym charakterze spoza powyższej listy. Wszystkie te wydarzenia muszą być organizowane na terenie woj. mazowieckiego. Do zadań Wykonawcy należy wybór wydarzeń pod kątem terminów i ich atrakcyjności, jednak ostateczna decyzja, gdzie Strefa będzie wystawiana, leży po stronie Zamawiającego.

V. SZCZEGÓŁY ZAMÓWIENIA

1. Zapewnienie hali namiotowej, w której będzie organizowana Strefa „Gry o M.” (na potrzeby 6 wyjazdów)

- Hala namiotowa o konstrukcji modułowej, opartej na szkieletie aluminiowym – łączna powierzchnia minimum: **(I opcja)** 144 m² (szerokość ok. 8 m, długość ok. 18 m, wysokość boku ok. 2,5 m, +/- 10 cm) lub **(II opcja)** 150 m² (szerokość ok. 15 m, długość ok. 10 m, wysokość boku ok. 2,5 m, +/- 10 cm).
- Hala namiotowa z pokryciem dachowym z nieprzezroczystej plandeki; ściana na wprost głównego wejścia z nieprzezroczystej plandeki, pozostałe 3 ściany z folii transparentnej, minimum 160 g/m² – wszystkie ściany z możliwością szczelnego zapięcia lub zdemontowania (zdjęcia, rozsunięcia) w przypadku ładnej pogody.
- Przestrzeń wewnętrzna Strefy nie może być w żaden sposób ograniczona odciągami, słupami, kolumnami lub innymi elementami konstrukcyjnymi (wszelkie tego rodzaju elementy mogą występować jedynie jako elementy konstrukcyjne ścian).
- Przestrzeń wewnątrz z podłogą antypoślizgową i wodoodporną, w sposób trwały połączoną z konstrukcją hali i poziomowaną na nierównym podłożu – np. podłoga drewniana z pokryciem wykładziną PCV. Minimalna odległość podłogi od powierzchni gruntu – 10 cm.
- Przed wejściem głównym rampa umożliwiająca łatwy podjazd dla osób niepełnosprawnych i wózków dziecięcych oraz wycieraczka umożliwiająca zachowanie czystości wewnątrz strefy w przypadku złej pogody.
- Hala musi posiadać system mocowania na powierzchni utwardzonej (np. kostka brukowa) oraz miękkiej (murawa).
- W hali musi być zapewniony standardowy system klimatyzacji oraz ogrzewania.
- Dodatkowe wyposażenie muszą stanowić słupki z taśmą grodzeniową służące do kierowania ruchem oraz odgrodzenia przestrzeni strefy w przypadku, gdy będą zdemontowane ściany:
 - słupki metalowe na stabilnej podstawie, kolorystyka metalu dopasowana do projektu aranżacji,
 - taśma grodzeniowa (szerokość 80-100 mm) z nadrukiem kolorowym (projekt indywidualny, przygotowany przez Wykonawcę na podstawie Key Visualu „Gry o M.”),
 - ilość słupków z taśmą musi wystarczyć do stworzenia ogrodzenia mierzącego łącznie około 50 m.

2. Wykonanie projektu aranżacji oraz zapewnienie pełnego wyposażenia i obrandowania Strefy „Gry o M.”

2.1. Projekt aranżacji

- Wykonawca przygotowuje projekt aranżacji Strefy „Gra o M.” obejmujący wygląd zewnętrzny całej Strefy, poszczególnych miejsc i stref wchodzących w jej skład. Docelowy projekt będzie uwzględniał wybraną przez Zamawiającego opcję dotyczącą wykorzystania wynajętych standardowych mebli/elementów wyposażenia Strefy **(I opcja)** lub opcję produkcji mebli/elementów wyposażenia wg. indywidualnego projektu i zapotrzebowania **(II opcja)**.

UWAGA: Projekt graficzny zawierając Key Visual „Gry o M.” zostanie przekazany Wykonawcy – najpóźniej w terminie 21 dni przez datą pierwszej imprezy z udziałem stoiska promocyjnego. Do zadań Wykonawcy będzie należało dostosowanie projektu graficznego do materiałów wykorzystywanych na potrzeby produkcji elementów wyposażenia i obrandowania Strefy „Gry o M.”.

- Dodatkowo Wykonawca opracuje regulamin przebywania w Strefie, w tym. zasady dotyczące bezpieczeństwa. Zapisy regulaminu powinny informować m.in. o bezwzględnym zakazie spożywania

alkoholu oraz przebywania w Strefie osób nietrzeźwych; bezwzględnym zakazie palenia papierosów i innych wyrobów tytoniowych oraz używania otwartego ognia; możliwości przebywania dzieci w Strefie wyłącznie pod opieką dorosłych.

2.2. Wyposażenie podstawowe Strefy „Gry o M.” (wewnątrz hali namiotowej)

- Oświetlenie, nagłośnienie i wyposażenie medialne (np. minimum 3 mikrofony bezprzewodowe, głośniki – wewnątrz i na zewnątrz, sprzęt muzyczny, reflektory doświetlające przestrzeń wewnątrz namiotów).
- Minimum trzy tablety (przekątna minimum 10 cali) z dostępem do mobilnego Internetu LTE (sygnał Wi-Fi udostępniony poprzez router).
- Minimum dwa telewizory/ekrany LED z głośnikami (minimum 55 cali full HD z wejściem USB).
- Agregaty prądotwórcze umożliwiające zainstalowanie i działanie w trakcie całej imprezy wszystkich wymaganych na strefie urządzeń elektrycznych (każdorazowo do 8 godzin).
- Wydzielone zaplecze magazynowe (osłonięte ściankami) o minimalnej powierzchni 8 m².
- Dystrybutor wody w baniakach + kubeczki jednorazowe (każdorazowo przewidzianych jest wydanie minimum 200 porcji wody po ok. 100 ml) + kosze na śmieci.
- Wyposażenie niezbędne dla zachowania przepisów BHP i PPOŻ – zgodne z wymaganiami dotyczącymi organizacji tego rodzaju wydarzeń.

