



UMOWA UE.../2025

Zawarta dnia ... stycznia 2025 w Józefowie, pomiędzy: firmą Konrad sp. z o.o. z siedzibą w Józefowie (KRS 0000343006, NIP 5322006011), reprezentowaną przez Monikę Kulińską-Olbryś, prezesa zarządu, zwaną dalej Zamawiającym oraz ..., zwanym/zwaną dalej Wykonawcą, a łącznie Stronami.

I. KONTEKST I CEL UMOWY

1. Umowa zawierana jest w związku z realizacją projektu *Opracowanie metody i narzędzi do wspierania rehabilitacji słuchu u najmłodszych dzieci* (dalej "Projektu") dofinansowanego ze środków UE, umowa o dofinansowanie FENG.01.01-IP.02-4224/23.
2. Celem umowy jest zakup majątkowych praw autorskich do produktów cyfrowych w postaci ilustracji, animacji oraz multimedialnych gier i ćwiczeń, związanych z realizacją Projektu.

II. PRZEDMIOT, ZAKRES I CZAS TRWANIA UMOWY

1. Przedmiotem Umowy jest przeniesienie majątkowych praw autorskich do oryginalnych, opracowanych przez Wykonawcę na zamówienie i według scenariuszy Zamawiającego produktów cyfrowych (dalej: "Produktów Cyfrowych"), to jest:
 - a) ilustracji prostych
 - b) ilustracji złożonych
 - b) animacji
 - c) gier
 - d) ćwiczeń
 - e) nagrań lektorskich
2. Maksymalna liczba Produktów Cyfrowych, którą Zamawiający planuje zamówić w ramach niniejszej umowy to 800 (osiemset) ilustracji prostych, 400 (czterysta) ilustracji złożonych, 240 (dwieście czterdzieści) animacji, 6 (sześć) gier, 6 (sześć) ćwiczeń, 60 (sześćdziesiąt) stron maszynopisu nagrań lektorskich.
3. Produkty Cyfrowe muszą nadawać się do celu, dla którego zostają zamówione, być wykonane zgodnie z wiedzą fachową i zasadami sztuki, a ponadto muszą być zgodne z:
 - a) scenariuszami dostarczonymi przez Zamawiającego w formie "Zamówień", o których mowa w dalszej części Umowy
 - b) przedstawionymi przez Wykonawcę ilustracjami i animacjami referencyjnymi, w szczególności pod względem stylu (wygląd postaci i obiektów, kompozycja, kolory, detale, technika)
 - c) wymaganiami technicznymi i funkcjonalnymi określonymi w Umowie i Załączniku
4. Umowa zawierana jest na okres od dnia jej podpisania do dnia końca realizacji Projektu. Przewidywana data zakończenia Projektu to 30 czerwca 2026, ale w przypadku zmiany tego terminu, o czym Zamawiający poinformuje niezwłocznie Wykonawcę, okres realizacji zmienia się odpowiednio.
5. Szczegółowy zakres i wymagania wobec Produktów Cyfrowych zawarte są w Załączniku 1 do niniejszej Umowy.
6. W trakcie realizacji umowy Wykonawca zobowiązany jest do stosowania rozwiązań pro-ekologicznych, to znaczy wdrożenia w działalności co najmniej dwóch z tzw. zasad 6R opisanych w dokumencie "Instrukcja





wypełniania wniosku o dofinansowanie" obowiązującym w konkursie "Ścieżka SMART Dostępność 2023", pod warunkiem, że zobowiązanie to wynika ze złożonej oferty.

