

nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

Załącznik nr 8 do Warunków

## UMOWA (wzór)

na zakup materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych na potrzeby WSPiA Rzeszowskiej Szkoły Wyższej w ramach projektu pn.: „NOWOCZESNA UCZELNIA” WND POWR.03.05.00-00-Z049/18, działanie 3.5 Kompleksowe programy szkół wyższych, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego – **zwana dalej Umową,**

zawarta w dniu ..... w Rzeszowie pomiędzy:

**Wyższą Szkołą Prawa i Administracji Rzeszowską Szkołą Wyższą z siedzibą w Rzeszowie, ul Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów,** reprezentowaną przez:

Prof. dr hab. Jerzego Posłuszny - Rektora  
zwaną w dalszej treści umowy „**Zamawiającym**”,

a

..... z siedzibą w ..... ul. ...., wpisaną  
do ....., NIP ....., REGON .....,  
.....  
reprezentowaną/ym przez

.....  
zwaną w dalszej treści Umowy „**Wykonawcą**”,

łącznie zwanymi w dalszej treści Umowy „Stronami”.

Niniejsza Umowa została zawarta w wyniku rozstrzygnięcia zapytania ofertowego przeprowadzonego na podstawie Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014-2020 z dnia 21 grudnia 2020 roku.

### Przedmiot Umowy

#### § 1

Przedmiotem Umowy jest zakup przez Zamawiającego bezterminowych, niewyłącznych licencji na gry: ..... do wykorzystania dla nieograniczonej liczby użytkowników, szczegółowo opisanych w Specyfikacji - Załącznik nr 1 (A, B, C) do Umowy, dalej: „**Przedmiot Umowy**”.

### Termin realizacji Umowy

#### § 2

1. Wykonawca zobowiązany jest zrealizować w całości Przedmiot Umowy w terminie do 14 dni licząc od daty zawarcia Umowy.
2. Końcowy termin realizacji Przedmiotu Umowy określony w ust. 1 oznacza termin końcowego bezusterkowego odbioru Przedmiotu Umowy.

### Wstępne oświadczenia i zobowiązania Stron Umowy

nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

§ 3

1. Wykonawca oświadcza że:
  - 1) jest podmiotem oferującym wysokiej jakości usługi związane z realizacją Przedmiotu Umowy, posiadając wiedzę i odpowiednie kompetencje niezbędne do jej wykonania;
  - 2) posiada uprawnienia do wykonywania określonej działalności lub czynności, jeżeli przepisy prawa nakładają obowiązek ich posiadania;
  - 3) posiada odpowiedni potencjał ekonomiczny i techniczny niezbędny do realizacji przedmiotu Umowy;
  - 4) dysponuje osobami zdolnymi do wykonania Przedmiotu Umowy;
  - 5) jest świadomy, iż terminowe wykonanie Przedmiotu Umowy ma kluczowe znaczenie dla Zamawiającego.
2. Wykonawca zobowiązuje się do wykonania Przedmiotu Umowy zgodnie ze złożoną ofertą, z treścią Umowy, interesem Zamawiającego, wszystkimi obowiązującymi przepisami prawa w Polsce i Unii Europejskiej, w sposób nienaruszający praw osób trzecich.
3. Zamawiający zobowiązuje się do współpracy z Wykonawcą przy realizacji Przedmiotu Umowy.

**Licencje na gry**

§ 4

1. Gry będące Przedmiotem niniejszej Umowy są utworem w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity Dz.U. 2021 poz. 1062 z późn. zm).
2. Wykonawca oświadcza, że przysługują mu nieograniczone autorskie prawa majątkowe do utworów określonych w ust. 1, w zakresie w jakim jest to konieczne do udzielenia Zamawiającemu bezterminowych licencji na korzystanie z gier zgodnie z przeznaczeniem.
3. Wykonawca oświadcza, że przysługujące mu autorskie prawa majątkowe do gier będących Przedmiotem Umowy nie są obciążone prawami osób trzecich, ani nie zostały zajęte w rozumieniu przepisów dotyczących postępowań egzekucyjnych.
4. Wykonawca ponosi pełną odpowiedzialność za wszelkie szkody, poniesione przez Zamawiającego w wyniku wystąpienia wad prawnych gier określonych w ust. 1, w szczególności w przypadku wystąpienia przez osoby trzecie przeciwko Zamawiającemu z roszczeniem dotyczącym naruszenia ich praw własności intelektualnej w odniesieniu do gier. W takim wypadku Wykonawca zobowiązuje się niezwłocznie zwolnić Zamawiającego z obowiązku świadczenia na rzecz osób trzecich i naprawić wynikłą stąd szkodę.
5. W przypadku niemożności korzystania przez Zamawiającego z gier, o których mowa w ust. 1 w związku z roszczeniami opisanym w ust. 4, Wykonawca niezwłocznie, według swojego wyboru oraz na swój koszt:
  - 1) uzyska dla Zamawiającego licencję do dalszego korzystania z gry/gier będącej/ych przedmiotem sporu, lub
  - 2) wymieni grę/y na nowe, posiadające te same cechy i funkcjonalności jak dotychczasowe lub zmodyfikuje grę/y/ na niepowodujące naruszenia praw osób trzecich.
6. Wykonawca (Licencjodawca) oświadcza, że udziela Zamawiającemu (Licencjobiorcy) bezterminowych licencji na korzystanie z gier stanowiących Przedmiot Umowy. Każda z licencji może zostać wypowiedziana na 5 lat naprzód, na koniec roku kalendarzowego.
7. Licencje na udzielone na podstawie niniejszej Umowy:
  - 1) mają charakter niewyłączny;
  - 2) są nieprzenoszalne;
  - 3) są niepodzielne;
  - 4) są nieograniczone terytorialnie.
8. W ramach udzielonych licencji bezterminowych Licencjodawca (Wykonawca) zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:
  - 1) Gry na zasadach określonych w Specyfikacji - Załącznik nr 1 (A, B i C) do Umowy
  - 2) Regulaminy ogólne gier lub instrukcje graczy/użytkowników
  - 3) Podręczniki trenera (o ile stanowią element oferty).
9. W przypadku objęcia ofertą szkolenia dla trenerów powinno się ono odbyć w siedzibie Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).
10. Zamawiający zobowiązany jest do wykorzystywania gier zgodnie z ich przeznaczeniem.



## nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

11. Zamawiający ma prawo do kopiowania gier wyłącznie na własny użytek i korzystania z kopii zgodnie z przeznaczeniem gier.
12. Udzielone licencje nie obejmują swym zakresem uprawnienia do udzielenia przez Zamawiającego dalszych licencji (sublicencji), lub jakiegokolwiek innego przenoszenia uprawnień wynikających z Umowy na osoby trzecie.
13. Udzielenie licencji Zamawiającemu nie powoduje utraty przez Wykonawcę jakichkolwiek praw autorskich do gier.
14. Udzielone licencje nie uprawniają Zamawiającego do:
  - 1) udostępniania informacji technicznych i technologicznych dotyczących gier osobom trzecim;
  - 2) dokonywania napraw, dekompilacji, modyfikacji, ulepszeń czy też poprawek gier bez uprzedniej pisemnej zgody Wykonawcy;
  - 3) udostępniania gier osobom trzecim na zasadzie podziału czasu (timesharing) lub na zasadzie jakichkolwiek innych rozwiązań o zbliżonych lub podobnych zasadach funkcjonowania.
15. Zamawiający gwarantuje, że wszystkie kopie gier nie będą udostępnione osobom trzecim do użytku.
16. Wykonawcy przysługuje uprawnienie do sprawdzenia czy Zamawiający używa gier zgodnie z ich przeznaczeniem i zasadami określonymi w Umowie. W tym celu Zamawiający gwarantuje dostęp upoważnionym pracownikom Wykonawcy do wykonywania czynności sprawdzających w godzinach pracy Zamawiającego przy udziale pracowników Zamawiającego.

### Odbiór przedmiotu Umowy

#### § 5

1. Odbiór Przedmiotu Umowy nastąpi na podstawie bezusterkowego protokołu odbioru podpisanego przez uprawnionych przedstawicieli obu Stron Umowy, zgodnie ze wzorem stanowiącym Załącznik nr 5 do Umowy.
2. W przypadku gdy w trakcie odbioru okaże się, że Przedmiot Umowy nie funkcjonuje w sposób prawidłowy, Zamawiający wyznaczy Wykonawcy odpowiedni termin, nie dłuższy jednak niż 2 dni robocze (z uwzględnieniem ust. 3), do usunięcia ujawnionych błędów lub nieprawidłowości.
3. Za dzień roboczy Strony uznają każdy dzień w roku niebędący dniem wolnym od pracy w rozumieniu przepisów prawa. Przyjmuje się, że sobota jest dniem wolnym dla Zamawiającego.
4. Wymieniony w ust. 1 bezusterkowy protokół odbioru stanowił będzie podstawę do wystawienia faktury VAT, na podstawie której nastąpi zapłata ceny za realizację Przedmiotu Umowy.

### Cena

#### § 6

1. Całkowita cena za wykonanie Przedmiotu Umowy wynosić będzie .....złotych brutto. (słownie:.....).
2. Cena określona w ust. 1 obejmuje wszelkie koszty Wykonawcy związane z prawidłowym wykonaniem Przedmiotu Umowy, w tym wynagrodzenie za udzielone bezterminowe licencje na gry.
3. Zapłata ceny za realizację Przedmiotu Umowy dokonana zostanie przez Zamawiającego na podstawie faktury VAT, którą Wykonawca wystawi po podpisaniu przez Strony bezusterkowego protokołu odbioru Przedmiotu Umowy.
4. Zamawiający dokona zapłaty ceny przelewem, w terminie do 21 dni, licząc od daty otrzymania prawidłowo wystawionej faktury VAT, na rachunek Wykonawcy wskazany na fakturze.
5. Jako dzień zapłaty Strony uznają dzień obciążenia rachunku bankowego Zamawiającego.
6. Za niedotrzymanie terminu płatności faktury Wykonawca może naliczyć odsetki w ustawowej wysokości.
7. Należność Wykonawcy wynikająca z Umowy objęta jest zakazem cesji wierzytelności i nie może być przelana na rzecz osób trzecich bez uprzedniej pisemnej zgody Zamawiającego.

nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

**Gwarancje**

§ 7

1. Wykonawca oświadcza, że udziela Zamawiającemu gwarancji na prawidłowe działanie dostarczonych gier.
2. Gwarancje są udzielone na okres 36 miesięcy, licząc od daty odbioru Przedmiotu Umowy.
3. Gwarancje na gry obejmują zarówno wady niewykryte w momencie odbioru Przedmiotu Umowy jak też wszelkie nieprawidłowości w działaniu gier powstałe z przyczyn występujących po stronie Wykonawcy.
4. Zgłoszenia Zamawiającego dotyczące wad lub nieprawidłowości w działaniu gier będą przekazywane Wykonawcy telefonicznie (nr tel..... ) lub faksem (nr fax.....) lub pocztą elektroniczną pod adres e-mail .... w godzinach od 7:30 do 15:30, w dni robocze (od poniedziałku do piątku z wyłączeniem dni wolnych od pracy). Zgłoszenia dokonane po godz. 15:30 traktowane są jako zgłoszone w dniu następnym.
5. Po otrzymaniu zgłoszenia, Wykonawca zobowiązuje się do usunięcia wykrytej/yh wad lub nieprawidłowości gry/gier własnym staraniem i na swój wyłączny koszt.
6. W przypadku braku możliwości zapewnienia pełnego korzystania z gry/ier, Wykonawca zobowiązuje się do przywrócenia pełnej funkcjonalności tej/yh gry/ier, w niżej określonych terminach, uzależnionych od wagi poszczególnych dostępności:
  - 1) w razie wystąpienia awarii, rozumianej jako nagłe i nieprzewidziane uszkodzenie gry/ier uniemożliwiającej jej/ich użycie - do jej usunięcia w terminie do 3 dni roboczych;
  - 2) w razie wystąpienia błędu w grze/ach rozumianego jako brak poprawnego, prawidłowego działania gry/ier lub jej/ich elementu/funkcji umożliwiającego jednak pracę przez zastosowanie tzw. obejścia – do jego usunięcia w terminie do 5 dni roboczych;
  - 3) w razie wystąpienia usterki, rozumianej jako kosmetyczna wada techniczna obniżająca jakość działania gry/ier/– do jej usunięcia w terminie do 7 dni roboczych.