2.3 Wyposażenie Strefy „Gry o M.” związane z działaniami planowanymi w ramach Strefy (wewnątrz hali namiotowej)

Strefa „Gry o M.” będzie składać się będzie z kilku połączonych ze sobą stref:

- wewnątrz hali namiotowej: strefa promocji gry „Mazopolis” (stanowisko z grą „Mazopolis” w wersji XXL, w formacie 6 x 8,4 m + miejsca dla graczy w grę „Mazopolis” w wersji stolikowej), strefa dla dzieci, strefa ogólna;
- na zewnątrz hali namiotowej: stanowisko z grą „Mazopolis” w wersji XXL, w formacie 8 x 11,2 m (w przypadku ładnej pogody).

2.3.1. Strefa promocji gry „Mazopolis” wewnątrz hali namiotowej będzie zawierać:

a) stanowisko z grą „Mazopolis” w wersji XXL

Podstawowym wyposażeniem stanowiska będzie gra w wersji demo, stworzona w oparciu o podstawową wersję gry „Mazopolis”, uproszczoną pod względem reguł i zasad. Gra na planszy o wymiarach 6 x 8 m.

b) Miejsca dla graczy w grę „Mazopolis” w wersji stolikowej (usytuowane np. na planszy XXL wewnątrz namiotu lub obok planszy)

Strefa gry ze stolikową wersją gry „Mazopolis”, zawierająca minimum:

- 3 stoliki do gier o wymiarach blatu minimum 80 cm średnicy lub wymiarach 75 x 75 cm;
- 12 pufów/krzesłek dostosowanych wysokością do wysokości stolików – po 4 do każdego stolika;

2.3.2. Strefa dla dzieci wewnątrz hali namiotowej

W strefie dla dzieci musi być zapewniona właściwa przestrzeń z wyposażeniem niezbędnym do prowadzenia zajęć dla maluchów (odgrodzona przestrzeń, w której – oczekując na rodziców aktualnie grających w grę „Mazopolis” – będzie mogło jednocześnie przebywać i bawić się ok. 6-8 dzieci do 6 lat). Strefa dla dzieci musi być wyposażona w takie elementy jak:

- zestawy do prowadzenia zabaw i konkursów np. duże klocki i puzzle (np. tekturowe, piankowe, filcowe);
- farbki do malowania twarzy, baloniki do skręcania „zwierzątek”, kredki i mazaki do rysowania, kolorowanki, papier i sztalugi, w liczbie zapewniającej zabawę w trakcie minimum 6-godzinnej imprezy.

2.3.3. Strefa ogólna wewnątrz hali namiotowej

- Strefa ogólna przeznaczona będzie dla starszej młodzieży i dla dorosłych. Będą w niej organizowane różnego rodzaju zabawy, quizy i konkursy o tematyce dotyczącej funduszy europejskich (w tym zwłaszcza programu RPO WM, w tym m.in. znajomości projektów realizowanych w ramach RPO WM 2007-2013 i znajomości RPO WM 2014-2020), Unii Europejskiej i województwa mazowieckiego.
- W strefie prowadzone będą także konsultacje indywidualne dotyczące możliwości aplikowani o środki unijne oraz będą dystrybuowane materiały informacyjnych i publikacje nt. funduszy europejskich (działania prowadzone przy udziale ekspertów ze strony Zamawiającego).
- W wyposażeniu strefy powinny się znaleźć kanapy lub fotele ze stolikami (miejsce siedzące dla minimum 6 osób oraz minimum dwa stoliki), minimum 8 wolnostojących pufów lub leżaków oraz wolna przestrzeń dla co najmniej 10-12 osób stojących.
- Strefa musi być zorganizowana w ten sposób, aby w jednym czasie mogły odbywać się zarówno konsultacje, jak i być organizowane zabawy i konkursy.
- Strefa dla dorosłych musi być dodatkowo wyposażona w zestaw do gry typu „koło fortuny” w wersji dostosowanej do prowadzenia konkursów w obszarze tematycznym strefy.

2.3.4. Plenerowe stanowisko z grą „Mazopolis” w formacie XXL na zewnątrz hali namiotowej będzie zawierać:

- Pole do gry z rozłożoną grą w formacie 8 x 11,2 m.
- Pole wydzielone słupkami z taśmą (minimum 1,5 m odstępu od krawędzi planszy) jako miejsce dla kibiców:
 - słupki metalowe na stabilnej podstawie, kolorystyka metalu dopasowana do projektu aranżacji,
 - taśma grodzeniowa (szerokość 80-100 mm) z nadrukiem kolorowym (projekt indywidualny, przygotowany przez Wykonawcę na podstawie Key Visualu „Gry o M.”),
 - ilość słupków z taśmą musi wystarczyć do stworzenia ogrodzenia mierzącego łącznie około 50 m.
- Oznaczone wejście z zamontowanym licznikiem wejść (patrz pkt. 2.5).

2.4. Obrandowanie Strefy „Gry o M.”

- Strefa „Gry o M.” obejmująca całą halę i jej najbliższe otoczenie musi być obrandowana widocznymi nośnikami typu: banery, przenośne flagi/windery, baloniki i chorągiewki, z grafiką opracowaną zgodnie z wytycznymi odnośnie wizualizacji przekazanymi przez Zamawiającego (Key Visual „Gry o M.”, logotypy oraz informacje dotyczące źródła finansowania projektu).
- Minimalna liczba i typy obrandowanych elementów:

- brama powitalna przed głównym wejściem (stabilna, aluminiowa konstrukcja pokryta siatką/plandeką z tworzywa PCV z nadrukiem reklamowym lub z zawieszonym banerem reklamowym wg projektu zaakceptowanego przez Zamawiającego) o wymiarach światła przejścia minimum 2,5 x 2,5 m (wysokość liczona od dolnej krawędzi banera reklamowego);
- minimum 6 flag masztowych/winderów o wymiarach: wysokość masztu wraz z flagą po zmontowaniu ok. 350 cm, powierzchnia materiału z nadrukiem reklamowym ok. 85 x 300 cm, podstawa ok. 50 x 50 cm, w komplecie: elementy masztu, flaga, podstawa oraz rotator i śruby do mocowania; dobór rozwiązań technicznych oraz materiałów z przeznaczeniem do ekspozycji na zewnątrz budynków;



- minimum 2 stojaki na plakaty i materiały drukowane (po 2 każdego rodzaju): stabilna konstrukcja oparta na profilu aluminiowym, tablica na plakat w formacie B2, wysokość zestawu około 1,8 m.