III. ZAMAWIANIE PRODUKTÓW CYFROWYCH I TERMINY

1. Produkty Cyfrowe wymienione powyżej wykonane i dostarczone mają być na podstawie Zamówień skierowanych od Zamawiającego do Wykonawcy.
2. W ramach niniejszej Umowy Wykonawca zobowiązuje się do wytworzenia Produktów Cyfrowych określonych w Zamówieniach i do zaoferowania ich Zamawiającemu do zakupu, a Zamawiający do zakupu ich po cenie i na warunkach wynikających z Umowy, pod warunkiem, że spełniają wymagania określone Umową i treścią Zamówienia.
3. Zamówienia mogą być przysyłane pocztą elektroniczną, komunikatorem lub w inny uzgodniony przez Strony sposób.
4. Każde Zamówienie zawierać będzie listę scenariuszy (to jest opisów treści i/lub sposobu wykonania) jednego lub więcej Produktów Cyfrowych. Zamówienie może też zawierać dodatkowe, nieujęte w Umowie wymagania, w tym wymagania techniczne dotyczące wykonania danych Produktów Cyfrowych (np. w zakresie kompatybilności, formatów plików, stylu itp.), pod warunkiem, że nie zmienia to w istotny sposób przedmiotu Umowy.
5. Każdorazowo Wykonawca może przyjąć lub odrzucić dane Zamówienie, o ile jest ku temu ważny powód rozumiany jak w punkcie IX., podpunkt 3., litera b) Umowy. W przypadku przyjęcia Zamówienia Wykonawca zobowiązuje się do jego realizacji na warunkach i w terminie określonym w Umowie.
6. Maksymalny termin wykonania danego Zamówienia zależy od liczby i rodzaju zamawianych Produktów Cyfrowych i wynosi zgodnie z ofertą Wykonawcy:
 - a) ... dni roboczych na każdą prostą ilustrację będącą przedmiotem Zamówienia, plus
 - b) ... dni roboczych na każdą złożoną ilustrację będącą przedmiotem Zamówienia, plus
 - c) ... dni roboczych na każdą animację będącą przedmiotem Zamówienia, plus
 - d) ... dni roboczych na każdą grę będącą przedmiotem Zamówienia, plus
 - e) ... dni roboczych na każde ćwiczenie będące przedmiotem Zamówienia.
7. Dla kalkulacji maksymalnego terminu wykonania Zamówienia przyjmuje się, że nagrania lektorskie mogą być wykonywane równolegle (w tym samym czasie), co pozostałe prace i Strony określają termin wykonania nagrań lektorskich na 7 dni, jeśli Zamówienie nie przekracza 10 stron maszynopisu oraz 14 dni w przypadku przeciwnym.
8. W danym czasie Wykonawca może otrzymać i realizować więcej, niż jedno Zamówienie. W takim wypadku termin, o którym mowa w punkcie 6. powyżej, przedłuża się odpowiednio.
9. Szczegółowy zakres (treść scenariuszy) i harmonogram (liczba i typ zamówionych Produktów Cyfrowych w danym czasie) Zamówień określone są przez Zamawiającego zależnie od jego bieżących potrzeb oraz przebiegu i wyników prac badawczo-rozwojowych i nie mogą być przedmiotem roszczeń ze strony Wykonawcy, w szczególności Strony nie określają minimalnej liczby Zamówień i zamówionych w trakcie realizacji Umowy Produktów Cyfrowych.
10. Harmonogram Zamówień i realizacji Umowy musi uwzględniać wymóg, że wszystkie rachunki lub faktury związane z Umową muszą być wystawione przez Wykonawcę i doreczone Zamawiającemu najpóźniej na 14 dni przed końcem Projektu.





