**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**I. Przedmiot zamówienia**

Przedmiotem zamówienia jest zorganizowanie **wydarzenia, którego głównym elementem będzie międzyszkolny turniej e-sportowy w dyscyplinie League of Legends**. Jest to drużynowa gra strategiczna, w której dwa zespoły składające się z pięciu bohaterów każdy
(lub alternatywnie dwóch bohaterów każdy) rywalizują aż do zwycięstwa
– zgodnie z ustalonymi w regulaminie rozgrywek zasadami. Należy zaakcentować wymiar edukacyjny rywalizacji, która wzmacnia kompetencje zawodowe uczniów. Podkreślenie wymiaru edukacyjnego powinno bazować na formacie: prelekcji, panelu dyskusyjnego, quizu, konkursu. Turniej jest przeznaczony dla uczestników w wieku szkolnym z Polski i  zostanie przeprowadzony w dniach 24-28 maja 2021 r. w ramach Europejskiego Tygodnia Młodzieży. Poprzedzą go rozgrywki eliminacyjne. Rywalizacja online i transmisja na platformie turniejowej. Zamawiający przewiduje realizację całości zamówienia od dnia podpisania umowy do 15 czerwca 2021 r.

**II. Zakres zamówienia**

a) identyfikacja wizualna turnieju zgodnie z identyfikacją wizualną Europejskiego Tygodnia Młodzieży (ETM) (tę dostarczy Zamawiający) dostarczona do akceptacji Zamawiającego w terminie do 7 dni od momentu przekazania wytycznych przez Zamawiającego;

b) przygotowanie harmonogramu turnieju oraz niezbędnych dokumentów w terminie do 7 dni od podpisania umowy: pozyskanie licencji na grę League of Legends, opracowanie regulaminu rozgrywek wraz z RODO oraz zgodami wizerunkowymi. Harmonogram powinien być stworzony dla trzech etapów:

- przygotowanie administracyjne, logistyczne oraz promocyjne,

- promocja i zapisy do turnieju, z uwzględnieniem informowania o edukacyjnym wymiarze samej gry,

- przeprowadzenie zawodów oraz podsumowanie (ewaluacja);

d) zabezpieczenie przez Wykonawcę platformy turniejowej dla minimum 150 uczestników
(po wcześniejszym zaproponowaniu formatu rozgrywek) oraz platformy komunikacyjnej
dla uczestników ( w ramach platformy turniejowej). Platformy powinny być bezpłatne dla uczestników, z możliwością komunikacji głosowej oraz pisanej;

e) zaangażowanie osoby prowadzącej, komentatorów e-sportowych, prelegentów. Osoba prowadząca powinna posiadać minimum 5-letnie doświadczenie w wystąpieniach w roli prowadzącego projektami we wskazanej tematyce. Wymaganych jest minimum dwóch komentatorów dedykowanych dla wybranej dyscypliny, wykazujących minimum 2-letnie doświadczenie w komentowaniu projektów we wskazanej tematyce, oraz minimum pięciu prelegentów merytorycznie związanych z tematyką prelekcji;

f) nagranie promocyjnego materiału wideo – zapowiedzi turnieju. Zawartość merytoryczna powinna być skonsultowana z Zamawiającym, który może dodać swoje treści
związane z priorytetami ETM. Materiał powinien trwać 1-3 min i zawierać pisane tłumaczenie
na język angielski. Materiał należy przesłać Zamawiającemu w terminie do 2 tygodni od podpisania umowy

g) przygotowanie materiałów promocyjnych (grafik, teł, belek, dżingli, itd.) w oparciu o dostarczone przez Zamawiającego wytyczne dot. identyfikacji wizualnej wydarzenia (w tym wersja anglojęzyczna) w terminie do 2 tygodni od podpisania umowy;

h) przygotowanie materiałów prasowych oraz bazy dystrybucji w Polsce. Dystrybucja minimum w trzech wybranych portalach branżowych krajowych i zagranicznych;

