

Załącznik nr 1 do Regulaminu na dostawy lub usługi z zakresu działalności kulturalnej

OGŁOSZENIE O UDZIELANYM ZAMÓWIENIU

z zakresu działalności kulturalnej

Zamieszczenie ogłoszenia: obowiązkowe

Podstawa prawna zamieszczenia ogłoszenia: art. 37 a ustawy z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej.

Ogłoszenie dotyczy: zamówienia (art. 11 ust. 5 pkt 2 ustawy - Pzp), których wartość jest większa niż 170.000 złotych netto, a poniżej progów „unijnych” określonych na podstawie przepisów ustawy - Prawo zamówień publicznych.

Niniejsze zamówienie realizowane jest w ramach projektu predefiniowanego pn. „Żydowskie Dziedzictwo Kulturowe” dofinansowanego ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego (85%) oraz budżetu państwa (15%) w ramach Programu „Kultura” na lata 2021-2028.

- I. **Zamawiający:** Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN z siedzibą w Warszawie (00-157), przy ul. Mordechaja Anielewicza 6 - Państwowa Instytucja Kultury.

II. **Przedmiot zamówienia**

Nazwa nadana zamówieniu przez Zamawiającego: Projekt pomocy dydaktycznych dla odbiorców w wieku 13-18 lat, opracowanych w formie pudełka wraz z zawartością (instrukcja gry, karty gry, scenariusz zajęć i materiały pomocnicze na nauczycieli i nauczycielek oraz przedmioty wykorzystane w grze np. takie jak: zdjęcia, judaika i inne przedmioty związane z kulturą i religią żydowską), stanowiących spójne narzędzie edukacyjne pt. „Muzeum w pudełku 13+” (nazwa robocza) oparte o wskazane przez Zamawiającego zasoby materiałów źródłowych Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN.

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

W projekcie pomocy dydaktycznych mają zostać wykorzystane mechanizmy grywalizacji minimum takie jak: możliwość dokonywania wyborów przez gracza (np. wybór kolejnych zadań, zagadek, quizów, questów) oraz system gratyfikacji. W praktyce po wykonaniu zadania gracz będzie mógł dokonać wyboru co do dalszych zadań, a każdy dokonany wybór będzie odsyłać go do kolejnej części materiału dydaktycznego, czy przedmiotu, który wejdzie w skład zestawu. Jednym z celów gry ma być wzmocnienie współpracy zespołowej, komunikacji, budowania relacji międzyludzkich.

Zamówienie będzie udzielone w trybie: konkurencyjnym otwartym / konkurencyjnym ograniczonym / negocjacji z jednym wykonawcą.

Załącznik nr 2 do Regulaminu na dostawy lub usługi z zakresu działalności kulturalnej

FORMULARZ ZAPYTANIA OFERTOWEGO

do składania ofert w postępowaniu, na dostawy lub usługi z zakresu działalności kulturalnej

Zamawiający: Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN z siedzibą w Warszawie (00-157), przy ul. Mordechaja Anielewicza 6

Przedmiot zamówienia: „Projekt pomocy dydaktycznych dla odbiorców w wieku 13-18 lat, opracowanych w formie pudełka wraz z zawartością (instrukcja gry, karty gry, scenariusz zajęć i materiały pomocnicze dla nauczycieli i nauczycielek oraz przedmioty wykorzystane w grze np. takie jak: zdjęcia, judaika i inne przedmioty związane z kulturą i religią żydowską), stanowiących spójne narzędzie edukacyjne pt. „Muzeum w pudełku 13+” (nazwa robocza) oparte o wskazane przez Zamawiającego zasoby materiałów źródłowych Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN.”

W projekcie pomocy dydaktycznych mają zostać wykorzystane mechanizmy grywalizacji minimum takie jak: możliwość dokonywania wyborów przez gracza (np. wybór kolejnych zadań, zagadek, quizów, questów) oraz system gratyfikacji. W praktyce po wykonaniu zadania gracz będzie mógł dokonać wyboru co do dalszych zadań, a każdy dokonany wybór będzie odsyłać go do kolejnej części materiału dydaktycznego, czy przedmiotu, który wejdzie w skład zestawu. Jednym z celów gry ma być wzmocnienie współpracy zespołowej, komunikacji, budowania relacji międzyludzkich.