IV. WSPÓŁPRACA MIĘDZY STRONAMI

1. Strony zobowiązują się do współdziałania w celu realizacji Umowy, w tym udzielania wyjaśnień i odpowiadaniu na pytania z tym związane.
2. W zakresie aspektów technicznych realizacji Umowy, w szczególności dotyczących opracowania ćwiczeń i gier, Wykonawca zobowiązany jest do współpracy ze wskazaną przez Zamawiającego firmą świadczącą usługi doradcze w zakresie informatyki, z zastrzeżeniem, że zarówno decyzja co do sposobu wykonywania i zakresu tych usług, jak i ich koszt jest po stronie Zamawiającego.
3. Komunikacja i ustalenia związane z realizacją Umowy mogą odbywać się przez pocztę e-mail i/lub uzgodniony przez Strony komunikator.
4. Produkty Cyfrowe, to jest pliki grafik, animacji i nagrań dźwiękowych oraz pliki wykonywalne i kody źródłowe gier i ćwiczeń powinny być wgrywane ("uploadowane") przez Wykonawcę do wybranego i udostępnionego przez Zamawiającego katalogu w opłaconej przez Zamawiającego usłudze hostowania plików (np. Google Drive, pCloud, Home.pl), za pomocą udostępnionego przez dostawcę usługi hostingu interfejsu oraz dostarczonego przez Zamawiającego loginu i hasła lub za pomocą odpowiedniego konta wskazanego przez Wykonawcę, któremu Zamawiający nada odpowiednie uprawnienia w usłudze hostingu.
5. Wykonawca zobowiązany jest chronić dostarczone przez Zamawiającego dane do logowania i nie używać ich ani nadanych uprawnień dostępu do innych celów, niż wgrywanie grafik i animacji będących przedmiotem zamówienia lub innych materiałów związanych z wykonywanym zamówieniem (np. umów licencyjnych, wyjaśnień itp.).
6. Szczegółowe wymagania techniczne i kwestie organizacyjne związane z utrzymaniem kodów źródłowych i przekazywaniem prac mogą być za zgodą Stron ustalone w odmienny sposób, o ile nie narusza to zasady uczciwej konkurencji i nie zmienia istotnie warunków lub zakresu i celu umowy.
7. Zamawiający, w nawiązaniu do art. 608 i 610 kodeksu cywilnego, ma prawo do kontroli procesu tworzenia przedmiotu dostawy (w tym używanych narzędzi, technik, podwykonawców, posiadanych praw autorskich itp.) oraz postępów prac, a Wykonawca zobowiązany jest niezwłocznie, to jest w terminie maksymalnie 2 dni roboczych od otrzymania zapytania, udzielać Zamawiającemu wyczerpujących wyjaśnień w tym zakresie, w szczególności na każdą prośbę Zamawiającego przedstawiać postępy prac, to jest dotychczas wytworzone Produkty Cyfrowe.

V. ODBIÓR PRODUKTÓW CYFROWYCH

1. Po wykonaniu każdego Zamówienia Wykonawca przedstawia Zamawiającemu wytworzone Produkty Cyfrowe, z zastrzeżeniem punktu 9 poniżej.
2. Zamawiający niezwłocznie, ale z uwzględnieniem czasu, jaki jest mu niezbędny na ocenę i przetestowanie dostarczonych Produktów Cyfrowych (w szczególności oprogramowania) akceptuje wykonane Produkty Cyfrowe lub zgłasza do nich uwagi w przypadku, kiedy Produkty Cyfrowe nie zostały wykonane zgodnie z Zamówieniem lub zapisami Umowy i proponuje termin umożliwiający wprowadzenie poprawek i modyfikacji, nie krótszy, niż połowa terminu wynikającego z punktów III.6 oraz III.7 Umowy, skalkulowanego dla Produktów Cyfrowych wymagających poprawek lub modyfikacji.
3. Wykonawca może odstąpić od realizacji danego Zamówienia lub wprowadzić poprawki i modyfikacje wynikające z uwag Zamawiającego.
4. Kroki opisane w punktach 2 i 3 powyżej mogą być powtarzane za zgodą obu Stron.





5. Jeśli zaoferowane do zakupu Produkty Cyfrowe mimo wprowadzenia poprawek i modyfikacji wciąż będą wykonane w sposób odbiegający od dostarczonych przez Wykonawcę prac referencyjnych, nie będą w pełni zgodne z Zamówieniem lub nie będą spełniać innych wymagań określonych w zapytaniu ofertowym i Umowie, mogą nie zostać zakupione przez Zamawiającego i Wykonawcy nie będą przysługiwać z tego tytułu roszczenia, w szczególności dotyczące zwrotu poniesionych nakładów na opracowanie tych Produktów Cyfrowych.
6. W przypadku, kiedy Wykonawca nie zdecyduje się na wprowadzenie poprawek i odstąpi od realizacji Zamówienia lub nie wprowadzi poprawek w określonym przez Zamawiającego terminie, Zamawiający będzie miał prawo do odstąpienia od Umowy bez zachowania terminu wypowiedzenia.
7. W chwili, kiedy Zamawiający zaakceptuje Produkty Cyfrowe wykonane w ramach danego Zamówienia, następuje ich dostawa, majątkowe prawa autorskie do tych Produktów Cyfrowych przechodzą na Zamawiającego, a Zamawiający zobowiązany jest do zapłaty Wykonawcy wynagrodzenia w wysokości i terminie określonych w Umowie.
8. Potwierdzeniem przyjęcia Produktów Cyfrowych oraz przeniesienia majątkowych praw autorskich jest protokół zdawczo-odbiorczy podpisany przez Strony.
9. W celu redukcji ryzyka opóźnień i liczby poprawek, Wykonawca może na bieżąco lub w terminach i częściach przez siebie wybranych (to jest przed upływem maksymalnego terminu realizacji Zamówienia), dostarczać Zamawiającemu tworzone Produkty Cyfrowe lub ich części i prosić Zamawiającego o ich akceptację lub uwagi; w takim przypadku Zamawiający zobowiązuje się do przekazania uwag lub dokonania akceptacji w terminie nie dłuższym, niż 5 dni roboczych od przekazania danego Produktu Cyfrowego; taka akceptacja nie wpływa jednak na termin wystawienia faktury i zapłaty wynagrodzenia za dane Zamówienie, o którym mowa w punkcie VI. podpunkt 2. Umowy.
10. Komunikacja pomiędzy Wykonawcą i Zamawiającym w zakresie odbioru Produktów Cyfrowych może odbywać się pisemnie, za pomocą poczty elektronicznej, komunikatora lub w inny sposób uzgodniony przez Strony.