**Kary umowne**

§ 8

1. Zamawiający ma prawo naliczenia Wykonawcy kar umownych w następujących przypadkach i wysokościach:
  - 1) 0,2% ceny brutto określonej w § 6 ust. 1 Umowy za każdy dzień opóźnienia w terminie realizacji Przedmiotu Umowy,
  - 2) 0,2% ceny brutto, określonej w § 6 ust. 1 Umowy za każdy dzień opóźnienia w usunięciu wady Przedmiotu Umowy,
  - 3) 10% ceny określonej w § 6 ust. 1 Umowy, gdy Wykonawca odstąpi od Umowy z przyczyn występujących po jego stronie,
  - 4) 10% ceny brutto określonej w § 6 ust. 1 Umowy, gdy Zamawiający odstąpi od Umowy z przyczyn występujących po stronie Wykonawcy.
2. Zamawiający zastrzega sobie prawo dochodzenia odszkodowania uzupełniającego na zasadach ogólnych (wg przepisów Kodeksu cywilnego) w przypadku, gdy szkoda z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania Umowy przekroczy kwotę kar umownych.
3. Zamawiający ma prawo potrącania kar umownych z ceny należnej Wykonawcy.
4. Kary umowne będą nakładane w formie noty obciążeniowej.
5. Niezależnie od innych postanowień niniejszej Umowy oraz przepisów prawa, w przypadku powstania odpowiedzialności Zamawiającego wobec osób trzecich lub organów administracji publicznej wskutek niewykonania lub nienależytego wykonania niniejszej Umowy przez Wykonawcę, powstałych z przyczyn występujących po stronie Wykonawcy, Wykonawca niezwłocznie, w terminie określonym lub wynikającym z przepisów prawa, nie później jednak niż w terminie 7 (siedem) dni od zgłoszenia żądania w tym zakresie przez Zamawiającego, zwolni Zamawiającego z obowiązku świadczenia i pokryje wszelkie odsetki, kary oraz inne zobowiązania Zamawiającego wobec osób trzecich lub organów administracji publicznej wynikające z niewykonania lub nienależytego wykonania zobowiązań umownych przez Wykonawcę.



nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

**Odstąpienie od Umowy**

§ 9

1. Zamawiający ma prawo do odstąpienia od Umowy:
  - 1) jeżeli Wykonawca opóźnia się w realizacji przedmiotu Umowy, Zamawiający może wyznaczyć Wykonawcy odpowiedni dodatkowy termin do wykonania zobowiązania z zastrzeżeniem, że w razie bezskutecznego upływu wyznaczonego terminu odstąpi od Umowy. W celu uniknięcia wątpliwości interpretacyjnych Strony zgodnie potwierdzają, że za termin odpowiedni w rozumieniu postanowienia niniejszego punktu rozumieją termin nie krótszy niż 10 (dziesięć) dni roboczych. Wyznaczenie dodatkowego terminu nie zwalnia Wykonawcy z obowiązku zapłacenia kar umownych,
  - 2) w przypadku zajęcia majątku Wykonawcy przez uprawniony organ w celu zabezpieczenia lub egzekucji, jakiegokolwiek rozporządzenia majątkiem przez Wykonawcę, które może utrudnić lub uniemożliwić ewentualne zaspokojenie wierzyciela. Zaistnienie takiego zdarzenia nie zwalnia Wykonawcy z obowiązku zapłacenia kar umownych.
  - 3) w przypadku przystąpienia przez Wykonawcę do likwidacji. Działanie to nie zwalnia Wykonawcy z obowiązku zapłacenia kar umownych.
  - 4) w przypadkach, gdy wystąpiła istotna zmiana okoliczności powodująca, że wykonanie przedmiotu Umowy nie leży w interesie publicznym, czego nie można było wcześniej przewidzieć, bądź Zamawiającemu cofnięto, wstrzymano lub ograniczono dofinansowanie ze środków publicznych na realizację Przedmiotu Umowy.
2. Odstąpienie od Umowy następuje poprzez pisemne oświadczenie jednej ze Stron. Prawo odstąpienia od Umowy może zostać zrealizowane w terminie 30 dni od dnia zajścia zdarzenia uzasadniającego odstąpienie od Umowy. Odstąpienie od Umowy poprzez pisemne oświadczenie danej Strony musi być poprzedzone wcześniejszym pisemnym poinformowaniem drugiej Strony o zamiarze odstąpienia z podaniem wszystkich jego przyczyn oraz z wyznaczeniem terminu minimum 14-to dniowego na usunięcie tych przyczyn.

**Ochrona danych osobowych**

§ 10

Każda ze Stron zobowiązuje się przetwarzać dane osobowe osób fizycznych uczestniczących w realizacji niniejszej Umowy zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (EU) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenie dyrektywy 95/46/WE (Dz.U.UE.L.2016.119.1 (dalej RODO) oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. w sprawie ochrony danych osobowych (Dz. U. z 2018r. poz. 1000).

**Koordynatorzy Umowy**

§ 11

1. Strony wyznaczają koordynatorów odpowiedzialnych za prawidłowy przebieg realizacji zobowiązań wynikających z Umowy, w szczególności za właściwy przepływ informacji między Stronami:
  - 1) ze strony Zamawiającego: ....., tel. ...., e-mail: .....
  - 2) ze strony Wykonawcy: ....., tel. ...., e-mail: .....
2. Koordynatorzy upoważnieni są do akceptowania oraz podpisywania wszelkich dokumentów związanych z wykonywaniem Umowy, w tym akceptacji wykonania Umowy, dokonywania pisemnych uzgodnień i zgłoszeń, podpisania protokołów odbioru i wszelkich innych dokumentów, jakie mogą się pojawić w związku z wykonywaniem Umowy.
3. Zmiana danych osób wymienionych w ust. 1 nie stanowi zmiany Umowy i nie wymaga zachowania formy pisemnej, pod warunkiem potwierdzenia przez drugą Stronę otrzymania nowych danych (faks, zwrotna wiadomość e-mail).



nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

**Siła wyższa**

§ 12

1. Przyjmuje się, że Siła Wyższa stanowi zdarzenie zewnętrzne, cechujące się: niemożliwością jego przewidzenia (należy ją rozumieć w ten sposób, iż przy obiektywnej ocenie zdarzeń ustalono najwyżej bardzo niski stopień prawdopodobieństwa jego pojawienia się) oraz niemożliwością zapobieżenia jego skutkom. Siła wyższa musi być zdarzeniem o nadzwyczajnych rozmiarach lub zasięgu lub nawet innym zdarzeniem jeżeli wyrywa się ono spod ludzkiej kontroli.
2. Żadna ze Stron nie ponosi odpowiedzialności za niewykonanie lub nienależyte wykonanie zobowiązań wynikających z Umowy, jeżeli zostało ono spowodowane działaniem Siły Wyższej.
3. W przypadku zaistnienia Siły Wyższej, Strona, której to zdarzenie dotyczy, bezzwłocznie poinformuje drugą Stronę na piśmie o zaistnieniu takiego zdarzenia oraz o jego wpływie na realizację zobowiązań wynikających z Umowy. Jeżeli Strony nie postanowią inaczej, Strony będą kontynuowały wykonywanie Umowy w zakresie, w jakim jest to możliwe pomimo występowania Siły Wyższej.
4. Wystąpienie zdarzenia o charakterze Siły Wyższej nie uwalnia od skutków niewykonania lub nienależytego wykonania obowiązków, które powinny być wykonane przed wystąpieniem lub po ustąpieniu tego zdarzenia. Strona dotknięta zdarzeniem o charakterze Siły Wyższej, zobowiązana jest do niezwłocznego podjęcia działań zmierzających do usunięcia skutków zdarzenia, w zakresie umożliwiającym jej prawidłowe wykonywanie obowiązków wynikających z Umowy.

**Inne Istotne dla Stron postanowienia Umowy**

§ 13

1. Zmiana warunków Umowy zawartej w wyniku przeprowadzonego postępowania o zamówienia może nastąpić jeżeli zachodzi jedna z następujących okoliczności:
  - 1.1. zmiany Umowy, niezależnie od ich wartości, nie są istotne, z zastrzeżeniem ust 3.  
Zmianę postanowień zawartej Umowy **uznaje się za istotną** jeżeli:
    - 1) zmienia ona ogólny charakter Umowy w stosunku do charakteru w pierwotnym brzmieniu;
    - 2) nie zmienia ogólnego charakteru umowy i zachodzi co najmniej jedna z następujących okoliczności:
      - a) zmiana wprowadza warunki, które, gdyby były postawione w postępowaniu prowadzonym w związku z niniejszym zapytaniem, to w tym postępowaniu wzięliby lub mogliby wziąć udział inni wykonawcy lub przyjęto by oferty innej treści,
      - b) zmiana narusza równowagę ekonomiczną Umowy na korzyść Wykonawcy w sposób nieprzewidziany pierwotnie w Umowie,
      - c) zmiana znacznie rozszerza lub zmniejsza zakres świadczeń i zobowiązań wynikający z Umowy;
      - d) polega na zastąpieniu Wykonawcy, któremu Zamawiający udzielił zamówienia, nowym Wykonawcą, w innych przypadkach niż wymienione w pkt 2),
  - 1.2. **Wykonawcę, z którym Zamawiający zawarł Umowę w wyniku niniejszego postępowania ma zastąpić inny Wykonawca w wyniku połączenia, podziału, przekształcenia, upadłości, restrukturyzacji lub nabycia dotychczasowego Wykonawcy lub jego przedsiębiorstwa, o ile nowy Wykonawca spełnia warunki udziału w postępowaniu, nie zachodzą wobec niego przesłanki wykluczenia oraz nie powoduje to zmiany**
  - 1.3. **zostały spełnione łącznie następujące warunki, jeżeli nie prowadzą do zmiany charakteru Umowy:**
    - 1) konieczność zmiany spowodowana została okolicznościami, których Zamawiający, pomimo zachowania należytej staranności nie mógł przewidzieć
    - 2) wartość zmiany nie przekracza 50% wartości zamówienia określonej pierwotnie w Umowie.
2. Nie jest istotną zmianą Umowy przedłużenie terminu realizacji przedmiotu zamówienia o okres nie dłuższy niż 30 dni.
3. **Zmiana istotnych warunków Umowy może nastąpić jeżeli:**
  - 1) wystąpiło działanie Siły Wyższej o której mowa w §12;
  - 2) wystąpiły zmiany powszechnie obowiązujących przepisów prawa w zakresie mającym wpływ na realizację Umowy;

**nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022**

- 3) nastąpiła uzasadniona konieczność zmiany warunków płatności; w szczególności wynikająca z braku terminowego otrzymania środków finansowych na realizację Umowy;
- 4) Możliwość przesunięcia terminu realizacji Umowy powyżej 30 dni uzależniona jest od uprzedniej zgody organu NCBR oraz od zaistnienia i udokumentowania okoliczności przemawiających za zmianą terminu, z korzyścią dla realizacji Przedmiotu Umowy, na rzecz Zamawiającego.
- 5) Strony ustalają, że postanowienia niniejszej Umowy powinny być interpretowane łącznie z wymienionymi dalej Załącznikami stanowiącymi integralną część niniejszej Umowy. Jakikolwiek wyrażenia użyte w Załącznikach mają znaczenie nadane im w Umowie, chyba, że z treści Załącznika wynika wyraźnie inne znaczenie.
- 6) Bez uzyskania uprzedniej pisemnej zgody Zamawiającego, Wykonawca nie może przenieść jakichkolwiek wierzytelności, wynikających z Umowy na inny podmiot.
- 7) Wszelkie zmiany, uzupełnienia i oświadczenia dotyczące niniejszej Umowy wymagają zgody Stron wyrażonej pisemnie pod rygorem nieważności.
- 8) W sprawach nieuregulowanych w niniejszej Umowie zastosowanie będą miały odpowiednie przepisy ustawy Kodeksu Cywilnego, ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych oraz innych właściwych unormowań prawa polskiego.
- 9) W przypadku wystąpienia jakichkolwiek różnic zdań między Stronami, jakie mogą wyniknąć na tle realizacji niniejszej umowy, strony będą dążyły do osiągnięcia porozumienia i rozwiązania sprawy na drodze polubownej. W przypadku nie osiągnięcia porozumienia w terminie 30 dni od daty rozpoczęcia negocjacji, każda ze Stron może poddać sprawę sporne pod rozstrzygnięcie sądu właściwego ze względu na siedzibę Zamawiającego.
- 10) W razie zaistnienia istotnej zmiany okoliczności powodującej, że wykonanie Umowy nie leży w interesie publicznym, czego nie można było przewidzieć w chwili zawarcia Umowy, Zamawiający może odstąpić od Umowy w terminie 30 dni od powzięcia wiadomości o tych okolicznościach. W przypadku takiego odstąpienia, nie stosuje się kar określonych w niniejszej Umowie. Stronom nie przysługuje uprawnienie do dochodzenia odszkodowania.
- 11) Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, w tym jeden dla Zamawiającego i jeden dla Wykonawcy.
- 12) Integralną część Umowy stanowią następujące Załączniki:
  - 1) Specyfikacja ;
  - 2) Oferta Wykonawcy;
  - 3) Zapytanie ofertowe nr 5/KON/z049/2021;
  - 4) Gwarancje
  - 5) Protokół odbioru.