UWAGA: Zamieszczone powyżej zdjęcia są przykładem graficznym i nie stanowią obligatoryjnego wzoru.

2.5. Licznik uczestników Strefy „Gry o M.”

- Zasilany bateryjnie elektroniczny licznik odwiedzin uczestników imprezy z bezprzewodową transmisją danych.

- Podstawowe funkcje: rozpoznawanie kierunku, oddzielnie liczenie wejść i wyjść, dane o wejściach i wyjściach dostępne w oddzielnych raportach.
- Wymagana możliwość bieżącego monitorowania danych o wejściach i wyjściach, w celu wprowadzenia dodatkowych atrakcji dla uczestników – np. co 10 osoba otrzymuje gadżet.
- Obudowa plastikowa mocowana na wspornikach – kolor bramki, dokładna szerokość/wysokość przejścia itp. w zależności od projektu aranżacji oraz wymiarów bramy powitalnej przed wejściem.
- Maksymalny błąd liczenia – 5%.
- Do zapewnienia 2 liczniki – przy wejściu do hali namiotowej oraz przy wejściu do plenerowego stoiska z grą w formacie 8x11,2 m.

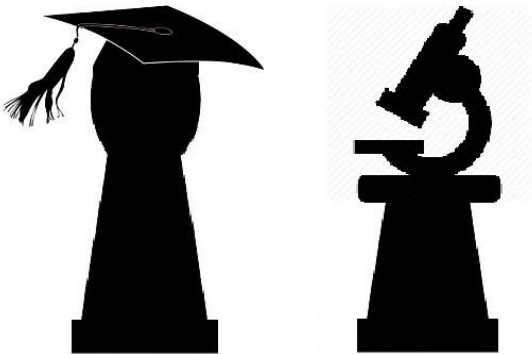
3. Wyprodukowanie gry „Mazopolis” w wersji uproszczonej, w formacie podłogowym XXL (w 2 rozmiarach);

- W ramach tej części zamówienia Wykonawca:
 - stworzy projekt wersji demo gry „Mazopolis”, tj. dokona uproszczenia przekazanej przez Zamawiającego podstawowej wersji gry „Mazopolis”, w celu zdynamizowania tempa rozgrywki i skrócenia czasu jej trwania w taki sposób, aby możliwe było szybkie zapoznanie zawodników z zasadami gry, szybkie przeprowadzenie rozgrywki i doprowadzenie do finału, w którym jedna osoba zwycięża,

UWAGA: Opracowanie uproszczonej wersji gry musi być na każdym etapie konsultowane z Zamawiającym. Maksymalny czas na rozgrywkę dla 4 zawodników to 30 minut, jednak w tym czasie gracze muszą mieć możliwość zapoznania się z najważniejszymi pojęciami i zasadami dotyczącymi procesu aplikowani o środki unijne, zawartymi w podstawowej wersji gry „Mazopolis”. Język i stopień skomplikowania regulaminu gry musi być dostosowany do zawodników w wieku 18+.

- stworzy zasady prowadzenia rozgrywek (skorelowane z akcją promocyjną Strefy prowadzoną w czasie trwania imprezy) oraz zasady funkcjonowania systemu motywacyjnego (nagrody w postaci gadżetów promocyjnych dostarcza Zamawiający) w formie krótkiego i przejrzystego regulaminu, udostępnianego publicznie w trakcie trwania imprezy,
- tak zaplanuje działania, aby reguły samej rozgrywki i sposób prowadzenia gry były emocjonujące i angażująca dla uczestników,
- wyprodukuje wersję demo gry „Mazopolis” w formacie XXL w dwóch rozmiarach.
- Plansza gry będąca bliskim nawiązaniem lub odwzorowaniem graficznym planszy podstawowej, stolikowej wersji gry, ale zgodna z wersją uproszczoną na potrzeby eventowe. Zawodnicy będą grać na stojąco. Gra estetycznie wykonana, atrakcyjna wizualnie.
- Zakładana specyfikacja techniczna:

Lp.	Produkt	Opis/parametry	Opcja I	Opcja II
1.	Opis ogólny	Plansza gry będąca bliskim nawiązaniem lub odwzorowaniem graficznym planszy podstawowej, tj. planszy ze stolikowej wersji gry, ale zgodna z wersją uproszczoną na potrzeby eventowe. Zawodnicy grający na stojąco. Gra estetycznie wykonana, atrakcyjna wizualnie.		
2.	Plansza gry	– Projekt zawierający wszystkie wymagane pola – zgodnie z zaakceptowaną przez Zamawiającego uproszczoną wersją gry „Mazopolis”. I opcja: – Wydruk na wykładzinie PCV o grubości około 2 mm (+/- 2 mm), – Kolor CMYK 4+0, druk lateksowy,	Plansza 6 x 8,4 m Plansza musi posiadać system	Plansza 8 x 11,2 m Plansza musi posiadać