VI. WYNAGRODZENIE

1. Strony określają wynagrodzenie za przeniesienie majątkowych praw autorskich do zamówionych i zaakceptowanych przez Zamawiającego Produktów Cyfrowych zgodnie z ofertą Wykonawcy, to jest:
- a) ... PLN + VAT (słownie ... netto) za każdą prostą ilustrację
 - b) ... PLN + VAT (słownie ... netto) za każdą złożoną ilustrację
 - c) ... PLN + VAT (słownie ... netto) za każdą animację
 - d) ... PLN + VAT (słownie ... netto) za każdą grę
 - e) ... PLN + VAT (słownie ... netto) za każde ćwiczenie
 - f) ... PLN + VAT (słownie ... netto) za każdą rozpoczętą stronę (1800 znaków ze spacjami) nagrań lektorskich
2. Wykonawca w terminie 7 dni od zaakceptowania przez Zamawiającego danych Produktów Cyfrowych (zgodnie z zapisami punktu V Umowy) wystawi i doręczy Zamawiającemu fakturę VAT lub równoważny dokument na kwotę wynikającą z ww. cen i liczby dostarczonych i zaakceptowanych protokołem zdawczo-odbiorczym Produktów Cyfrowych.
3. Wynagrodzenie zapłacone będzie w terminie 30 dni od daty doręczenia Zamawiającego prawidłowo wystawionej przez Wykonawcę faktury VAT.

