



Fundusze Europejskie
dla Warmii i Mazur

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Lidzbark Warmiński, 10 grudnia 2024 r.

ZAPYTANIE OFERTOWE NR 1/2024

W ramach Projektu pt.: „Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”, realizowanego w ramach umowy FEWM.06.03-IZ.00-0005/24-00, Priorytetu FEWM.06 Edukacja i kompetencje EFS+ programu regionalnego Fundusze Europejskie dla Warmii i Mazur 2021-2027 realizowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.

Centrum Usług Wspólnych w Lidzbarku Warmińskim zwraca się z prośbą o przedstawienie oferty cenowej z uwzględnieniem poniższych wymagań.

1. ZAMAWIAJĄCY:

Centrum Usług Wspólnych

ul. Poniatowskiego 22

11-100 Lidzbark Warmiński

NIP 743-20-30-891

Ileć w zapytaniu jest mowa o:

- a) **WYKONAWCY**, należy przez to rozumieć podmiot, do którego zostało skierowane niniejsze zapytanie lub który złoży ofertę w odpowiedzi na niniejsze zapytanie,
- b) **ZAMAWIAJĄCYM**, należy rozumieć Centrum Usług Wspólnych oraz jednostkę obsługiwaną przez Centrum Usług Wspólnych.

2. OKREŚLENIE TRYBU ZAMÓWIENIA:

Niniejsze postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego prowadzone jest bez stosowania przepisów ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. - Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2024 r. poz. 1320), na podst. art. 4 pkt 8 cytowanej ustawy.

3. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:

- 1) Przedmiotem zamówienia jest zakup i dostawa pomocy dydaktycznych w ramach Projektu pt. „Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”.

Projekt pn.: „Edukacja najwyższych lotów w Gminie Miejskiej Lidzbark Warmiński”
Numer projektu: FEWM.06.03-IZ.00-0005/24



Fundusze Europejskie
dla Warmii i Mazur

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Projekt dofinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Regionalnego Fundusze Europejskie dla Warmii i Mazur 2021/2027.

- 2) Zamówienie obejmuje dostawę wraz z transportem i wniesieniem pomocy dydaktycznych do następujących jednostek obsługiwanych:
 - Szkoły Podstawowej nr 1 im. Mikołaja Kopernika ul. Szkolna 2 w Lidzbarku Warmińskim;
 - Szkoły Podstawowej nr 3 im. Ignacego Krasickiego ul. Lipowa 17a w Lidzbarku Warmińskim;
 - Szkoły Podstawowej nr 4 im. Jana Pawła II w Zespole Szkolno-Przedszkolnym ul. Polna 36 w Lidzbarku Warmińskim.
- 3) Wszystkie pomoce dydaktyczne muszą być fabrycznie nowe, pełnowartościowe i wyprodukowane zgodnie z obowiązującymi normami i standardami pochodzącymi z oficjalnej dystrybucji.
- 4) Jeżeli jest uzasadnione rodzajem przedmiotu zamówienia, zakres zamówienia obejmuje także montaż, instalację i uruchomienie przedmiotu zamówienia. Dostarczone pomoce dydaktyczne muszą posiadać odpowiednie certyfikaty potwierdzające zgodność z Polskimi Normami oraz certyfikaty bezpieczeństwa.
- 5) Przyjęte opisy i typy przedmiotów zamówienia zostały użyte w celu opisanie przedmiotu zamówienia. Wykonawca uprawniony jest do przedstawiania w ofercie pomocy dydaktycznych równoważnych o niegorszych parametrach. Wszędzie tam gdzie Zamawiający opisuje przedmiot zamówienia poprzez wskazanie znaku towarowego, patentu, nazwy lub pochodzenia wskazanie to ma na celu określenie rodzaju i klasy materiału oraz służy ustaleniu standardu, właściwości minimalnych parametrów technicznych. Przyjmuje się, że takiemu wskazaniu, każdorazowo towarzyszy dopuszczenie rozwiązań równoważnych. Wskazane nazwy własne, symbole, modele mają charakter wzorcowy i określają jedynie minimalne oczekiwane parametry jakościowe oraz wymagany standard. Wykonawca może zaoferować materiały lub urządzenia równoważne lecz o parametrach technicznych i jakościowych podobnych lub lepszych, których zastosowanie w żaden sposób nie wpłynie negatywnie na prawidłową realizację zadania i cel dydaktyczny, jakiemu mają służyć. Wykonawca, przed podpisaniem umowy będzie zobowiązany do przedstawienia Kart produktu.



6) Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia:

Część 1. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 1 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./zestaw)
1	2	3	4
1	Bubble. Rysujący robot	Bubble Clementoni to nowy inteligentny robot, który w intuicyjny i zabawny sposób wprowadza dziecko w świat rysunków i kodowania poprzez rysowanie. Aby rysować z Bubble wystarczy nacisnąć odpowiednie punkty na klawiaturze: sekwencja wybranych klawiszy utworzy rysunek, który robot będzie mógł następnie nakreślić na papierze. Cechy zabawki: – dwa tryby gry – ruch i dźwięk – wstęp do nauki kodowania i programowania – kompatybilna z aplikacją na telefon – przeznaczona dla dzieci w wieku: 6+ – zasilana na baterie: 3xAA Zawartość opakowania: – 1 Robot Bubble – 33 Karty z Tajemniczym Rysunkiem – Specjalna Magiczna Lupa – 3 Flamastry	8
2	LEGO Education SPIKETM Prime- zestaw podstawowy	Idealny zestaw startowy do nauki robotyki. Zestaw cechuje się kolorowymi elementami do budowy, łatwym w użyciu sprzętem elektronicznym oraz intuicyjnym językiem programowania, opartym na Scratch! Zestaw zawiera ok 500 elementów, w tym LEGO Technic oraz LEGO Classic i jest przeznaczony do pracy samodzielnej lub w grupie 2-osobowej. Dostosowany dla dzieci w klasach 4-8 szkoły podstawowej oraz do zabawy w domu. W skład zestawu Lego Education SPIKE Prime wchodzi: – Skrzynka z organizerm na części – Smart Hub z akumulatorem – 1 x duży silnik – 2 x średni silnik – czujnik odległości – czujnik koloru – czujnik siły – ok 500 elementów	4
3	LEGO Education SPIKETM Essential	Zestaw LEGO Education SPIKE™ Essential to narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków LEGO, łatwego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść" opartego na Scratchu jr., SPIKE Essential angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Od projektów dla początkujących po nieograniczone możliwości kreatywnego projektowania, SPIKE Prime pomaga uczniom ćwiczyć podstawowe umiejętności STEAM potrzebne w codziennym życiu i na dalszych etapach	4



		nauki by stać się innowacyjnymi umysłami jutra... po prostu się bawiąc! Główne cechy zestawu: – Prawdziwie między przedmiotowe rozwiązanie STEAM – Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową – zadania, które pozwalają ćwiczyć rozwiązywanie problemów – Minifigurki, z którymi można się utożsamiać – Zestaw zawiera ponad 440 elementów! W skład zestawu wchodzi: – Skrzynka z organizerem na części – Mały Smart Hub posiadający: – akumulator – 6-osiowy żyroskop – dwa porty wejścia/wyjścia – połączenie micro USB – 2x Mały silnik – 1x Czujnik koloru – 1x Matryca LED 3x3	
4	Ozobot Bit Plus - robot z flamastrami	Ozobot, to prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Stopniowo, krok po kroku wprowadza dzieci w świat kodowania i programowania. Zaczynamy od komend w postaci sekwencji kolorowych kwadratów, z czasem dochodzimy do programowania blokowego. Robot równie dobrze sprawdza się w placówkach oświatowych, jak i w użyciu domowym. Zestaw zawiera: – 1x Ozobot Bit Plus z 5 flamastrami (2x czarny, 1x czerwony, 1x niebieski, 1x zielony), – 1x kabel USB do ładowania, – 1x etui (występuje w różnych kolorach), – 1x karta kodów, – 1x instrukcja "Jak zacząć", – 1x karta z piktogramami dla młodszych.	2