.....  
*(pieczęć i podpis osoby/osób  
uprawnionej/uprawnionych do składania  
oświadczeń woli w imieniu Wykonawcy)*

.....  
*(pieczęć i podpis osoby/osób  
uprawnionej/uprawnionych do składania  
oświadczeń woli w imieniu Zamawiającego)*





**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022



**nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022**

Załącznik nr 1 (A) do Umowy

**Specyfikacja**

**Wymogi dla materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych – część 1**

**Zestaw gier z zakresu zarządzania**

Oferta Wykonawcy musi uwzględniać licencje bezterminowe niewyłączne na gry o tematyce wskazanej w niniejszej Specyfikacji, umożliwiającą jednoczesną rozgrywkę dla min. 15 osób.

W przypadku gier w formie elektronicznej - oprogramowanie do gry powinno być utrwalone na nośniku/ach danych.

W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca dostarczy gry do siedziby Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

W przypadku objęcia ofertą szkolenia dla trenerów powinno się ono odbyć w siedzibie Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

Każda z gier powinna umożliwiać jednoczesną rozgrywkę min. 15 graczy. W przypadku gier przeznaczonych dla mniejszej liczby graczy, Wykonawca powinien zapewnić odpowiednią liczbę egzemplarzy gier.

Licencje do gier powinny obejmować wykorzystywanie gier w ramach zajęć, szkoleń i warsztatów realizowanych przez Zamawiającego dla nieograniczonej liczby osób.

Licencje na gry muszą umożliwiać dostęp do gier przeznaczonych dla nieograniczonej liczby uczestników (użytkowników).

Licencje na gry muszą obejmować wszystkie elementy scenariuszy uwzględnione w niniejszej specyfikacji.

W ramach udzielonych licencji bezterminowych Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:

- a. Regulaminy ogólne gier lub instrukcje graczy/użytkowników
- b. Podręcznik/i trenera (o ile stanowi element oferty).

**Scenariusze gier:**

1. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie zarządzania sobą w czasie, efektywności osobistej, priorytetyzowania zadań, work-life balance. Uczestnicy otrzymują różne zadania i decydują, których się podjąć, które wykonać najpierw, a których nie robić. Obserwując rezultaty swoich działań, rozumieją na podstawie jakich kryteriów wyznaczać priorytety i jak radzić sobie z cudzymi. Przekonają się, że nieustanna realizacja zadań pilnych i ważnych to bardzo kosztowna strategia. Dodatkowo uświadomią sobie, jak bardzo zależne są od siebie sfera prywatna i zawodowa.
2. Gra rozwijającą kompetencje w zakresie komunikacji interpersonalnej, przekazywania i zdobywania informacji, dzielenia się wiedzą, budowania zespołu i doboru kanałów komunikacji. Uczestnicy będą wykonywać w parach różne zadania, wymieniając w tym celu rozmaite informacje. Chcąc, by ich współpraca przebiegała pomyślnie, będą musieli znaleźć wspólny język i komunikować się odpowiednią drogą. W ten sposób przekonają się, że e-mail to dobre narzędzie do przekazywania prostych treści, a czasochłonne spotkania lepiej sprawdzają się, gdy trzeba omówić bardziej złożone kwestie. Zrozumieją też, że komunikacja w żadnym wypadku nie może zdominować ich działań, gdyż zabraknie im czasu na pracę.
3. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie współpracy w zespole, budowania zespołu, komunikacji w zespole, planowania i organizacji, zarządzania projektem i realizowania celów. Gra pokazuje, że wspólne działanie często pozwala zrealizować też własny cel. W trakcie rozgrywki uczestnicy mogą podejmować samodzielne działania lub skupić się na pracy zespołowej. W efekcie widzą, kiedy warto postawić na współpracę i co zrobić, by ta przebiegała pomyślnie. Udana

## nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

kooperacja nie obędzie się bez: dążenia do wspólnego celu, odpowiedniej koordynacji działań, jasnego podziału obowiązków i odpowiedzialności, zaangażowania, a także umiejętnego wykorzystania indywidualnych kompetencji każdego członka zespołu.

4. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie współpracy, orientacji na cele, komunikacji i budowania zespołu. Gracze bawią się, jednocześnie zyskując wiedzę na temat efektywnej kooperacji. Współpracują ze sobą, jednocześnie rywalizując z innymi grupami. Przy okazji dowiadują się o tym, że współpracując, zawsze warto pamiętać o celu, który przyświeca zespołowi, wspierać współpracowników w realizacji ich zadań, a także na bieżąco informować innych o swoich postępkach w pracy.
5. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie zarządzania strategicznego, podejmowania decyzji i świadomości biznesowej. Uczestnicy staną przed zadaniem poprowadzenia własnego biznesu. Podejmując rozmaite decyzje, będą dążyć do tego, by zdobyć więcej klientów i większy zysk niż konkurencja. W trakcie rozgrywki gracze przekonają się, że warto konsekwentnie trzymać się przyjętej na wstępie strategii i optymalizować działania na poziomie taktycznym.
6. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie negocjacji handlowych B2B/zakupowych, myślenia analitycznego, podejmowania decyzji. Gra pokazuje, jak powinna wyglądać współpraca na linii dystrybutor-sklep. Część uczestników, w roli handlarzy, prowadzi swoje stragany. Pozostali dostarczają handlarzom towar. Gra, choć pozornie polega na negocjacjach, pokazuje, jak wiele jest rzeczy, które działają w interesie obu stron produkt powinien jak najkrócej leżeć na półce, kapitał handlarza powinien często rotować, a dostawy powinny być dobrze dopasowane do potrzeb klientów. Żeby to osiągnąć, trzeba sprawnie korzystać z danych sprzedażowych i dzielić się tymi informacjami pomiędzy dostawcą i handlarzem.
7. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie różnego typu negocjacji. Uczestnicy będą wykonywać określone zadania. W realizacji niektórych z nich przydatne okażą się zasoby konkurentów, które będą musieli między sobą wynegocjować. Dzięki rozgrywce uczestnicy uświadomią sobie różnice pomiędzy strategią pozycyjną i problemową w negocjacjach. Zobaczą, jakie korzyści i ograniczenia niesie wybór każdej z nich. I przekonają się, że pozornie skuteczna strategia pozycyjna prowadzi do zmniejszenia zysków wszystkich stron procesu negocjacji.
8. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie obsługi klienta, mediacji, doradztwa i współpracy miedzydziałowej. W trakcie gry uczestnicy zaznają wielu podobnych sytuacji. I zobaczą, że w wielu przypadkach konsultant nie może zrobić nic lepszego niż zbudować zaufanie, podzielić się wiedzą z klientem i uświadomić mu ograniczenia produktu.
9. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie zarządzania salonem sprzedaży, zarządzania zespołem i produktem, analizy danych sprzedażowych, w której właściwe decyzje menedżerskie stanowią klucz do zwycięstwa. W trakcie rozgrywki uczestnicy zarządzają salonem sprzedaży. Planują grafik, pracują z produktem i ekspozycją, a następnie obserwują, do czego prowadzą podejmowane przez nich decyzje. W ten sposób poznają konsekwencje określonych działań, również te, które na co dzień pozostają ukryte i nieoczywiste. Przekonają się też, jak ważną rolę w procesie sprzedaży pełni analiza danych sprzedażowych i podejmowanie decyzji na ich podstawie. Gra pozwala zwiększyć świadomość biznesową uczestników i skutecznie rozwija u nich postawę właścicielską.

## nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

Załącznik nr 1 (B) do Umowy

### Specyfikacja

#### Wymogi dla materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych – część 2

##### Zestaw gier z zakresu metodyk zarządzania projektami

Oferta Wykonawcy musi uwzględniać licencje bezterminowe niewyłączne na gry o tematyce wskazanej w niniejszej Specyfikacji, umożliwiającą jednoczesną rozgrywkę dla min. 15 osób.

W przypadku gier w formie elektronicznej - oprogramowanie do gry powinno być utrwalone na nośniku/ach danych.

W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca dostarczy gry do siedziby Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

W przypadku objęcia ofertą szkolenia dla trenerów powinno się ono odbyć w siedzibie Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

Każda z gier powinna umożliwiać jednoczesną rozgrywkę min. 15 graczy. W przypadku gier przeznaczonych dla mniejszej liczby graczy, Wykonawca powinien zapewnić odpowiednią liczbę egzemplarzy gier.

Licencje do gier powinny obejmować wykorzystywanie gier w ramach zajęć, szkoleń i warsztatów realizowanych przez Zamawiającego dla nieograniczonej liczby osób.

Licencje na gry muszą umożliwiać dostęp do gier przeznaczonych dla nieograniczonej liczby uczestników (użytkowników).

Licencje na gry muszą obejmować wszystkie elementy scenariuszy uwzględnione w niniejszej specyfikacji.

W ramach udzielonych licencji bezterminowych Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:

- a. Regulaminy ogólne gier lub instrukcje graczy/użytkowników
- b. Podręcznik/i trenera (o ile stanowi element oferty).

##### Scenariusze gier:

1. Symulacja biznesowa oparta o metodykę zarządzania projektami PRINCE2. Uczestnicy gry przeprowadzają przygotowanie projektu: szacują, czy jest zasadny biznesowo i co musi się wydarzyć, żeby tak pozostało; realizują inicjowanie projektu: pracując z dokumentacją projektową i widząc, jakie efekty to może przynieść; przechodzą przez Etapy Realizacyjne: sterując nimi, zarządzając ryzykami, zmagając się z zagadnieniami; doprowadzają do (szczęśliwego) zamknięcia projektu (wyciągając wnioski na przyszłość). Dzięki przejściu przez symulację, uczestnicy szkoleń wykorzystują w praktyce nabyte kompetencje: tworzą Założenia Projektu, zestawiają Dokumentację Inicjowania Projektu i doprowadzają do powstania Raportu Doświadczeń. Rozgrywka podnosi również zrozumienie celu tworzenia poszczególnych produktów zarządczych i ich wpływ na przebieg projektu. Celem symulacji jest poznanie i przećwiczenie kluczowych elementów metodyki w bezpiecznym środowisku; zachowanie spójnej i właściwej dla PRINCE2 terminologii oraz zestawu dokumentów, a także przebiegu procesów, doświadczenie konsekwencji związanych z nieodpowiednim zarządzaniem w projekcie; zrozumienie idei zarządzania projektami w ułożony, zaplanowany i kontrolowany sposób; budowanie właściwych nawyków w dziedzinie zarządzania projektami.
2. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie metodyki zarządzania projektami Prince 2. Na bazie rozgrywki uczestnicy w bezpiecznym i izolowanym środowisku dostrzegą, co w projekcie może pójść nie tak i w jaki sposób można radzić sobie z tymi zagrożeniami. Dzięki rozgrywce uczestnicy doświadczą podstaw zarządzania projektem: zagrażających ryzyk, możliwych szans, pojawiających się zagadnień i wpływu niepewności. Podejmując różne decyzje, zorientują się, że można albo zarządzać projektem wpływając na ułatwienia związane z zarządzaniem projektem, albo sterować samym procesem

11



## nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

dostarczania produktów projektu. Dzięki omówieniu przez trenera wszyscy uczestnicy zapoznają się zarówno z terminologią projektową, jak i logiką stosowania metodyki zarządzania projektami PRINCE2. Uczestnicy podczas gry będą tworzyli szczegółowe plany kolejnych etapów. Podczas rozgrywki, będą mogli zarządzać jakością, wprowadzać zmiany, reagować na ryzyka i podejmować szereg innych decyzji wpływających na dostarczenie produktów. Uczestnik rozgrywki pozna podstawowe obszary, których dotyczy metodyka zarządzania projektami PRINCE2, doświadczy na własnej skórze konsekwencji związanych z nieodpowiednim zarządzaniem ryzykiem i jakością, zrozumie ideę zarządzania projektami w ułożony, zaplanowany i kontrolowany sposób, zauważy, że wyciąganie wniosków i dzielenie się doświadczeniami na bazie sukcesów i niepowodzeń projektów w znaczący sposób podnosi jakość funkcjonowania organizacji.