Zadanie współfinansowane w ramach projektu predefiniowanego pn. „Żydowskie Dziedzictwo Kulturowe” dofinansowanego ze środków Norweskiego Mechanizmu Finansowego 2021-2028 (85%) oraz ze środków budżetu państwa (15%) w ramach Programu „Kultura”.

Zakres merytoryczny zamówienia:

Zakres merytoryczny narzędzia dydaktycznego „**Muzeum w pudełku 13+**” koncentruje się na **kształtowaniu postaw sprzyjających przeciwdziałaniu mowie nienawiści i dyskryminacji,**

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy przy jednoczesnym wzmacnianiu umiejętności **budowania empatycznej, odpowiedzialnej i opartej na szacunku komunikacji międzyludzkiej oraz pozytywnych relacji w grupie.**

Temat gry powinien odwoływać się do pojęć i wątków obecnych w tradycji judaistycznej, takich jak **tikkun olam** (idea „naprawy świata”) oraz micwy (przykazania) regulujące relacje międzyludzkie. W szczególności uwzględnia:

- zakaz *lashon hara* (unikanie „złego języka”, czyli mówienia negatywnie o innych, nawet jeśli przekazywane informacje są prawdziwe, lecz niepotrzebne lub szkodliwe),
- zakaz *motzi szem ra* (powstrzymanie się od rozpowszechniania nieprawdziwych informacji, oszczerstw i oczerniania innych),
- zasadę *lo tewasze* (zakaz zawstydzania i upokarzania innych osób, zwłaszcza publicznie).

Istotnym punktem odniesienia są również fragmenty **Pirkei Avot** („Sentencje Ojców”) — zbioru nauk i maksym etycznych dotyczących postaw i zachowań w życiu codziennym.

Etapy prac Wykonawcy:

1. Napisanie scenariusza gry opartego o wskazane przez Zamawiającego zasoby materiałów źródłowych Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN, przy czym liczba punktów w grze, w której zostanie wykorzystany mechanizm grywalizacji (możliwość dokonywania własnego wyboru) nie mniejsza niż 10 punktach.
2. Opracowanie projektu pomocy dydaktycznych w formie pudełka wraz z zawartością: instrukcja gry, karty gry, scenariusz zajęć i materiały pomocnicze na nauczycieli i nauczycielek stanowiących spójne narzędzie edukacyjne pt. „Muzeum w pudełku 13+” – tekst, skład, grafika.
3. Opisanie specyfikacji technicznej wymienionych wyżej pomocy dydaktycznych wraz ze specyfikacją techniczną wykorzystywanych w grze przedmiotów (zdjęcia, judaika i inne przedmioty związane z kulturą i religią żydowską).
4. Przygotowanie roboczego prototypu gry i przeprowadzenie testów scenariusza z udziałem min. 15 użytkowników z grupy docelowej oraz wprowadzenie po tych testach niezbędnych poprawek. Za rekrutację użytkowników z grupy docelowej odpowiada Wykonawca. Przygotowanie procesu testowania zostanie uzgodnione z Zamawiającym. Test będzie zrealizowany po akceptacji procesu przez Zamawiającego. Po zakończeniu testów Wykonawca przedstawi Zamawiającemu raport.
5. Opracowanie dwóch wersji językowych „Muzeum w pudełku13+” – polskiej i angielskiej. Dotyczy to wszystkich wyżej wymienionych pomocy dydaktycznych.

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

6. Wszystkie materiały tekstowe należy przekazać w plikach tekstowych wraz projektami graficznymi w plikach graficznych do druku pdf.

Informacje ogólne

1. Miejsce realizacji zamówienia:

Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN (ul. Anielewicza 6, 00-157 Warszawa).

2. Grupa docelowa

Uczniowie i uczennice w wieku 13-18 lat wraz z nauczycielami i nauczycielkami.

3. Sposób realizacji

Wykonawca będzie zobowiązany do realizacji zadań zgodnie z harmonogramem roboczym ustalonym w ciągu 3 dni od daty podpisania umowy z Zamawiającym i zaakceptowanym przez Zamawiającego.

