**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**I. Przedmiot zamówienia**

Przedmiotem zamówienia jest zorganizowanie **wydarzenia, którego głównym elementem będzie** **turniej e-sportowy w dyscyplinie Szachy.** Jest to indywidualna gra strategiczna, w której uczestnicy rywalizują aż do zwycięstwa – zgodnie z ustalonymi w regulaminie rozgrywek zasadami. Należy zaakcentować wymiar edukacyjny rywalizacji, która wzmacnia kompetencje uczniów. Podkreślenie wymiaru edukacyjnego powinno bazować na formacie: prelekcji, panelu dyskusyjnego, quizu, konkursu. Turniej jest przeznaczony dla uczestników z Polski i  zostanie przeprowadzony w dniach 14-16 października 2021 r. w ramach międzynarodowej inicjatywy Erasmus Days. Poprzedzą go rozgrywki eliminacyjne. Zrealizowany zostanie w formule hybrydowej, czyli rywalizacja odbędzie się online, natomiast transmisja rywalizacji będzie przeprowadzona w Strip Studio mieszczącym się przy ul. 3 maja 19, 40-097 Katowice. Zamawiający przewiduje realizację całości zamówienia od dnia podpisania umowy do 30 października 2021 r.

**II. Zakres zamówienia**

**1. Zorganizowanie kampanii promocyjnej turnieju:**

a) identyfikacja wizualna turnieju zgodnie z identyfikacją wizualną Erasmus Days (tę dostarczy Zamawiający);

b) przeprowadzenie turnieju szachowego online dla polskiej młodzieży szkolnej i akademickiej,

 - rekrutacja uczestników,

 - weryfikacja kont uczestników

 - stały kontakt z uczestnikami i rozwiązywanie sportów

c) przygotowanie harmonogramu turnieju oraz niezbędnych dokumentów: pozyskanie licencji na grę\*, opracowanie regulaminu rozgrywek wraz z RODO oraz zgodami wizerunkowymi.

\*zamawiający uzgodni z wybranym wykonawcą po podpisaniu umowy tytuł gry.

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) przeprowadzenie transmisji z turnieju z wykorzystaniem elementów rozszerzonej rzeczywistości z nawiązaniem do identyfikacji wizualnej projektu (3 dni, minimum 10 godzin transmisji łącznie). Transmisja powinna odbyć się z wykorzystaniem platformy turniejowej.

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

f) zapewnienie dedykowanego miejsca dla komentatorów oraz prowadzącego wydarzenie oraz zapewnienie osób niezbędnych do przeprowadzenia transmisji, w tym komentatorów, dziennikarza prowadzącego studio, obsługi technicznej studia,

g) nagranie 3 materiałów wideo z przedstawicielami Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności o długości nie krótszej niż 10 min, w celu promocji 3 następujących projektów:

- Erasmus+ Edukacja Wyższa.

- Erasmus+ Młodzież,

- Erasmus+ Kształcenie i szkolenia zawodowe,

h) przygotowanie materiałów promocyjnych (grafik, teł, belek, dżingli, itd.) w oparciu o dostarczone przez Zamawiającego wytyczne dot. identyfikacji wizualnej wydarzenia;

i) przygotowanie materiałów prasowych oraz bazy dystrybucji w Polsce.

j) zapewnienie ambasadora projektu (minimum 1 osoba). Przez ambasadora Zamawiający rozumie znanego w środowisku szachowym zawodnika / influencera. Ambasador może wystąpić w roli komentatora rozgrywek lub w roli uczestnika turnieju.

k) wybór i zakup nagród dla uczestników o równowartości minimum 5 000,00 zł wraz z ich dystrybucją do wyłonionych zwycięzców, w których skład wchodzić będą: hulajnoga elektryczna, słuchawki bezprzewodowe, kask i ochraniacze.

l) przygotowanie regulaminu konkursu do zatwierdzenia przez Zamawiającego w wersji polskiej

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

a) wypromowanie wydarzenia w mediach branżowych. Wymagane zasięgi projektu:

 - promocja wydarzenia online: 50 000 zasięg łączny

 - transmisja na żywo online: 100 000 unikatowych użytkowników łącznie

d) stały monitoring wskaźników skuteczności przekazu, okresowa ewaluacja z propozycjami zwiększenia efektywności przekazu. Przygotowanie materiału wideo podsumowującego turniej. Materiał wideo powinien trwać 1-3 min, zawierać pisane tłumaczenie na planszach na początku i końcu;

e) przygotowanie końcowego podsumowania turnieju z oceną jej efektywności.

**Szacowany zasięg:**

- transmisja na żywo online: 100 000 unikatowych użytkowników łącznie,

- zasięg promocji wydarzenia: 50 000 wyświetleń.