Część 2. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 3 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia		Ilość (szt./zestaw)
1	2	3	4
1	SCOTTIE GO	Scottie Go! EDU to innowacyjna gra do nauki programowania dla dzieci od 6 roku życia. Umożliwia naukę programowania w szkole podstawowej. Rozwija intuicję algorytmiczną i wspiera rozwój kompetencji przez zdobywając umiejętności w zakresie: • analitycznego i logicznego myślenia, • rozumowania algorytmicznego, • precyzyjnego prezentowania myśli i pomysłów, • właściwego planowania i organizacji pracy, • rozwiązywania skomplikowanych problemów, • współpracy w grupie,	8
2	Zestaw FORBOT Mistrz Robotyki	Zestaw FORBOT „Mistrz Robotyki” to komplet poniższych produktów: • Zestaw do kursu Arduino, poziom I (wersja w plastikowym kuferku z oryginalnym sterownikiem)	8



		Arduino UNO) + gadżety • Komplet podręcznych tablic elektronicznych do kursu Arduino, poziom I • Zestaw do kursu budowy robotów (z niezbędną mechaniką, elektroniką i bateriami) • Podkładka pod mysz FORBOT	
3	Bubble. Rysujący robot	Bubble Clementoni to nowy inteligentny robot, który w intuicyjny i zabawny sposób wprowadza dziecko w świat rysunków i kodowania poprzez rysowanie. Aby rysować z Bubble wystarczy nacisnąć odpowiednie punkty na klawiaturze: sekwencja wybranych klawiszy utworzy rysunek, który robot będzie mógł następnie nakreślić na papierze. Cechy zabawki: – dwa tryby gry – ruch i dźwięk – wstęp do nauki kodowania i programowania – kompatybilna z aplikacją na telefon – przeznaczona dla dzieci w wieku: 6+ – zasilana na baterie: 3xAA Zawartość opakowania: – 1 Robot Bubble – 33 Karty z Tajemniczym Rysunkiem – Specjalna Magiczna Lupa 3 Flamastry	8
4	LEGO Education SPIKETM Prime- zestaw podstawowy	Idealny zestaw startowy do nauki robotyki. Zestaw cechuje się kolorowymi elementami do budowy, łatwym w użyciu sprzętem elektronicznym oraz intuicyjnym językiem programowania, opartym na Scratch! Zestaw zawiera ok 500 elementów, w tym LEGO Technic oraz LEGO Classic i jest przeznaczony do pracy samodzielnej lub w grupie 2-osobowej. Dostosowany dla dzieci w klasach 4-8 szkoły podstawowej oraz do zabawy w domu. W skład zestawu Lego Education SPIKE Prime wchodzi: – Skrzynka z organizmem na części – Smart Hub z akumulatorem – 1 x duży silnik – 2 x średni silnik – czujnik odległości – czujnik koloru – czujnik siły – ok 500 elementów	4
5	LEGO Education SPIKETM Essential	Zestaw LEGO® Education SPIKE™ Essential to narzędzie do nauki przedmiotów STEAM, edukacji językowej, społecznej i emocjonalnej dla uczniów klas 1-3 szkoły podstawowej. Dzięki połączeniu kolorowych klocków LEGO, łatwego w użyciu sprzętu i oprogramowania oraz intuicyjnego języka kodowania metodą "przeciągnij i upuść" opartego na Scratchu jr., SPIKE Essential angażuje uczniów w zajęcia edukacyjne, pomagając im opowiadać historie i rozwiązywać złożone problemy, niezależnie od poziomu ich nauki. Od projektów dla początkujących po nieograniczone możliwości kreatywnego projektowania, SPIKE Prime pomaga uczniom ćwiczyć podstawowe umiejętności STEAM potrzebne w codziennym życiu i na dalszych etapach nauki by stać się innowacyjnymi umysłami jutra... po prostu się bawiąc! Główne cechy zestawu:	4