VII. MAJĄTKOWE PRAWA AUTORSKIE





1. Produkty Cyfrowe będące przedmiotem Umowy powinny być oryginalne, wykonane specjalnie na potrzeby niniejszej Umowy i być autorskim dziełem (pracowników lub podwykonawców) Wykonawcy.
2. Nie dopuszcza się użycia utworów opracowanych przez sztuczną inteligencję (AI) a także gotowych ilustracji i animacji pochodzących z ogólniedostępnych baz (tzw. "stocków").
3. Wykonawca powinien posiadać pełne, wyłączne, nieobciążone na rzecz osób trzecich, majątkowe prawa autorskie do Produktów Cyfrowych będących przedmiotem dostawy wraz z prawem do wykonywania zależnych praw autorskich.
4. Wykonawca zamiast wykonywać przedmiot dostawy osobiście lub własnymi pracownikami może zakupić prawa do odpowiednich Produktów Cyfrowych od osób trzecich (np. podwykonawcy), jednak w takim wypadku odpowiada za zachowanie przez osoby trzecie od których nabył ww. Produkty Cyfrowe, warunków wynikających z Umowy, w szczególności oryginalności i posiadania wyłącznych, nieograniczonych autorskich praw majątkowych.
5. Wykonawca zobowiązany jest do wskazania z imienia i nazwiska autora\autorów Produktów Cyfrowych oraz zapewnienia zgody autora\autorów na publikację nazwisk, krótkiej notki biograficznej i wizerunku (zdjęcia) w celach reklamowych.
6. W przypadku, kiedy wykorzystane w Produktach Cyfrowych elementy grafik, animacji lub oprogramowania stanowiąc będąc zapożyczenie lub opracowanie cudzego dzieła (np. użycie bibliotek programistycznych, drobnych gotowych obiektów graficznych stanowiących część większej całości itp.), Wykonawca wskaże źródło i zapewni odpowiednią podstawę prawną do jego użycia (np. licencja).
7. Wykonawca za wynagrodzeniem wynikającym z niniejszej Umowy przeniesie na Zamawiającego majątkowe prawa autorskie do Produktów Cyfrowych, których opracowanie i dostawa jest przedmiotem Umowy.
8. Przeniesienie majątkowych praw autorskich obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a) trwale lub czasowe zwielokrotnienia utworu w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym wprowadzanie, wyświetlanie, stosowanie, kopiowanie, powielanie, przekazywanie i przechowywanie utworu,
 - b) wprowadzanie do pamięci komputera,
 - c) udostępnienie za pomocą środków elektronicznych, w tym przez Internet, tłumaczenie, przystosowywanie,
 - d) zmiana układu lub dokonywanie jakichkolwiek innych zmian w utworze,
 - e) rozpowszechnianie jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie, w tym użyczanie lub najem, utworu lub jego kopii,
 - f) wprowadzanie do obrotu w dowolnej formie i za pomocą dowolnego sposobu dystrybucji,
 - g) wprowadzanie w całości lub w części do sieci komputerowej Internet w sposób umożliwiający transmisję odbiorczą przez zainteresowanego użytkownika łącznie z utrwalaniem w pamięci komputera,
 - h) publiczne wykonanie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, w oryginalnej i w tłumaczeniu na języki obce,
 - i) prawo do dokonywania opracowań, ulepszeń, poprawek, adaptacji, nowych wersji i zmian układu,
 - j) wszelkie inne pola eksploatacji niewskazane powyżej.
9. Z dniem przeniesienia autorskich praw majątkowych Wykonawca przenosi na Zamawiającego prawo do zezwalania na wykonywanie zależnych praw autorskich do powstałych utworów.





10. Potwierdzeniem przeniesienia majątkowych praw autorskich i udzielenia zezwolenia na wykonywanie praw zależnych do utworów powstałych w wyniku realizacji danego Zamówienia jest podpisany przez obie Strony protokół zdawczo-odbiorczy.

VIII. ODPOWIEDZIALNOŚĆ I POUFNOŚĆ

1. Odpowiedzialność materialną wobec osób trzecich związaną z użyciem Produktów Cyfrowych ponosi Zamawiający, chyba że szkoda była skutkiem winy umyślnej Wykonawcy, popełnienia czynu zabronionego, podejmowania działań niezgodnych z wiedzą fachową lub dobrymi praktykami albo rażącego zaniedbania ze strony Wykonawcy.
2. Wykonawca zobowiązuje się do przestrzegania poufności wszelkich informacji uzyskanych od Zamawiającego w związku z wykonywaniem czynności objętych Umową, w tym ochrony danych osobowych (np. klientów lub współpracowników Zamawiającego), które mogą być przekazane w związku z wykonaniem Umowy. Klauzula ta nie dotyczy informacji publicznie dostępnych lub obowiązek ujawnienia których wynika z mocy prawa, decyzji właściwego organu lub sądu.