		- Plansza może składać się maksymalnie z 3-4 części, jednak ich łączenia nie mogą być widoczne i nie mogą powodować przesunięcia obrazu. Plansza rozłożona na podłożu musi tworzyć jednolitą powierzchnię, pozbawioną szczelin i nierówności. II opcja: - Wydruk na materiale przeznaczonym do produkcji banerów (baner powlekany minimum 550 g/m² z dodatkową warstwą zabezpieczającą wydruk przed zarysowaniami), - Kolor CMYK 4+0, druk lateksowy, - Plansza jednolita, może posiadać maksymalnie 2-3 „szwy”, które nie mogą powodować przesunięcia obrazu. Plansza rozłożona na podłożu musi tworzyć jednolitą powierzchnię, pozbawioną szczelin i nierówności. Wskazane zastosowanie oczkowania na krawędziach, w lepszym celu rozciągnięcia i wyprostowania materiału. UWAGA: Zadaniem Wykonawcy jest takie dobranie materiału i technologii zadruku, aby plansza mogła być używana zgodnie z wymaganiami opisanymi w zamówieniu bez straty jakości (np. blaknięcie koloru, powstawanie zarysowań, odbarwień i przetarć podczas montażu i transportu). W przypadku zarekomendowania innych materiałów/technologii nadruku, niż wskazane w zapytaniu, prosimy o podanie ich specyfikacji technicznej.	mocowania dostosowany do podłoża, z którego będzie wykonany podest wewnątrz haki namiotowej.	system mocowania na powierzchni utwardzonej (np. kostka brukowa) oraz miękkiej (murawa).
3.	Elementy gry			
3a.	Kości do gry	2 sztuki kości do gry – standardowy wygląd: kropki 1-6, sześcian o boku 50-55 cm z lekko zaokrąglonymi narożnikami, - materiał: polipropylen (PP)/polietylen (PE).	2 szt., długość boku: 40-45 cm	2 szt., długość boku: 50-55 cm
3b.	Pionki	- pionki do gry w różnych kształtach i kolorach, przykładowe kształty: bilet, wiatrak (elektrownia wiatrowa), rower, gaśnica, komputer, mikroskop - przykład graficzny:  - pionki na jednolitej podstawie z obciążeniem zapobiegającym przewracaniu się, - materiał: styropian + utwardzacz + farba/ pianka poliuretanowa, - waga pionka – 5-6 kg.	6 szt., wysokość pionka: 110-150 cm, średnica podstawy: 35-40 cm	6 szt., wysokość pionka: 120-160 cm, średnica podstawy: 50-55 cm
3c.	Karty własności	- karty wydrukowane na nieprzezroczystym tworzywie PCV o grubości 0,5 mm, format A5, - karty elastyczne, wodoodporne z dużą odpornością na ścieranie i uszkodzenia, - kolor: 4+4 CMYK,	38 szt.	38 szt.

		– każda karta z innym zadrukiem		
3d.	Karty „Szansa”	– materiał: tektura lita/ utwardzony karton o grubości minimum 1,8 mm – uszlachetnienia: laminowanie folią matową o trwałej, nierysującej się strukturze – Kolor: 4+4 CMYK.	20 szt., format 350x525 mm (=/- 20 mm)	20 szt., format ok. 500x750 mm (=/- 30 mm)
3e.	Karty „Konkursy”	– karty wydrukowane na nieprzezroczystym tworzywie PCV o grubości 1 mm. – karty elastyczne, wodoodporne z dużą odpornością na ścieranie i uszkodzenia. – kolor: 4+4 CMYK.	5 szt., format ok. 350x525 mm (=/- 20 mm)	5 szt., format ok. 500x750 mm (=/- 30 mm)
3f.	Pieniądze	– format: 140 x 70 mm – papier: kreda dwustronnie powlekana, gramatura minimum 80g/m ² . – nadruk: 4+4 CMYK.	łącznie maksymalnie 800 sztuk (8 różnych nominałów)	łącznie maksymalnie 800 sztuk (8 różnych nominałów)
4.	Dodatkowe elementy			
4a.	Torby dla graczy	Torby typu saszetka dla zawodników do noszenia w trakcie gry kart własności i pieniędzy: - torba z kieszenią główną i z dodatkową kieszenią przednią oraz z regulowanym paskiem na ramię, - wymiary: minimum 20 x 27 x 0,5 cm, - kolor – do wyboru Zamawiającego, - możliwość zastosowania nadruku reklamowego o min. wymiarach 40x40 mm – sitodruk, 1+1 CMYK, laser (minimalna treść: logo RPO WM) - ilość: 100 szt.		
				
4b.	Klipsy na banknoty	Spinka do pieniędzy ze stali nierdzewnej: - wymiary: minimum 50 x 25 mm - materiał: stal nierdzewna - grawerunek laserowy (minimalna treść: logo RPO WM) - ilość: 100 szt. - przykład graficzny:		
				
4c.	Wypożyczenie dla prowadzącego	Zadaniem Wykonawcy jest zaprojektowanie i zapewnienie specjalnego wyposażenia dla prowadzącego grę, dysponującego również tzw. bankiem, np. wózek z pulpitem typu metalowy barek na kółkach, ruchoma trybunka itp. – propozycje do wyboru Zamawiającego.		
5	Pakowanie i transport	Każdy z zestawów/elementów zapakowany osobno w opakowanie zabezpieczające podczas transportu, np. - złożona plansza do gry zapakowana w pokrowiec do transportu,		

		- karty „Szansa” zapakowane do transportu w pokrowiec z usztywnieniem, - każdy pionek zapakowany osobno w karton.
--	--	--

UWAGA 1: Zamieszczone powyżej zdjęcia są przykładem graficznym i nie stanowią obligatoryjnego wzoru.

UWAGA 2: Podane wyżej ilości poszczególnych materiałów dotyczą podstawowej wersji gry. W związku z tym, że produkowana będzie uproszczona wersja gry, ostateczna ilość materiałów do wyprodukowania może ulec zmianie. Do każdego z elementów obu wersji gry należy przewidzieć produkcję elementów zapasowych (do użycia w przypadku zgubienia lub zniszczenia) w ilości minimum 20 % zakładanego nakładu lub dodatkowych elementów w przypadku elementów niepodzielnych (np. założenie w specyfikacji: 800 szt. Banknotów – produkcja: 960 szt., z uwzględnieniem różnych nominałów; założenie w specyfikacji: 2 kości go gry – produkcja 3 kości do gry). W przypadku, jeśli dodatkowa ilość wyprodukowanych elementów gry nie wystarczy do skompletowania gry na potrzeby kolejnego wyjazdu, Wykonawca ma obowiązek wyprodukować brakujące materiały.

UWAGA 3: Majątkowe prawa autorskie i prawa zależne do utworu, jakim będzie wersja demo, przechodzą na Zamawiającego bez ograniczeń co do czasu i terytorium.

