**SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**Nazwa zamówienia: Wykonanie i dostawa artykułów/produktów informacyjno-promocyjnych służących kampanii świadomościowej.**

*Zamówienie realizowane jest w ramach Zadania 2, Wydatek 4 projektu pod nazwą „Wsparcie dla opolskiego modelu promocji, upowszechniania oraz rozwoju sektora ekonomii społecznej” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Opolskiego na lata 2014-2020*

1. **Przedmiot zamówienia:**

**Opracowanie koncepcji merytorycznej, wizualnej oraz scenariusza, a następnie wykonanie gry edukacyjnej ukierunkowanej na odkrywanie talentów wśród graczy oraz ich wykorzystania
w wybranym obszarze (lub obszarach) ekonomii społecznej. Gra skierowana ma być do młodzieży szkół podstawowych (klasy 7-8) i średnich** w ramach projektu pod nazwą „Wsparcie dla opolskiego modelu promocji, upowszechniania oraz rozwoju sektora ekonomii społecznej” współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Opolskiego na lata 2014-2020.

1. **Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia:**
2. **Opracowanie koncepcji, w tym wizualnej i scenariusza gry.**

Wykonawca opracuje koncepcję i scenariusz gry, stworzy projekt graficzny, identyfikację wizualną niezbędną do ostatecznego zaprojektowania gry, uwzględniając następujące wytyczne:

1. **Typ gry:** dwuetapowa planszowa lub planszowo-karciana gra edukacyjna z zakresu ekonomii społecznej o charakterze symulacyjnym, z elementami gry strategicznej.
2. **Cel gry:** odkrywanie talentów, kształtowanie wśród młodzieży postaw społecznych
i upowszechnienie idei ekonomii społecznej. Wiodącym elementem gry musi być określenie indywidualnych predyspozycji graczy i wykorzystanie ich w działaniach w z zakresu ES, kreatywność i umiejętność realizacji założonych celów – podejmowanie decyzji, realizacja działań, efekty.
3. **Specyfika gry:**
4. musi umożliwić graczowi odkrycie i/lub wykorzystanie własnych talentów, wcielanie się
w różne role. Gra musi być osadzona w rzeczywistych realiach sektora ekonomii społecznej,
5. tytuł gry musi być dopasowany do tematyki gry i powiązany logicznie z koncepcją gry,
6. poziom trudności gry musi uwzględniać możliwości rozgrywania przez grupę docelową,
tj. młodzież szkół podstawowych (Klasy7-8) i średnich.
7. **Kontekst gry, sposób i czas rozgrywania**
8. Gra będzie używana m.in. podczas lekcji: wiedzy o społeczeństwie, wychowawczej, podstaw przedsiębiorczości, ponadto podczas zajęć pozaszkolnych i spotkań upowszechniających idee ekonomii społecznej.
9. Gra musi zająć min. Od 1 do 2 godzin lekcyjnych, tj. od 45 do 90 min.
10. Gra musi umożliwiać zarówno grupową jak i indywidualną możliwość rozgrywania.
11. W grze:

**–** mogą występować różne rodzaje kart z opisami, obrazkami i inne elementy np. pionki\*.

- mogą występować różne rodzaje kart sytuacyjnych z pozytywnymi i negatywnymi opisami (także obrazkowymi) poleceń, które gracz musi wykonać podczas rozgrywki. Polecenia te powinny odzwierciedlać zdarzenia, które mogą wystąpić w realnym świecie– za które otrzymuje się lub traci punkty itp. W tej części mogą być stosowane także takie elementy jak pionki, żetony, itp.\*

- Wygrana musi zależeć od ilości zebranych punktów \*

1. Zasady gry muszą zostać opisane w instrukcji gry zawierającej m.in. następujące elementy:
	* + wprowadzenie do fabuły,
		+ określenie danych wejściowych,
		+ wyjaśnienie zasad,
		+ opis przykładowych rozwiązań tzw. sytuacji trudnych, które mogą pojawić się w grze.

**Ostateczna fabuła i koncepcja gry musi być przedstawiona Zamawiającemu w celu uzyskania akceptacji, która jest wymogiem koniecznym, aby przejść do następnego etapu realizacji.**

1. **Wykonanie projektu pudełkowej-tuby wersji gry,**  **zawierającego pełne przygotowanie do produkcji.**
2. Gra musi zostać zapakowana w kolorową tubę tekturową (fi 100-120 mm, długość od 450 do 600 mm).

Na opakowaniu gry (tubie) muszą być umieszczone logotyp (kolor) Opolskiej ekonomii społecznej (który zostanie przekazany Wykonawcy po podpisaniu umowy), informacja
o projekcie w ramach którego powstała gra „Wsparcie dla opolskiego modelu promocji, upowszechniania oraz rozwoju sektora ekonomii społecznej” i informacja o współfinansowaniu projektu ze środków Unii Europejskiej, w sposób zgodny z *Podręcznikiem wnioskodawcy
i beneficjenta programów polityki spójności 2014-2020 w zakresie informacji i promocji*:

<https://www.funduszeeuropejskie.gov.pl/strony/o-funduszach/dokumenty/podrecznik-wnioskodawcy-i-beneficjenta-programow-polityki-spojnosci-2014-2020-w-zakresie-informacji-i-promocji/>

1. Projekt graficzny każdego elementu gry musi być przedstawiony Zamawiającemu w celu uzyskania akceptacji, która jest wymogiem koniecznym, aby przejść do następnego etapu realizacji.
2. **Wyprodukowanie 200 szt. gry wraz z niezbędnym wyposażeniem oraz elementami dodatkowymi i dostarczenia jej do siedziby Zamawiającego.**

Wykonawca wyprodukuje, złoży i dostarczy (transport i rozładunek) do siedziby Zamawiającego finalną wersję gry (opakowanie typu tuba – 200 sztuk), zawierające:

1. kolorową planszę,
2. pionki, kości, karty, żetony (tworzywo sztuczne) lub inne elementy potrzebne do rozegrania gry,
3. instrukcję obsługi gry,
4. dodatkowy instruktaż – (forma zeszytowa lub na nośniku typu pendrive) - dla nauczyciela i ucznia pn. *Czym jest ekonomia społeczna?* Zawierający co najmniej*:*

*- ogólne wprowadzenie/wyjaśnienie czym jest ekonomia społeczna,*

*- szczegółowy opis/wyjaśnienie zagadnienia będącego tematem samej gry,*

**oraz**

1. płytę CDlubpendrive wraz z projektami graficznymi wszystkich elementów gry,
w tym instruktaż (oryginalne pliki źródłowe typu JPG, GIF lub PNG, itp.) i instrukcja w wersji edytowalnej - płyta nie będzie stanowić zawartości tuby.
2. **Informacja dodatkowa:**

Pozostałe kwestie dotyczące realizacji przedmiotu umowy określa umowa, w tym terminy realizacji przedmiotu zamówienia oraz kwestie praw autorskich.

***\*****oznacza propozycję wariantów/elementów jakie mogą znaleźć się w ostatecznej koncepcji gry.*