IX. ZMIANY, WYPOWIEDZENIE UMOWY I KARY UMOWNE

1. Za zgodą obu Stron możliwe jest:
 - a) zmiany referencyjnych grafik i animacji w celu lepszego dopasowania do potrzeb Zamawiającego, pod warunkiem, że zmodyfikowane grafiki i animacje referencyjne zostałyby w postępowaniu ofertowym ocenione na nie mniejszą liczbę punktów, niż te, które zawierała pierwotna oferta Wykonawcy
 - b) zwiększenie maksymalnej możliwej do zamówienia liczby Produktów Cyfrowych o nie więcej, niż 50%, osobno dla każdej z kategorii Produktów Cyfrowych
 - c) modyfikacja treści przykładowych scenariuszy (opisu grafik, animacji i gier), pod warunkiem, że nie zmienia to w istotny sposób pracochłonności i czasochłonności ich wykonania
2. Każda ze Stron może wypowiedzieć Umowę z zachowaniem 1-miesięcznego okresu wypowiedzenia. Wypowiedzenie umowy dokonane z zachowaniem okresu wypowiedzenia nie wpływa na zobowiązania Stron dotyczące Zamówień będących w trakcie realizacji, to jest ww. Zamówienia powinny być wykonane w zakresie i w terminach w nich określonych, a wynagrodzenie za ich wykonanie zapłacone Wykonawcy, pod warunkiem akceptacji Produktów Cyfrowych przez Zamawiającego. W okresie wypowiedzenia Zamawiający nie składa kolejnych Zamówień.
3. Umowa może być wypowiedziana przez Zamawiającego z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy bez zachowania okresu wypowiedzenia w przypadku, kiedy Wykonawca:
 - a) opóźnia się z realizacją Zamówień o więcej, niż 14 dni kalendarzowych, liczonych łącznie jako suma opóźnień w trakcie realizacji całej Umowy
 - b) bez ważnej przyczyny odmówił realizacji któregośkolwiek z Zamówień lub odmówił wprowadzenia wynikających z Umowy poprawek i modyfikacji do Produktów Cyfrowych, przy czym za ważną przyczynę uznaje się niezgodność Zamówienia z warunkami Umowy (np. istotnie większą złożoność lub pracochłonność, niż oszacowana na potrzeby Umowy i wynikająca z podanych wymagań i przykładów), która powoduje, że wykonanie danego Zamówienia przez Wykonawcę byłoby dla niego nieopłacalne lub niemożliwe z przyczyn organizacyjnych; za ważną przyczynę uznaje się też okoliczności mające charakter "siły wyższej", których Wykonawca nie był w stanie przewidzieć ani im zapobiec (np. wojna, katastrofa naturalna); za ważną przyczynę





nie uznaje się przeszkód organizacyjnych po stronie Zamawiającego wynikających np. z działań podwykonawców, personelu, awarii, wzrostu kosztów itp.

c) w inny rażący sposób naruszył warunki Umowy, w szczególności w zakresie dysponowania majątkowymi prawami autorskimi do Produktów Cyfrowych

4. W przypadku wypowiedzenia Umowy przez Zamawiającego z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy i bez zachowania okresu wypowiedzenia, wszystkie Zamówienia będące w trakcie realizacji są anulowane i Zamawiający nie jest zobowiązany do zakupu niedokończonych lub nieodebranych Zamówień, a Wykonawca nie jest zobowiązany do ich dokończenia ani wprowadzenia uwag Zamawiającego. Dodatkowo w takim wypadku Wykonawca zapłaci Zamawiającemu karę umowną w wysokości 50,000 PLN (słownie: pięćdziesiąt tysięcy złotych), przy czym zapłata kary umownej nie uniemożliwia Zamawiającemu dochodzenia odszkodowania za szkodę wyrządzoną przez Wykonawcę w związku z nieprawidłową realizacją umowy na zasadach ogólnych.

5. W przypadku, gdyby postępy prac lub ich jakość sprawiały, że nieprawdopodobnym jest dostarczenie przez Zamawiającego przedmiotu dostawy w umówionym czasie i wymaganej jakości, to jest opóźnienie między teoretycznym harmonogramem wynikającym z proporcjonalnej w czasie realizacji zamówienia a okazanymi przez Wykonawcę na prośbę Zamawiającego postępami, o których mowa wyżej, było większe, niż 14 dni kalendarzowych, Zamawiający ma prawo odstąpić od umowy bez zachowania okresu wypowiedzenia i bez zapłaty wynagrodzenia dla Wykonawcy. W takim wypadku Zamawiającemu nie należy się jednak kara umowna, o której mowa w podpunkcie 4. powyżej.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wszelkie zmiany i uzupełnienia Umowy wymagają zachowania formy pisemnej pod rygorem nieważności.
2. Wszelkie spory mogące wyniknąć na gruncie Umowy rozstrzygane będą polubownie przez negocjacje między Stronami, a w przypadku braku porozumienia przez sąd powszechny właściwy miejscowo dla siedziby Zamawiającego.
3. Umowa sporządzona została w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach, po jednym dla każdej ze Stron.