4. Produkcja materiałów promocyjnych

a) ulotka informacyjno-promocyjna

Lp.	Cecha	Parametry
1.	Opis	Ulotka informacyjno-promocyjna do rozdawania w Strefie „Gry o M.”, do której wkład merytoryczny przygotowuje Zamawiający w ustalonym z Wykonawcą terminie, natomiast Wykonawca jest zobowiązany do opracowania graficznego, druku i dostawy. Grafika i opracowanie ulotki ma być spójne z założeniami i kreacją pozostałych elementów „Gry o M.”.
2.	Liczba stron	4
3.	Wymiary	A5 (148 x 210 mm) pion
4.	Kolor	CMYK, okładka, środek 4+4
5.	Nakład	I opcja: 2 000 szt. II opcja: 4 000 szt.
6.	Nadruk	– projekt, a w nim wkomponowane wg zasad logotypy Zamawiającego, formułka o współfinansowaniu; egz. bezpł. i zdjęcia z uregulowanym prawem własności; – treść merytoryczna zgodna z materiałem przekazanym przez Zamawiającego.
7.	Materiał	– papier ekologiczny obustronnie powlekany: okładka – min. 150 g, środki min. 120 g; – uszlachetnienia: okładka – folia matowa 1+0, lakier wybiórczy 1+0.
8.	Ilustracja graficzna	Po podpisaniu umowy Wykonawca przedstawia projekty layoutu do wyboru: min. 3 różne projekty całej ulotki. Elementy ilustracyjne będą stanowić max. 30% objętości, projekt ma wykorzystywać Key Visual „Gry o M.”.
9.	Projekt/studio DTP/druk	– projekt autorski; – skład; – minimum trzykrotna korekta Wykonawcy, naniesienie ew. korekt Zamawiającego; – redakcja tekstów stylistyczna i techniczna; – 1 proof wybiórczy UGRA FOGRA B2 do akceptu (materiał ustalony z Zamawiającym) wraz ze złożoną impozycją kolorową; – druk z blach CTP.
10.	Pakowanie i dostawa	Pakowanie po 100 sztuk z opisem w formie białej kartki przyklejonej stabilnie do każdego opakowania.

	Dostawa do siedziby MJWPU: ul. Jagiellońska 74, Warszawa
--	--

b) wachlarze z nadrukiem reklamowym

Lp.	Cecha	Parametry
1.	Opis	Wachlarz
2.	Minimalna treść nadruku	Projekt dostosowany do powierzchni nadruku a w nim wkomponowane: – projekt wykorzystujący Key Visual „Gry o M.”, logo RPO WM, formułka dot. źródła finansowania projektu – maksymalna powierzchnia nadruku wynikająca z technologii.
3.	Kolor	Zgodnie z zaakceptowanym projektem.
4.	Pakowanie i dostawa	Pakowanie po 100 sztuk z opisem w formie białej kartki przyklejonej stabilnie do każdego opakowania. Dostawa do siedziby MJWPU: ul. Jagiellońska 74, Warszawa
5.	Ilość	I opcja: 1 500 szt. II opcja: 3 000 szt.
6.	Przykład graficzny	

c) antystres w formie kostki do gry

Lp.	Cecha	Parametry
1.	Opis	Antystres kostka do gry – wymiary boku minimum 5 cm, minimum 4 różne kolory. 1/3 nakładu – kostka z zawieszka, 2/3 nakładu – kostka bez zawieszki.
2.	Minimalna treść nadruku	Logo RPO WM, formułka dot. źródła finansowania projektu – maksymalna powierzchnia nadruku wynikająca z technologii, projekt dostosowany do powierzchni nadruku. Nadruk na bocznej krawędzi złożonego wachlarza 4+0 oraz nadruk na części papierowej 4+4 (CMYK)
3.	Kolor	Kilka kolorów - do wyboru Zamawiającego
4.	Ilość	I opcja: 1 500 szt. II opcja: 3 000 szt.
5.	Przykład graficzny	
6.	Pakowanie i dostawa	Pakowanie po 100 sztuk z opisem w formie białej kartki przyklejonej stabilnie do każdego opakowania. Dostawa do siedziby MJWPU: ul. Jagiellońska 74, Warszawa

d) cukierki krówki promocyjne

Lp.	Cecha	Parametry
1.	Opis	– cukierki Krówki z firmowym nadrukiem; – krówki wykonane wg receptury typu milanowskiej, aromatyczne, mleczne, lekko ciągnące; – opakowanie: papierek z nadrukiem reklamowym oraz tzw. „pergamin” – papierek oddzielający krówkę od zewnętrznej części opakowania; – przydatność do spożycia: minimum 4 miesiące od daty dostarczenia towaru do siedziby MJWPU.
2.	Projekt	Przygotowanie minimum 2 projektów graficznych do akceptacji. Kolor nadruku /technologia. Kolorystyka: CMYK, 4+0.
3.	Minimalna treść nadruku	Projekt wykorzystujący Key Visual „Gry o M.”, logo RPO WM, formułka dot. źródła finansowania projektu – maksymalna powierzchnia nadruku wynikająca z technologii, projekt dostosowany do powierzchni nadruku.
4.	Kolor	Kolorystyka nadruku: CMYK, 4+0
5.	Ilość	I opcja: 100 kg II opcja: 200 kg
6.	Przykład graficzny	
7.	Pakowanie i dostawa	– Każda krówka zapakowana w oddzielny papierek; dodatkowo pakowane w kartony zbiorcze z etykietą zawierającą opis, tj.: miesiąc, rok produkcji, datę przydatności do spożycia oraz ilość w kartonie; – Pakowanie po 100 sztuk z opisem w formie białej kartki przyklejonej stabilnie do każdego opakowania; – Dostawa w dwóch transzach (ze względu na krótki termin przydatności do spożycia) do siedziby MJWPU: ul. Jagiellońska 74, Warszawa.

UWAGA: Zamieszczone powyżej zdjęcia są przykładem graficznym i nie stanowią obligatoryjnego wzoru.