i) wybór i zaangażowanie w projekt ambasadora jednoznacznie kojarzącego się z wybraną dyscypliną e-sportową. Ambasador z minimum 30 tys. subskrypcji na portalu YouTube oraz aktywnym profilem na Instagramie, tematycznie związany z dyscypliną e-sportową wybraną w projekcie. Ambasador będzie zaangażowany przez cały czas trwania turnieju,
w tym minimum cztery posty w wybranych mediach społecznościowych (Facebook, YouTube, Instagram) udostępnienie wizerunku ambasadora na czas trwania projektu, łączenie zdalne podczas transmisji na żywo oraz udział w materiałach wideo (zapowiedź i podsumowanie);

j) wybór i zakup nagród dla uczestników po uzgodnieniu z Zamawiającym. Nagrody rzeczowe o minimalnej łącznej wartości 10 000 zł brutto, w których skład wchodzić będą: konsole do gier, gogle VR, mikrofony, słuchawki;

k) Przygotowanie regulaminu konkursu (ustalony termin po podpisaniu umowy) do zatwierdzenia przez Zamawiającego w wersji polskiej i angielskiej.

**2. Realizacja turnieju z przyjętym przez Zamawiającego harmonogramem:**

a) ogłoszenie turnieju w mediach branżowych: krajowych i zagranicznych. Promocja wydarzenia powinna osiągnąć łącznie zasięg na poziomie 50 tys. wyświetleń;

b) przeprowadzenie zapisów wraz z uruchomieniem infolinii dla uczestników w celu bieżącego rozwiązywania problemów (minimum dwujęzyczna). Zapisy powinny trwać minimum 10 dni. Każde zgłoszenie powinno być zweryfikowane pod względem historii kont zgłoszonych uczestników. Infolinia powinna być dostępna pięć dni w tygodniu w przedziale czasowym
9:00-17:00 czasu polskiego;

c) rozstawienie zawodników oraz przeprowadzenie niezbędnych eliminacji przed pierwszą transmisją 24 maja, aż do wyłonienia 64 zespołów. Do turnieju powinno zapisać się minimum 200 uczestników. Do etapu transmisji na żywo za pośrednictwem platformy turniejowej Wykonawca powinien wyłonić maksymalnie
64 drużyny. Przez pięć dni transmisji na żywo Zamawiający wyłoni najlepsze trzy drużyny/trzech zawodników w wybranej dyscyplinie;

d) przeprowadzenie turnieju online wraz z transmisją na żywo w terminie 24-28 maja 2021 r. oraz przeprowadzenie minimum pięciu paneli dyskusyjnych/warsztatów zgodnych z priorytetami Komisji Europejskiej. Scenariusz prelekcji wymaga zaakceptowania przez Zamawiającego. Tematy związane z priorytetami ogłoszonymi przez KE w ramach projektów programu Erasmus+ oraz Europejskiego Korpusu Solidarności (np. ekologia, włączenie społeczne, cyfryzacja, nowe trendy w nauczaniu przy pomocy gier). Turniej odbędzie się w pięciu blokach transmisyjnych po minimum dwie godziny zegarowe,
na wybranej przez Wykonawcę i zaakceptowanej przez Zleceniodawcę platformie turniejowej. Podczas każdej transmisji powinny pojawić się następujące elementy: zapowiedzi rozgrywek przez komentatorów, komentowania rozgrywek, prelekcji, udziału osoby prowadzącej w każdym z tych elementów. Nagrodzenie najlepszych uczestników (minimum najlepsze trzy drużyny). Przekazanie nagród może odbyć się w sposób zdalny;

f) stały monitoring wskaźników skuteczności przekazu, okresowa ewaluacja z propozycjami zwiększenia efektywności przekazu.

g) Przygotowanie materiału wideo podsumowującego turniej. Materiał wideo powinien trwać 1-3 min, zawierać pisane tłumaczenie na język angielski, plansze na początku i końcu do dnia 15 czerwca 2021 roku;

h) przygotowanie końcowego podsumowania turnieju z oceną jej efektywności do dnia 15 czerwca 2021 roku.

**Szacowany zasięg:**

- transmisje na żywo: minimum 75 tys. unikatowych użytkowników

- zasięg promocji wydarzenia: 50 tys. wyświetleń.