Wykonawca będzie zobowiązany do odbywania przynajmniej raz na 7 dni roboczych spotkań online lub w siedzibie Muzeum.

Zamawiający będzie przekazywał Wykonawcy potrzebne do zaprojektowania gry materiały zgodnie z harmonogramem.

Każdy kolejny etap realizacji prac przedstawiony w harmonogramie będzie podlegał akceptacji Zamawiającego.

4. Inne

Termin wykonania zamówienia: od dnia podpisania umowy do 28.08.2026r.

Warunki udziału:

1. Zdolność do realizacji zamówienia:
 - 1) Wykonawca spełni warunek jeżeli wykaże, że w okresie ostatnich 3 lat przed upływem terminu składania ofert, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy – w tym okresie, wykonał (a w przypadku świadczeń okresowych lub

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

ciągłych – wykonuje) należycie: co najmniej 3 usługi polegające na zaprojektowaniu gier edukacyjnych skierowanych do dzieci i młodzieży.

Jedna usługa oznacza jedną umowę.

W celu potwierdzenia spełniania warunku udziału w postępowaniu Wykonawca wpisze w formularz ofertowy przedmiot zrealizowanych usług, daty realizacji usługi i podmiotu, na rzecz którego usługa była wykonana oraz dołączy dowody potwierdzające czy te usługi zostały wykonane lub są wykonywane należycie, przy czym dowodami, o których mowa, są referencje bądź inne dokumenty sporządzone przez podmiot, na rzecz którego usługi zostały wykonane, a w przypadku świadczeń powtarzających się lub ciągłych są wykonywane, a jeżeli wykonawca z przyczyn niezależnych od niego nie jest w stanie uzyskać tych dokumentów – oświadczenie wykonawcy; w przypadku świadczeń powtarzających się lub ciągłych nadal wykonywanych referencje bądź inne dokumenty potwierdzające ich należyte wykonywanie powinny być wystawione w okresie ostatnich 3 miesięcy.

- 2) Wykonawca znajduje się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia.

W przypadku nie złożenia dokumentów wymaganych w zapytaniu ofertowym Zamawiający wezwie wykonawcę do ich złożenia/uzupełnienia. W przypadku, gdy wykonawca nie uzupełni dokumentów w wyznaczonym terminie spowoduje to odrzucenie oferty wykonawcy jako niezgodnej z warunkami zamówienia.

2. Zamawiający wykluczy z postępowania Wykonawcę:

- a. w stosunku do którego otwarto likwidację lub ogłoszono upadłość;
- b. który uprzednio nie wykonał lub nienależycie wykonał umowę zawartą z Zamawiającym lub który wyrządził Zamawiającemu szkodę;
- c. w stosunku do którego zachodzą przesłanki wykluczenia z udziału w postępowaniu na podstawie art. 7 ust. 1 ustawy z dnia 13 kwietnia 2022 r. o

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

szczególnych rozwiązaniach w zakresie przeciwdziałania wspieraniu agresji na Ukrainę oraz służących ochronie bezpieczeństwa narodowego.

Kryteria oceny:

Cena (C) - waga 60 pkt

Inne: Spotkanie merytoryczne (R) - waga 40 pkt,

Oferty w niniejszym postępowaniu zostaną ocenione na podstawie następujących kryteriów:

Cena (C) - waga 60 pkt

Kryterium „cena” zostanie ocenione na podstawie podanej w ofercie przez Wykonawcę ceny brutto za realizację całego zamówienia.

Ocena punktowa w tym kryterium zostanie dokonana zgodnie ze wzorem:

$$C = C_{\min}/C_{\text{bad}} \times 60 \text{ pkt}$$

gdzie:

C_{\min} – oznacza najniższą zaproponowaną cenę oferty niepodlegającej odrzuceniu,

C_{bad} – oznacza cenę zaproponowaną w badanej ofercie,

C – oznacza liczbę punktów przyznanych badanej ofercie.

