**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

1. Przedmiotem zamówienia jest **przygotowanie i produkcja edukacyjnej gry planszowej dla młodzieży promującej aktywność i mobilność** (wraz z przeniesieniem na Zamawiającego wszystkich majątkowych praw autorskich do gry, praw pokrewnych, praw zależnych oraz ewentualnym udzieleniem nieograniczonej w czasie i obejmującej wszystkie kraje świata licencji na wszystkie elementy gry).
2. Zamówienie w zakresie podstawowym obejmuje przygotowanie prototypu gry w terminie do 15 grudnia 2018 r.
3. Zamówienie w zakresie opcjonalnym obejmuje wykonanie 100 egzemplarzy gry w terminie do 30 czerwca 2019 r.
4. Zakres prac objętych niniejszym zapytaniem ofertowym: wszystkie czynności związane z opracowaniem pomysłu kreatywnego, przygotowaniem szczegółowego scenariusza, projektu, grafiki, tekstów, podręcznika dla prowadzących oraz fizycznej produkcji gry (plansza, karty, żetony i inne materiały pomocnicze, instrukcja, itd.) skutkujące powstaniem gry edukacyjnej dla młodzieży w wieku 17-19, której rozegranie w wariancie podstawowym będzie możliwe w czasie nie przekraczającym dwóch godzin lekcyjnych (90 minut) w warunkach panujących w salach lekcyjnych szkół ponadpodstawowych.
5. Wykonawca dostarczy Zamawiającemu oświadczenie o nabyciu praw do wszystkich materiałów objętych prawem autorskim wykorzystanych w grze będącej przedmiotem niniejszego zapytania ofertowego oraz zgód na wykorzystanie wizerunku wszystkich osób, których wizerunek zostanie wykorzystany w grze.
6. Przygotowanie scenariusza i charakter gry:
	* 1. Wykonawca zobowiązuje się do przedstawienia zamawiającemu szczegółowego scenariusza gry
		2. Wszystkie koszty związane z realizacją gry (scenariusz, grafika, opracowanie tekstów, testy, produkcja) pokrywa wykonawca.
		3. Elementy obligatoryjne, jakie muszą się znaleźć w materiałąch służących do gry: logo FRSE, logo Erasmusa+, logo Eurodesk Polska, zostaną dostarczone przez Zamawiającego.
7. Wymagania techniczne: wszystkie materiały służące do gry (plansza, żetony, karty, etc.) powinny być wydrukowane w jakości umożliwiającej ich wielokrotne wykorzystanie oraz możliwość jednorazowego zabrania przez prowadzącego 10 egzemplarzy gier.