5. Szczegółowe opracowanie koncepcji i scenariusza przebiegu każdego z wyjazdów ze Strefą „Gry o M.”

Wykonawca ma obowiązek opracować (do wyboru Zamawiającego):

- opis koncepcji organizacji każdego z wyjazdów – ogólny plan przebiegu każdego z wyjazdów z określeniem ram czasowych i planowanych w nich działaniach;
- minimum 3 scenariusze prowadzenia rozgrywek w tzw. strefie promocji gry „Mazopolis” (rozgrywki dotyczące gry w wersji XXL), np. forma turniejowa, gra z jednym zwycięzcą organizowana co pół godziny itp.;
- minimum 3 scenariusze prowadzenia zajęć w pozostałych strefach – tzw. strefie dla dzieci i tzw. strefie ogólnej, z uwzględnieniem szczegółowych informacji dotyczących proponowanych gier i konkursów, w tym przykładowych zadań/pytań.

6. Zapewnienie obsługi osobowej Strefy „Gry o M.”

W skład zadań obsługi podczas każdego z wyjazdów wchodzi m.in.: rozłożenie, a następnie złożenie hali namiotowej, montaż wszystkich elementów poszczególnych stref, składanie i rozkładanie wyposażenia stref, prowadzenie działań w strefach przez animatorów oraz działań związanych z promocją Strefy (zgodnie ze scenariuszami zaakceptowanymi

przez Zamawiającego), zabezpieczenie wyposażenia Strefy podczas całego wyjazdu, a minimalny skład obsługi osobowej Strefy stanowią:

- 1 osoba - kierownik projektu z co najmniej 5-letnim doświadczeniem w prowadzeniu imprez plenerowych mających na celu promocję produktów/ instytucji/ programów unijnych itp.;
- minimum 6-8 osób – animatorzy, na stałe przebywający w Strefie, do obowiązków których będzie należało:
 - obsługa tzw. strefy promocji gry „Mazopolis” wewnątrz hali oraz plenerowego stoiska z grą poprzez prowadzenie rozgrywek, tłumaczenie zasad nowym osobom itp.;
 - przygotowanie oraz poprowadzenie zajęć dla młodzieży i dorosłych w tzw. strefie ogólnej, w tym gier, zabaw, konkursów i quizów, w oparciu o zaakceptowany scenariusz i bieżące wytyczne Zamawiającego (ilość przeprowadzonych zabaw, konkursów i quizów w trakcie pojedynczego wyjazdu dla każdej z grup wiekowych: minimum 3 rodzaje);
 - opieka nad dziećmi i organizowanie dziecięcych zabaw z wykorzystaniem materiałów do zabawy, znajdujących się w tzw. strefie dla dzieci.

UWAGA: *Wszyscy animatorzy muszą posiadać podstawową wiedzę na temat działalności Mazowieckiej Jednostki Wdrażania Programów Unijnych oraz na temat RPO WM 2014-2020, aby w sposób rzeczowy i merytoryczny móc odpowiadać na ew. pytania odwiedzających Strefę „Gry o M.”. Kompendium wymaganej wiedzy zostanie przekazane Wykonawcy najpóźniej w terminie 14 dni przed datą pierwszego wyjazdu.*

- minimum 2 osoby w terenie, do obowiązków których będzie należało prowadzenie akcji rozdawania ulotek poza strefą w trakcie trwania imprez oraz innych niestandardowych działań promocyjnych (marketing partyzancki), mających na celu skuteczne zachęcenie uczestników imprez do odwiedzenia Strefy.
- minimum 4 osoby do obsługi technicznej, do której zadań należy:
 - rozłożenie, a następnie złożenie hali namiotowej wraz z całym wyposażeniem, budowa i demontaż stanowisk do prowadzenia zajęć, rozkładanie materiałów promocyjnych itd.;
 - utrzymanie i obsługa techniczna sprzętu nagłaśniającego, agregatu prądotwórczego, systemu nagrzewania lub klimatyzacji (w zależności od warunków atmosferycznych) w hali, obejmującej w szczególności zapewnienie sprawności wszystkich urządzeń znajdujących się na wyposażeniu, zapewnienie kompletności elementów wyposażenia, niezwłoczne usuwanie wszelkich wad i usterek;
 - bieżące utrzymanie czystości i estetyki w Strefie „Gry o M.”; tj. serwis dzienny przed, podczas i po zakończeniu imprezy (utrzymanie czystości na wszystkich powierzchniach Strefy wraz z zapewnieniem środków czystości, worków na odpady itp.);
 - Wykonawcy czynności w ramach obsługi technicznej będą realizować swoje działania w sposób nie kolidujący z funkcjonowaniem Strefy „Gry o M.”.
- steward (porządkowy) – minimum 1 osoba odpowiedzialna za utrzymanie ładu i porządku w Strefie (przekazywanie uczestnikom zasad dotyczących bezpieczeństwa, przekazywanie informacji Zamawiającemu oraz organizatorom eventów goszczących Strefę o ewentualnych sytuacjach zagrożenia).

UWAGA 1: *Zamawiający dopuszcza możliwość wykonywania różnych prac przez te same osoby z obsługi Stref, pod warunkiem niekolidowania ze sobą przypisanych im obowiązków. Minimalna liczba osób ze strony Wykonawcy przewidzianych do obsługi Strefy czasie jej działania to 12 osób.*

UWAGA 2: *Po zakończeniu każdej z imprez Wykonawca posprząta teren, na którym była rozstawiona cała strefa „Gry o M.”.*