		– Prawdziwie między przedmiotowe rozwiązanie STEAM – Scenariusze lekcji w języku polskim, zgodne z podstawą programową – Wciągające zadania, które pozwalają ćwiczyć rozwiązywanie problemów – Minifigurki, z którymi można się utożsamiać – Zestaw zawiera ponad 440 elementów! W skład zestawu wchodzi: – Skrzynka z organizerem na części – Mały Smart Hub posiadający: – akumulator – 6-osiowy żyroskop – dwa porty wejścia/wyjścia – połączenie micro USB – 2x Mały silnik – 1x Czujnik koloru – 1x Matryca LED 3x3	
6	OZOBOT - Zestaw rozszerzony	Zestaw Kompetencje kluczowe z GeniBotem pozwala w łatwy i efektywny sposób przeprowadzać zajęcia nakierowane na rozwój kompetencji kluczowych u dzieci w wieku szkolnym. Zestaw wpisuje się w nurt nauki STEAM W zestawie: • 1 x robot GeniBot • 1 x akcesoria do GeniBota • 4 x zestaw kart do kodowania • 1 x dwustronna mata edukacyjna o wymiarach 100 x 100 cm • 1 x komplet 350 dwustronnych krążków kompetencji kluczowych • 1 x komplet 175 dwustronnych krążków matematycznych • 1 x komplet 1000 kolorowych kartoników do maty do kodowania • 1 x komplet 200 plastikowych kubeczków • 1 x książka "Kompetencje społeczne" • 1 x książka "Edukacja wczesnoszkolna z Genibotem" • 2 x certyfikowany kurs online „Wykorzystanie robotów GeniBot w edukacji wczesnoszkolnej” • 2 x certyfikowany kurs online „Kodowanie na macie w edukacji wczesnoszkolnej” • 2 x certyfikowany kurs Kształtowanie kompetencji kluczowych w edukacji wczesnoszkolnej	2
7	Plansze edukacyjne do OZOBOTA 8 plansz	Ozobot to mały i inteligentny robot do nauki programowania dla dzieci. Rozwija umiejętności logicznego myślenia i kreatywność. Jest wprowadzeniem do świata informatyki i edukacji STEAM (science, technology, engineering, art, maths). Jeśli nie masz Ozobota, w tę grę możesz też zagrać bez niego, przy okazji ucząc się podstaw programowania. Zawartość pudełka: 8 plansz / planów miast świata, 32 karty z zadaniami, 4 drewniane pionki, naklejki z komendami.	1

Część 3. Zakup i dostawa pomocy dydaktycznych do Szkoły Podstawowej nr 4 w Lidzbarku Warmińskim:

Lp.	Opis przedmiotu zamówienia	Ilość (szt./zestaw)
-----	----------------------------	------------------------



1	2	3	4
1	OZOBOT -Zestaw rozszerzony	Ozobot, to prosty w obsłudze robot o bardzo dużym potencjale edukacyjnym. Stopniowo, krok po kroku wprowadza dzieci w świat kodowania i programowania. Zaczynamy od komend w postaci sekwencji kolorowych kwadratów, z czasem dochodzimy do programowania blokowego. Robot równie dobrze sprawdza się w placówkach oświatowych, jak i w użyciu domowym. Zestaw zawiera: – 1x Ozobot Bit Plus z 5 flamastrami (2x czarny, 1x czerwony, 1x niebieski, 1x zielony), – 1x kabel USB do ładowania, – 1x etui (występuje w różnych kolorach), – 1x karta kodów, – 1x instrukcja "Jak zacząć", 1x karta z piktogramami dla młodszych.	2
2	Plansze edukacyjne do OZOBOTA 8 plansz	Ozobot to mały i inteligentny robot do nauki programowania dla dzieci. Rozwija umiejętności logicznego myślenia i kreatywność. Jest wprowadzeniem do świata informatyki i edukacji STEAM (science, technology, engineering, art, maths). Jeśli nie masz Ozobota, w tę grę możesz też zagrać bez niego, przy okazji ucząc się podstaw programowania. Zawartość pudełka: 8 plansz / planów miast świata, 32 karty z zadaniami, 4 drewniane pionki, naklejki z komendami.	1
3	Lego BOOST	Lego BOOST - to zestaw kreatywny dedykowany dla dzieci w wieku od 7 do 12 lat. W skład zestawu wchodzi: • Element Interactive Motor – programowalny silnik. • Element Move Hub – ma funkcję połączeń przez Bluetooth Low Energy (BLE), dwa programowane silniki, przycisk aktywacji, wewnętrzny czujnik przechyłu oraz kontrolkę. • Czujnik koloru i odległości – wykrywający dystans, ruch i kolor, a do tego pełni funkcję oświetlenia. • Ponad 840 kolorowych klocków LEGO wraz z plakatem LEGO BOOST na ścianę oraz matą pomocną przy niektórych zabawach.	1
4	Lego BOOST – wyzwacz kreatywności jak zbudować 95 robotów o prostej konstrukcji	ebook	8
5	VEX IQ Zestaw edukacyjny (2 generacja)	VEX IQ Zestaw edukacyjny (2 generacja) to robot przeznaczony do nauki programowania uczniów w wieku 8-14 lat. VEX IQ umożliwia naukę robotyki w klasie stawiając zarówno na współpracę jak i rywalizację. Zajęcia takie zwiększają zaangażowanie oraz inspirują uczniów, którzy dzięki STEM mogą rozwijać kreatywność i pomysłowość. System VEX IQ zawiera plastikowe, zatraskowe elementy zaprojektowane specjalnie z myślą o młodszych użytkownikach. Uczniowie mogą z łatwością zbudować swojego pierwszego robota, a szeroka gama dodatkowych części oznacza, że robot może zmieniać się	1