Spotkanie merytoryczna (R) – waga 40 pkt

Wykonawcy, których oferty nie podlegają odrzuceniu zostaną zaproszeni przez Zamawiającego na spotkanie merytoryczne. W trakcie spotkania Zamawiający oceni załączoną do oferty koncepcję scenariusza gry. Na spotkaniu Zamawiający sprawdzić będzie czy Wykonawca spełnia postawione przez Zamawiającego kryteria. Spotkanie może odbyć się w formie online lub w siedzibie Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN na ul. Anielewicza 6 w Warszawie. Wykonawcy zostaną przedstawione dwa terminy (data, godzina) spotkań merytorycznych do wyboru. Niestawienie się na spotkanie merytoryczne jest jednoznaczne z

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy
rezygnacją z udziału w postępowaniu. Oferta wykonawcy, który nie stawił się na spotkanie merytorycznym będzie odrzucona.

Wykonawca wraz z ofertą jest zobowiązany do złożenia koncepcji scenariusza gry

zawierającą: propozycję gatunku gry, informację o fabule gry zgodną z tematem zamówienia, oraz zastosowanych mechanizmach grywalizacji wraz z propozycją załączonych pomocy dydaktycznych wraz z przedmiotami wykorzystanymi w grze w formie wybranej przez Wykonawcę (m.in. prezentacja .ppt z przykładowymi wizualizacjami).

Uwaga: wykonawca jest zobowiązany złożyć tylko jedną koncepcję scenariusza gry.

Spotkanie merytoryczne ma na celu umożliwienie wykonawcy zaprezentowanie złożonej koncepcji, bez możliwości jej uzupełnienia, modyfikacji lub złożenia nowej koncepcji scenariusza gry. Ocena dokonywana będzie na podstawie rozmowy merytorycznej i koncepcji scenariusza gry złożonej wraz z ofertą.

Brak dołączenia do oferty koncepcji scenariusza gry jak i dołączenie więcej niż jednej koncepcji skutkuje odrzuceniem oferty Wykonawcy.

Zamawiający dokona oceny w kryterium „spotkanie merytoryczne”, zgodnie z następującymi kryteriami:

1. Stopień dopasowania do tematu (0 –10 pkt)

Ocenie podlegać będzie zgodność treści zaproponowanej koncepcji scenariusza gry z tematyką zamówienia zawartą w opisie przedmiotu zamówienia, trafność ujęcia zagadnienia oraz adekwatność proponowanych treści.

- a. 0–2 pkt – koncepcja w niewielkim stopniu odnosi się do tematu lub jest z nim niezgodna
- b. 3–5 pkt – koncepcja częściowo zgodna z tematem, zawiera istotne braki lub uproszczenia
- c. 6–8 pkt – koncepcja w większości zgodna z tematem, poprawna merytorycznie
- d. 9–10 pkt – koncepcja w pełni zgodna z tematem, pogłębiona, trafna i dobrze uzasadniona

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

2. Stopień dostosowania do grupy docelowej (0–10 pkt)

Ocenie podlega:

- dopasowanie wybranego gatunku gry do wskazanej grupy docelowej,
- dopasowanie fabuły, języka narracji oraz skomplikowania gry do wieku grypy docelowej,
- trafność doboru metod grywalizacyjnych w kontekście tematu i celu projektu,
- uwzględnienie potrzeb grupy docelowej.

- a. 0–2 pkt – brak dostosowania do grupy docelowej
- b. 3–5 pkt – częściowe dostosowanie, widoczne niedopasowania do grupy docelowej
- c. 6–8 pkt – dobre dopasowanie do grupy docelowej
- d. 9–10 pkt – bardzo dobre dopasowanie, uwzględniające specyfikę i potrzeby grupy docelowej

3. Kreatywność koncepcji oraz materiały pomocnicze (0–10 pkt)

Ocenie podlega:

- oryginalność koncepcji,
 - innowacyjność i atrakcyjność zastosowanych rozwiązań w tym mechanik grywalizacji,
 - jakość, czytelność, funkcjonalność i adekwatność pomocy dydaktycznych.
- a. 0–2 pkt – koncepcja odtwórcza, brak kreatywności, materiały ubogie lub nieadekwatne
 - b. 3–5 pkt – ograniczona kreatywność, materiały podstawowe
 - c. 6–8 pkt – pomysł interesujący, materiały spójne i adekwatne i dobrze dobrane
 - d. 9–10 pkt – koncepcja bardzo kreatywna, wyróżniająca się, materiały wysokiej jakości, wzbogacające projekt