7. Zapewnienia transportu

- W ramach zamówienia Zamawiający zapewnia dowóz obsługi, sprzętu i wszystkich materiałów koniecznych do przeprowadzenia zamówienia.
- Wyjazdy ze Strefą „Gry o M.” trwać będą nie mniej niż 8 godzin (włącznie z wyjazdem i przyjazdem do siedziby Zamawiającego), przy założeniu, że zakończą się nie później niż o godz. 22:00.
- W przypadku przekroczenia czasu 8 godzin (podczas pojedynczego wyjazdu) zakłada się skrócenie czasu pobytu podczas innego wyjazdu wskazanego przez Wykonawcę.
- W przypadku przekroczenia dystansu 300 km podczas pojedynczego wyjazdu zakłada się organizację wyjazdu na imprezę organizowaną w miejscowości na krótszym dystansie – łącznie dla 5 wyjazdów pozawarszawskich przewiduje się maksymalnie 1 500 km.
- W przypadku zmiany miejsca wyjazdu (w uzasadnionych przypadkach) dopuszcza się możliwość wyjazdu do innego miejsca na terenie województwa mazowieckiego wybranego przez Zamawiającego. Informację o planowanej zmianie Wykonawca otrzyma najpóźniej w terminie 14 dni przed planowaną datą imprezy.
- Wykonujący usługę transportową Wykonawca, lub jego Podwykonawca musi posiadać licencję na krajowy przewóz osób oraz wymagane prawem ubezpieczenia.
- Podczas każdego wyjazdu ze strony Zamawiającego przewidziany jest udział minimum 1, maksymalnie 4 osób. Pojazd przeznaczony do transportu tych osób musi posiadać:
 - miejsca siedzące dla maksymalnie 4 pasażerów;
 - miejsce bagażowe na ew. przewóz dodatkowych materiałów informacyjno-promocyjnych;
 - na wyposażeniu pojazdu powinny się znaleźć napoje chłodzące (woda gazowana i niegazowana – minimum 1 l/osobę);
 - w wypadku awarii pojazdu Wykonawca ma obowiązek podstawić pojazd zastępczy spełniający powyższe wymagania.

8. Zapewnienia ubezpieczenia

- Wykonawca zapewnia wszystkim uczestnikom wyjazdu ubezpieczenia NNW i OC (uczestnicy wyjazdu to osoby z ramienia MJWPU oraz Wykonawcy). Ubezpieczenia obowiązują każdorazowo od momentu zbiórki do momentu powrotu z/do siedziby Zamawiającego (ul. Jagiellońska 74, Warszawa) podczas wszystkich dziesięciu wyjazdów. Minimalna suma ubezpieczenia na 1 uczestnika to 25 000,00 zł.
- Wykonawca jest zobowiązany także do zabezpieczenia pokrycia wszystkich ewentualnych roszczeń w przypadku wystąpienia jakichkolwiek szkód dotyczących uszczerbku na zdrowiu osób odwiedzających Strefę „Gry o M.”
- Wykonawca odpowiada również za wszelkie uszkodzenia wynajmowanego sprzętu powstałe w okresie wynajmu, montażu, magazynowania lub transportu, takie jak rozdarcia, rozcięcia, uszkodzenia konstrukcji czy zabrudzenia trudne lub niemożliwe do usunięcia (np. powstałe z flamastrów, farb, tłuszczy itp.). Zakres odpowiedzialności obejmuje zarówno działanie osób związanych z organizacją Strefy „Gry o M.” i osób odwiedzających Strefę, jak i działaniem osób trzecich. Zakres odpowiedzialności Wykonawcy obejmuje w tym przypadku również działanie czynników atmosferycznych, takich jak silny wiatr, burza, zalanie, itp.

- Wykonawca zobowiązuje się ponadto do pokrycia ewentualnych roszczeń związanych z eksploatacją miejsca/terenu, na którym będzie organizowana Strefa.
- W związku z powyższym Wykonawca zobowiązany do wykupienia odpowiedniej polisy na kwotę min. 100 000 zł na każdy dzień organizacji Strefy „gry o M.”, przy czym polisa musi obejmować również czas montażu i demontażu.

UWAGA: Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia Zamawiającemu dokumentów poświadczających zapewnienie ubezpieczenia maksymalnie na jeden dzień roboczy przed terminem rozpoczęcia ochrony ubezpieczeniowej.

9. Promocja strefy „Gry o M.”

9.1. Marketing partyzancki

- Wykonawca ma obowiązek zaproponować działania promocyjne każdego z wyjazdów, mieszczące się w zakresie tzw. marketingu partyzanckiego, z naciskiem na wykorzystanie potencjału ludzkiego, np. grupa szczudlarzy/osób przebranych za kostki/ pionki z gry rozdające balony/ulotki/lizaki reklamujące Strefę „Gry o M.”
- Realizacja działań z zakresu marketingu partyzanckiego nie może wiązać się naruszaniem jakichkolwiek przepisów prawa krajowego i miejscowego (np. malowanie trwałych napisów na murach/chodnikach, naklejanie wlepek w autobusach/na przystankach), a także z ryzykiem uszczerbku dla wizerunku Zamawiającego.

UWAGA: Jeśli organizacja ww. akcji będzie wiązała się z wyprodukowaniem dodatkowych materiałów promocyjnych, nieujętych w niniejszym zapytaniu, wymagane będzie podanie ich specyfikacji technicznej, liczby egzemplarzy i kosztów produkcji. Na etapie szacowania wartości zamówienia Zamawiający nie wymaga szczegółowego opisu proponowanych działań, a jedynie określenie ich rodzaju oraz podania przewidywanych kosztów, przy czym kwota przeznaczona na sfinansowanie marketingu partyzanckiego nie powinna przekroczyć 5% budżetu zamówienia.

9.2. Obsługa medialna przed, w trakcie i po wszystkich wyjazdach

Przez cały czas trwania umowy Wykonawca zobowiązany jest do kreowania pozytywnego wizerunku MJWPU, FE i RPO WM oraz bieżącego opracowywania wkładu do landing page’u „Gry o M.” oraz bieżącego przygotowywania materiałów na temat Strefy do social mediów Zamawiającego (Facebook, YouTube), w tym:

- informacji zapowiadających (na minimum 14 dni przed terminem imprezy);
- relacji opisowej i fotograficznej (materiały do przesłania Zamawiającemu najpóźniej do godz. 10:00 następnego dnia po dacie imprezy) – minimum: tekst na 2 000 znaków ze spacjami oraz 200 zdjęć z każdego wyjazdu;
- relacji filmowej z każdej imprezy w postaci krótkiego, 45 sek. – 1 min. spotu z materiału zgranego w trakcie imprezy, tzw. „the best of” (materiały do przesłania Zamawiającemu najpóźniej w ciągu 3 dni od daty zakończenia imprezy);
- relacji filmowej podsumowującej wszystkie wyjazdy Strefy „Gry o M.” w postaci 3-4 min. filmiku z materiału zgranego w trakcie imprezy - tzw. „the best of” + wgrane krótkie wypowiedzi osób goszczących w Strefie „Gry o M”, w tym wypowiedzi VIP z inauguracji „Gry o M.”.