		wraz z postęпами uczniów. Uczniowie mogą używać znanego ręcznego kontrolera z wstępnie zaprogramowanym kodem, aby sterować robotem zaraz po wyjęciu z pudełka lub zaprogramować go, za pomocą języka programowania Scratch, C++ lub Python, tak aby działał autonomicznie. W zestawie: - mózg robota (jednostka sterująca) - 4 inteligentne silniki - kontroler - bateria - ponad 1000 elementów - czujnik dotyku LED - żyroskop (wbudowany w mózg robota) - bumper - czujnik optyczny - czujnik odległości (laserowy)	
--	--	---	--

4. OFERTY CZĘŚCIOWE:

Zamawiający nie dopuszcza składania ofert częściowych lub wariantowych. Oferta powinna zawierać pełen zakres usług.

5. CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA/TERMIN WYKONANIA:

Czas realizacji zamówienia:

Do 30 dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy z wybranym Wykonawcą.

6. MIEJSCE REALIZACJI ZAMÓWIENIA:

- Szkoła Podstawowa nr 1 im. Mikołaja Kopernika ul. Szkolna 2 w Lidzbarku Warmińskim;
- Szkoła Podstawowa nr 3 im. Ignacego Krasickiego ul. Lipowa 17a w Lidzbarku Warmińskim;
- Szkoła Podstawowa nr 4 im. Jana Pawła II w Zespole Szkolno-Przedszkolnym ul. Polna 36 w Lidzbarku Warmińskim.

7. WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU:

1. Zamawiający wymaga, aby Wykonawca:
 - a) posiadał niezbędną wiedzę i doświadczenie do realizacji przedmiotu zamówienia,
 - b) dysponował potencjałem technicznym i osobami zdolnymi prawidłowo zrealizować zamówienia,



Fundusze Europejskie
dla Warmii i Mazur

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- c) znajdował się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej prawidłowe wykonanie zamówienia.

Zamawiający uzna warunki wymienione w pkt 1 ppkt a-c za spełnione, jeżeli Wykonawca przedłoży oświadczenie na zasadzie spełniam/nie spełniam, stanowiące załącznik nr 2 oraz zgodę na przetwarzanie danych osobowych załącznik nr 3 do zapytania ofertowego.