3. Gra promująca znajomość zwinnych metod zarządzania, dotycząca standardu zarządzania projektami AgilePM, nawiązująca swoimi mechanizmami do najnowszej wersji metodyki. Gra pomaga uczestnikom zrozumieć podstawowe paradygmaty zwinnych metodyk zarządzania projektami. Dzięki rozgrywce łatwiej odpowiedzieć na często zadawane pytania: Po co w ogóle stosować taki sposób zarządzania projektami?, Co to znaczy, że możemy nie dostarczyć całego zakresu projektu?, czy też Jak można zarządzać bez szczegółowych planów na przyszłość?. Biorąc udział w rozgrywce, osoby obecne na szkoleniu zobaczą jak wygląda cykl życia projektu zarządzanego metodyką Agile, zrozumieją cel stosowania metody priorytetyzowania MoSCoW i doświadczą co się dzieje, jeśli nie zarządzają projektem z głową. Gra umożliwia: lepsze zrozumienie celów stosowania zwinnych metodyk zarządzania projektami; dostrzeżenie sensu używania priorytetyzowania i zapoznanie metody MoSCoW; zauważenie, że ilość poświęconego czasu i pracy niekoniecznie jest proporcjonalna do korzyści, jakie możemy uzyskać; poznanie sposobu zarządzania w metodyce AgilePM: poprzez planowanie, timeboxy, iteracje, inkrementy i ich wdrażanie.
4. Gra sprzyjająca inspirowaniu uczestników oraz kreowaniu u nich dobrych nawyków i pozytywnego nastawienia do proponowanej wiedzy. Uczestnicy rozgrywki mają za zadanie przekształcić przeciętną restaurację w jeden z najbardziej rozpoznawalnych i ekskluzywnych lokali w okolicy. Walczyć będą również o zajęcie jak najlepszej pozycji na rynku. Aby to osiągnąć gracze będą szkolić, informować i motywować pracowników, a także priorytetyzować interesariuszy, przełamywać opory i podnosić Renomę Restauracji. Dzięki zastosowaniu gry uczestnicy budują wspólne doświadczenia, na bazie których trener pokazuje przykłady i tłumaczy funkcjonowanie dobrych praktyk prezentowanych w trakcie kursu. Dzięki rozgrywce, uczestnicy dowiedzą się: dlaczego sprawne przekazywanie ludziom informacji jest jednym z kluczy do sukcesu w zarządzaniu zmianą, jak oddziałuje wprowadzanie zmiany w organizacji na motywowanie pracowników, na co wpływa uczenie ludzi w kontekście zmiany organizacyjnej, jakie są typowe opory występujące w organizacji i jak sobie z nimi radzić, w jaki sposób zarządzać interesariuszami podczas zmiany, jakie sytuacje pomagają, a jakie przeszkadzają podczas wprowadzania zmiany w organizacji.



nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

Załącznik nr 1 (C) do Umowy

### Specyfikacja

#### Wymogi dla materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych – część 3

**Zestaw gier dotyczących funkcjonowania na rynku w perspektywie zmian, tworzenia nowych modeli biznesowych, konkurowania i negocjacji**

Oferta Wykonawcy musi uwzględniać licencje bezterminowe niewyłączne na gry o tematyce wskazanej w niniejszej Specyfikacji, umożliwiającą jednoczesną rozgrywkę dla min. 15 osób.

W przypadku gier w formie elektronicznej - oprogramowanie do gry powinno być utrwalone na nośniku/ach danych.

W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca dostarczy gry do siedziby Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

W przypadku objęcia ofertą szkolenia dla trenerów powinno się ono odbyć w siedzibie Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

Każda z gier powinna umożliwiać jednoczesną rozgrywkę min. 15 graczy. W przypadku gier przeznaczonych dla mniejszej liczby graczy, Wykonawca powinien zapewnić odpowiednią liczbę egzemplarzy gier.

Licencje do gier powinny obejmować wykorzystywanie gier w ramach zajęć, szkoleń i warsztatów realizowanych przez Zamawiającego dla nieograniczonej liczby osób.

Licencje na gry muszą umożliwiać dostęp do gier przeznaczonych dla nieograniczonej liczby uczestników (użytkowników).

Licencje na gry muszą obejmować wszystkie elementy scenariuszy uwzględnione w niniejszej specyfikacji.

W ramach udzielonych licencji bezterminowych Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:

- a. Regulaminy ogólne gier lub instrukcje graczy/użytkowników
- b. Podręcznik/i trenera (o ile stanowi element oferty).

#### Scenariusze gier:

1. Symulacja pracy w organizacji, w której o powodzeniu decydują: umiejętność dostosowania się nowej sytuacji, otwartość na wprowadzenie usprawnień, elastyczne działanie w zespole. i mniejszymi zmianami. W krótkim czasie otrzyma przeżycia, które po omówieniu przez trenera, pozwolą To też symulacja funkcjonowania na rynku, który wymusza na firmach ciągłe zmiany, wymagając szybkich decyzji i świadomej adaptacji. Podczas gry uczestnik doświadczy wielu aspektów zmiany: osobistych, zespołowych, związanych z większymi zrozumieć potrzeby związane ze zmianami i w sposób bardziej świadomy kształtować swoje postawy wobec nich. Gra umożliwia: ćwiczenie elastyczności i otwartości na zmiany, ciągłego uczenia się; zrozumienie, że zmiany są koniecznością wynikającą z dynamiki rynku; oswojenie się z perspektywą zmian, zobaczenie w nich perspektywy rozwoju; przygotowanie na poniesie kosztów psychospołecznych, które zmiany techniczne i organizacyjne zazwyczaj wywołują
2. Gra stworzona, aby umożliwić grupom i jednostkom ćwiczenie kooperatywnej konkurencji, czyli zdrowej rywalizacji w sytuacji współzależności. Jest to gra konkurencyjna, co oznacza, że wyzwanie dla zespołu leży w osiągnięciu wyższego wyniku niż każda inna grupa grająca. Jednocześnie gra pobudza współpracę, ponieważ grupy biorące udział, aby osiągnąć cel, muszą dzielić się informacją i innymi zasobami. Znajduje zastosowanie w warsztatach rozwijających: umiejętności przywódcze; otwartą komunikację; rozwiązywanie konfliktu; uczciwe negocjacje; rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji.
3. Gra symulacyjna, która pozwala zespołom przedsiębiorców tworzyć nowe, oparte o wartości i zorientowane na oczekiwania klienta modele biznesowe, uwzględniające potrzeby kluczowych interesariuszy. Symulacja powinna opierać

13



#### nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

się na wynikach najnowszych badań naukowych na temat modelowania biznesowego, stworzona w oparciu o doświadczenia start-upów/menedżerów korporacyjnych/przedsiębiorców podwyższonego ryzyka (corporate venture).