4. Spójność i logika koncepcji (0–10 pkt)

Ocenie podlega:

- przejrzystość struktury opisu,

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

- logiczne powiązanie elementów (w tym w szczególności powiązanie fabuły, wykorzystanych mechanik grywalizacji, materiałów pomocniczych oraz celów edukacyjnych projektu),

- czytelność całości koncepcji (łatwość zrozumienia koncepcji).

- a. 0–2 pkt – brak spójności, koncepcja chaotyczna
- b. 3–5 pkt – częściowa spójność, widoczne niespójności
- c. 6–8 pkt – koncepcja spójna i logiczna
- d. 9–10 pkt – koncepcja bardzo przejrzysta, logiczna i konsekwentna

Zamawiający w celu dokonania oceny w kryterium „spotkanie merytoryczne” powoła komisję (minimum trzyosobową), która będzie oceniać przedstawioną przez Wykonawcę koncepcję scenariusza gry według opisanych wyżej podkryteriów.

Na łączną liczbę punktów uzyskaną w kryterium „spotkanie merytoryczne” składa się liczba punktów uzyskana w poszczególnych kryteriach wskazanych w punktach 1 - 4 powyżej.

Za najkorzystniejszą ofertę Zamawiający uzna taką ofertę, która uzyska najwyższą łączną liczbę punktów w powyższych kryteriach, zgodnie z następującą formułą:

$$P = C + R$$

gdzie:

P – suma punktów przyznanych za poszczególne kryteria.

C – liczba punktów przyznanych ocenianej ofercie w kryterium „cena”.

R – liczba punktów przyznanych ocenianej ofercie w kryterium „spotkanie merytoryczne”

Termin składania ofert:

01.06.2026r. do godziny 23:00.

Forma złożenia oferty: e-mailowo na adres aczerwinska@polin.pl

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

Warunki płatności: Wynagrodzenie będzie wypłacone przez Zamawiającego po wykonaniu zamówienia, na podstawie złożonej faktury wraz z podpisanym protokołem odbioru bez zastrzeżeń w terminie do 21 dni od dnia dostarczenia prawidłowo wystawionej faktury.

Inne warunki Zamawiającego: nie dotyczy

Informacje dodatkowe:

- a) Wynik postępowania zostanie opublikowany w BIP i na stronie Muzeum.
- b) Zamawiający zastrzega sobie prawo zamknięcia postępowania bez wybrania którejkolwiek z ofert - unieważnienie postępowania.

Do oferty należy załączyć następujące dokumenty:

- a) Formularz ofertowy zawierający niezbędne oświadczenia stanowiący Załącznik nr 1 do formularza zapytania ofertowego.
- b) Referencje bądź inny dokument potwierdzający należyte wykonanie usług zgodnie z określonymi warunkami udziału w zapytaniu ofertowym.
- c) Koncepcja scenariusza gry
- d) Pełnomocnictwo (jeżeli dotyczy)

Formularz ofertowy musi być podpisany przez Wykonawcę, bądź osobę upoważnioną do reprezentowania Wykonawcy.

Oferta może być przysłana w formie zeskanowanych własnoręcznie podpisanych dokumentów (skan) lub w formie elektronicznej lub w postaci elektronicznej opatrzonej podpisem zaufanym lub podpisem osobistym lub podpisem kwalifikowanym. W przypadku, jeżeli w imieniu wykonawcy działa pełnomocnik wymagane jest jako załącznik do oferty złożenie dokumentu pełnomocnictwa.

Pracownik Zamawiającego wyznaczony do prowadzenia postępowania:

Anna Czerwińska

Załączniki:

Wspólnie działamy na rzecz bardziej zielonej, demokratycznej i odpornej Europy

Załącznik nr 1 – Formularz Ofertowy

Załącznik nr 2 – Wzór umowy

Załącznik nr 3 – Klauzula Informacyjna Muzeum