8. OPIS KRYTERIÓW, KTÓRYMI BĘDZIE SIĘ KIEROWAŁ ZAMAWIAJĄCY PRZY WYBORZE OFERTY, WRAZ Z PODANIEM ZNACZENIA TYCH KRYTERIÓW I SPOSOBU OCENY OFERTY:

Cena – 100%:

- a) oferty w tym kryterium będą oceniane w odniesieniu do najniższej ceny przedstawionej przez wykonawców,
- b) oferta z najniższą ceną otrzyma maksymalną ilość punktów,
- c) ocena punktowa tego kryterium dokonana zostanie zgodnie z formułą:

$$\text{wartość punktowa oferty} = \frac{\text{najniższa cena brutto spośród badanych ofert}}{\text{cena brutto badanej oferty}} \times 10 \times 100\%$$

9. WARUNKI PŁATNOŚCI:

- 1) Po realizacji zamówienia Wykonawca wystawi fakturę VAT płatną przelewem na wskazane konto w ciągu 21 dni, liczonych od dnia otrzymania prawidłowo wystawionej faktury przez Zamawiającego oraz po podpisaniu protokołu odbioru zatwierdzonego przez Zamawiającego i Wykonawcę.

- 2) Faktury wystawione będą w następujący sposób:

Nabywca: Gmina Miejska Lidzbark Warmiński
ul. Aleksandra Świętochowskiego 14,
11-100 Lidzbark Warmiński
NIP: 743-197-57-09

Odbiorca: obsługiwana jednostka.

- 3) Rozliczenia między Zamawiającym a Wykonawcą będą prowadzone w złotych polskich.
- 4) Przedmiot zamówienia będzie dostarczany po cenach jednostkowych wskazanych w wykazie rzeczowo - ilościowym.



10. OPIS SPOSOBU PRZYGOTOWANIA OFERTY:

- 1) Kompletna oferta powinna zawierać prawidłowo wypełniony (zgodnie z załączonym wzorem):
 - a) formularz ofertowy - załącznik nr 1,
 - b) oświadczenie o spełnieniu warunków - załącznik nr 2,
 - c) Zgoda na przetwarzanie danych osobowych- załącznik nr 3.
- 2) Ofertę należy przygotować w języku polskim.

11. TERMIN REALIZACJI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA:

W terminie do 7 dni od dnia powiadomienia przez Zamawiającego o wyborze oferty Wykonawca, którego oferta została uznana za najkorzystniejszą w postępowaniu, jest zobowiązany do podpisania umowy z Dyrektorem każdej jednostki. Czas realizacji do 30 dni od podpisania umowy.

12. DODATKOWE INFORMACJE:

Zamawiający zastrzega sobie prawo unieważnienia postępowania na każdym jego etapie bez podania przyczyn.

13. ISTOTNE POSTANOWIENIA UMOWY:

Istotne postanowienia umowy stanowią załącznik nr 4 do zapytania ofertowego.

14. TERMIN SKŁADANIA OFERT:

- 1) Oferty które wpłyną po wyznaczonym terminie nie będą rozpatrzone.
- 2) Oferta musi być sporządzona w języku polskim, w formie elektronicznej lub postaci elektronicznej opatrzonej podpisem zaufanym lub podpisem osobistym, przy wykorzystaniu ogólnie dostępnych formatów danych, w szczególności w formacie danych: pdf, .doc, .docx, .xlsx, .xml, .rtf, .xps, .odt.
- 3) Ofertę należy złożyć w terminie do dnia **30.12.2024 r. do godz. 12⁰⁰** za pośrednictwem strony internetowej Baza Konkurencyjności (BK2021) dostępnej pod linkiem: <https://bazakonkurencyjnosci.funduszeuropejskie.gov.pl/> nie dopuszcza się formy e-mail.



Fundusze Europejskie
dla Warmii i Mazur

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- 4) Złożenie zapytania ofertowego, jak też otrzymanie w wyniku zapytania oferty cenowej nie jest równoznaczne ze złożeniem zamówienia przez Zamawiającego i nie łączy się z koniecznością zawarcia przez niego umowy,
- 5) Wykonawcy ponoszą wszelkie koszty związane z przygotowaniem i złożeniem oferty.

Załączniki:

1. Formularz ofertowy – załącznik nr 1,
2. Oświadczenie o spełnieniu warunków – załącznik nr 2,
3. Zgoda na przetwarzanie danych – załącznik nr 3,
4. Wzór umowy – załącznik nr 4.