9.3. Produkcja spotu zapowiadającego Strefę Gry o M.”

W ramach zadania Wykonawca ma obowiązek wyprodukować spot zapowiadający (45 sek., film + animacje 2D), zmontowany z materiału nakręconego w trakcie inauguracji i pierwszego wyjazdu ze Strefą „Gry o M.” Oprócz scenek pokazujących różne oblicza strefy ma zawierać informacje o planowanych datach i miejscach wszystkich pozostałych wyjazdów ze Strefą.

UWAGA 1: W ramach produkcji materiałów filmowych Wykonawca ma obowiązek zapewnić podkład muzyczny, który będzie wykorzystywany we wszystkich materiałach filmowych.

UWAGA 2: Produkcja i montaż materiałów filmowych musi odbywać się z wykorzystaniem profesjonalnego sprzętu. Na etapie montażu i postprodukcji wymagane będą m.in. korekcja dźwięku i korekcja barwna materiału oraz dodawanie animacji i grafik.

VI. INFORMACJE DODATKOWE

- Zamawiający uzyska od organizatorów wskazanych w harmonogramie imprez zgodę na uczestnictwo w imprezie oraz zabezpieczy warunki lokalizacyjne na ustawienie strefy „Gry o M.”.
- Wykonawca jest zobowiązany do zapewnienia odpowiedniego wyposażenia i organizacji ruchu w Strefie w sposób wymagany przepisami BHP i PPOŻ (gaśnice, apteczki, tablice dotyczące zakazu palenia i spożywania alkoholu, oznaczenie wyjścia ewakuacyjnego itp.).
- Wykonawca nie może wykorzystać marki „Gry o M.”, ani jej elementów do promowania czegokolwiek lub kogokolwiek bez uzyskania pisemnej zgody Zamawiającego.
- Szczegółowe wytyczne Wykonawca uzyska na podstawie bezpośrednich konsultacji z Zamawiającym.
- Wykonawca zobowiązany jest zrealizować wizualizację wszystkich elementów przewidzianych w Szczegółowym Opisie Przedmiotu Zamówienia na podstawie pisemnej akceptacji Zamawiającego.
- Wykonawca ponosi odpowiedzialność cywilną z tytułu wszelkich szkód wyrządzonych osobom trzecim, w tym także organizatorom imprez plenerowych, w których uczestniczy „Gra o M.”.
- Organizacja imprez, w ramach których będzie wystawiana Strefa „Gry o M.” musi być zgodna z ustawą o bezpieczeństwie imprez masowych.
- Wykonawca przekaze Zamawiającemu autorskie prawa majątkowe oraz prawa zależne do wszystkich materiałów wytworzonych w ramach wykonywania umowy, w szczególności materiałów reklamowych.
- Materiały wytworzone w ramach umowy, w szczególności materiały autorskie, po zakończeniu jej przechodzą na własność MJWPU.
- Wykonawca ma obowiązek przekazać Zamawiającemu kopie wszystkich materiałów fotograficznych i wideo wyprodukowanych w ramach zamówienia, wraz z kopią podkładu muzycznego wykorzystywanego w filmach (po min. 2 egz. płyt DVD z każdym z materiałów lub dysk zewnętrzny z całym zgranym materiałem.)
- Wykonawca we własnym zakresie zapewnia miejsce, w którym będzie magazynował wszystkie materiały i sprzęty konieczne do organizacji Strefy „Gra o M.”. Użyte materiały (z wyłączeniem hali namiotowej i sprzętów, którą zostaną wynajęte do przeprowadzenia zamówienia) przechodzą na własność Zamawiającego po realizacji zamówienia, przed wystawieniem protokołu zdawczo-odbiorczego. Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia tych materiałów do siedziby MJWPU (ul. Jagiellońska 74, Warszawa) najpóźniej w dniu podpisywania protokołu zdawczo-odbiorczego.

Załączniki:

- Regionalny Program Operacyjny Województwa Mazowieckiego 2014-2020:
<http://rpo.mazovia.pl/sites/default/files/files/article/files/Regionalny%20Program%20Operacyjny%20Wojew%C3%B3dztwa%20Mazowieckiego%202014-2020.pdf>
- Szczegółowy Opis Osi Priorytetowych (wersja 1.5) Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020:
<http://funduszedlamazowska.eu/dokument/zapoznaj-sie-z-prawem-i-dokumentami/szoop-rpo-wm-2014-2020.html>
- Księga identyfikacji wizualnej znaku marki Fundusze Europejskie i znaków programów polityki spójności na lata 2014-2020:
http://www.funduszeuropejskie.gov.pl/media/10013/KIW_CMYK_09102015.pdf
- Strategia komunikacji polityki spójności na lata 2014-2020 (szczególnie podrozdziały 5.7. Komunikacja z osobami z różnymi niepełnosprawnościami, 6.3. Zasady prowadzenia działań informacyjno-promocyjnych, 6.4. Kryteria doboru narzędzi informacyjno-promocyjnych):
<https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/strategia-komunikacji-polityki-spojnosci-na-lata-2014-2020/>
- Strategia komunikacji Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020:
<http://funduszedlamazowska.eu/dokument/zapoznaj-sie-z-prawem-i-dokumentami/strategi-komunikacji-rpo-wm-2014-2020.html> (treść dokumentu może ulec zmianie po zatwierdzeniu nowej wersji przez KM i ZWM)
- Karta Wizualizacji Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020:
http://funduszedlamazowska.eu/g2/oryginal/2015_08/921d0c20e1f138fe11f3158b9bd040ed.pdf