4. Symulacja o umiejętnym rozpoznawaniu interesów drugiej strony oraz sposobach na przygotowanie i prowadzenie skutecznych negocjacji. Gra rozwijające umiejętności i zwiększająca świadomość w takich obszarach, jak: procesy negocjacyjne, budowanie strategii negocjacji, wyzwania komunikacji, przygotowanie do trudnych spotkań, rozwiązywanie konfliktów, współpraca w obrębie zespołu/działu lub między zespołami/działami. Uczestnikom stawia się trudne i wymagające zadania. Będąc w sytuacji negocjacji trójstronnych muszą bardzo uważnie budować swoje własne strategie negocjacyjne. Zawsze istnieje możliwość, że dwie strony dogadają się między sobą z pominięciem trzeciej strony. Sposób, w jaki gracze określą swoje cele w negocjacjach będzie miał wpływ na ich wynik. W trakcie gry uczestnicy mają do czynienia z wyzwaniami dotyczącymi komunikacji, rozwiązywania konfliktów i współpracy.





nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

Załącznik nr 4 do Umowy

## GWARANCJE (wzór)

Nazwa Wykonawcy .....

Adres Wykonawcy .....

1. Wykonawca oświadcza, że doręczył gry ..... do wykorzystania dla nieograniczonej liczby użytkowników; - zgodnie ze Specyfikacją stanowiącą załączniki nr 1 (A, B, C) do Umowy z dnia ..... na zakup materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych na potrzeby WSPiA Rzeszowskiej Szkoły Wyższej w ramach projektu pn.: „NOWOCZESNA UCZELNIA” WND POWR.03.05.00-00-Z049/18, działanie 3.5 Kompleksowe programy szkół wyższych, Program Operacyjny Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.
2. Wykonawca oświadcza, że udziela gwarancji na cały wykonany przedmiot Umowy - **na okres 36 miesięcy** licząc od dnia ..... roku.
3. W ramach gwarancji Wykonawca jest zobowiązany do usunięcia na swój koszt i ryzyko wszystkich wykrytych przez Zamawiającego wad tj.: awarii, błędów, usterek, przedmiotu Umowy i przywrócenia pełnej funkcjonalności gier.
4. Reagowania na zgłoszone awarie, błędy lub usterek - utrudniające lub uniemożliwiające korzystanie z gier odbywają się w następującym trybie:
  - 1) w razie wystąpienia awarii, rozumianej jako nagłe i nieprzewidziane uszkodzenie gry/ier/ uniemożliwiające jej/ich użycie - usunięcie w terminie do 3 dni roboczych od zgłoszenia awarii;
  - 2) w razie wystąpienia błędu w grze/ach rozumianego jako brak poprawnego, prawidłowego działania gry/ier/ lub jej/ich elementu/funkcji umożliwiającego jednak pracę przez zastosowanie tzw. obejścia – usunięcie w terminie do 5 dni roboczych od zgłoszenia błędu;
  - 3) w razie wystąpienia usterki, rozumianej jako kosmetyczna wada techniczna obniżająca jakość działania gry/ier/– usunięcie w terminie do 7 dni roboczych od zgłoszenia usterki.

.....  
( data, pieczęć i podpis osoby/osób  
uprawnionej/uprawnionych do składania  
oświadczeń woli w imieniu Wykonawcy)

nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

Załącznik nr 5 do Umowy

### PROTOKÓŁ ODBIORU

materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych:

.....  
– licencje bezterminowe do wykorzystania dla nieograniczonej liczby użytkowników.

### POTWIERDZENIE PRZYJĘCIA PRZEDMIOTU UMOWY

**Zamawiający:**

Wyższa Szkoła Prawa i Administracji  
Rzeszowska Szkoła Wyższa  
z siedzibą w Rzeszowie  
ul. Cegielniana 14  
35-310eszów

**Wykonawca:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

1. Niniejszym protokołem **Zamawiający** - WSPiA Rzeszowska Szkoła Wyższa potwierdza dostarczenie przez **Wykonawcę** gier ..... do wykorzystania dla nieograniczonej liczby użytkowników Zamawiającego.
2. Zamawiający potwierdza dostarczenie przez Wykonawcę:
  - 1) Regulaminów ogólnych gier lub instrukcji graczy/użytkowników
  - 2) Podręczników trenera\*
3. Zamawiający potwierdza przeprowadzenie przez Wykonawcę szkolenia dla trenerów z zakresu wykorzystania gier w procesie dydaktycznym.\*
4. Przedmiot Umowy został przekazany zgodnie/niezgodnie\* z terminem przekazania wynikającym z Umowy, tj. dnia .....
5. Przekazany Przedmiot Umowy został przyjęty przez osobę odpowiedzialną za realizację Umowy ze strony Zamawiającego, Panią/Pana .....

.....  
*data i podpis Zamawiającego*

.....  
*data i podpis Wykonawcy*

nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

#### UWAGI

1. WSPiA Rzeszowska Szkoła Wyższa potwierdza, iż Przedmiot Umowy został wykonany zgodnie/niezgodnie\* z zawartą Umową.
2. WSPiA Rzeszowska Szkoła Wyższa zgłasza następujące wady/usterki/niezgodności z przedmiotem umowy/braki:
  - a. ....
  - b. ....
  - c. ....
3. WSPiA Rzeszowska Szkoła Wyższa wyznacza następujący termin na ich usunięcie i dostarczenie Przedmiotu zgodnego z umową .....

.....  
data i podpis Zamawiającego

.....  
data i podpis Wykonawcy

#### DECYZJA WSPiA Rzeszowskiej Szkoły Wyższej

1. WSPiA Rzeszowska Szkoła Wyższa potwierdza, iż Przedmiot Umowy został wykonany zgodnie/niezgodnie\* z zawartą Umową.
2. Niniejszy Protokół sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze stron.

.....  
data i podpis Zamawiającego

.....  
data i podpis Wykonawcy

\*niepotrzebne skreślić