ZAŁĄCZNIK NR 1 SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

I. ILUSTRACJE PROSTE

1. Proste ilustracje ("słownikowe") służyć będą zilustrowaniu pojedynczych słów, takich jak postacie ludzi, zwierząt, przedmioty codziennego użytku, wnętrza mieszkań, meble, ubrania, pojazdy, elementy przyrody.
2. Proste ilustracje zawierać mają neutralne, jednokolorowe tło (np. białe), tak, żeby mogły być łatwo wycięte z tła i użyte w dowolnym kontekście. Powinny one zawierać dokładnie to, co jest desygnetem danego słowa, dźwięku lub onomatopei, czyli np. ilustracją wyrazu "pies" powinien być udomowiony, "typowy" pies, a nie np.





dziecko rzucające psu piłkę; w celu lepszego przedstawienia danego obiektu możliwe jest dodanie charakterystycznych detali, np. "kurier" może mieć mundur a w ręce paczkę.

3. Reprezentatywne pod kątem złożoności i tematyki przykłady ilustracji prostych, które mogą być przedmiotem Zamówień:

- Zwierzęta, np.: pies, kot, owca, kangur, wiewiórka, sowa, dzięcioł, wilk, osiołek, ryś, żyrafa, wieloryb, pszczoła, koala, jaszczurka, biedronka, jeż, myszka, zebra, niedźwiedź, delfin
- Ubrania, np.: buty, bluza, czapka, sukienka, spódniczka, koszula, kostium kąpielowy, garnitur, sandały, szalik,
- Jedzenie: naleśniki, orzechy, paluszki, brokuł, kalafior, hamburger, ziemniaki, spaghetti, budyń, zupa, bułka, tort, czereśnie,
- Zabawki: globus, jednorożec, dinozaur, hulajnoga, koń na biegunach, kredki, książka, miś, lalka, robot, latawiec, autko,
- Części ciała: broda, brzuch, buzia, noga, ręka, szyja, policzek, usta, stopa, palec,
- Elementy wyposażenia mieszkania: czajnik, lampa, lodówka, wanna, półka, telewizor, piekarnik, mikrofalówka, fotel, kanapa, stół, stolik, dywan, ręcznik, płyn do kąpieli, szczoteczka, pasta do zębów, lustro, słuchawki, komputer, tablet, telefon, kubek, talerz, krzesło, widelec, nóż, mikser, garnek, filiżanka, butelka,
- Pojazdy: koparka, pociąg, samolot, śmieciarka, taksówka, statek, traktor, motocykl,
- Sport: deskorolka, wrotki, rower,
- Czynności: odkurzać, otwierać, jeździć na nartach, jeździć na łyżwach, oglądać telewizję, sprzątać, malować, rysować, oglądać, pływać, przytulać, grać w piłkę, jeść, grać w koszykówkę, grać w piłkę,
- Elementy przyrody: drzewo, gwiazdy, deszcz, słońce, księżyc, morze, plaża, róża, rzeka, jezioro, kamień, trawa, tulipan,
- Budynki, obiekty: supermarket, stacja benzynowa, szkoła, przedszkole, teatr, księgarnia, cukiernia, kwiaciarnia, zoo, przystanek, stadion, siłownia,
- Zawody: listonosz, kurier, lekarz, naukowiec, górnik, pilot, murarz, muzyk, sportowiec, malarz, fotograf, strażak, stolarz, programista,
- Przymiotniki: chory, zdrowy, zimno, ciepło, ciężki, lekki, młody, stary, szczupły, gruby, wesoły, smutny, wysoki, niski, zimny, gorący, silny, słaby,

II. ILUSTRACJE ZŁOŻONE

1. Złożone ilustracje ("scenki") służyć będą zilustrowaniu czynności, sytuacji, historii i zawierać będą kompozycję wielu elementów wraz z odpowiednim tłem.

2. Konieczne jest dodanie odpowiednich elementów, żeby przedstawiona sytuacja była naturalna, wiarygodna i sugestywna, np. jeśli w scenariuszu mamy opis "mama, tata i 4-letnie dziecko idą na letni spacer w parku", wskazane jest w kompozycji uwzględnienie tła, czyli detali dotyczących parku (np. ścieżki, ławki, trawniki, lampy, plac zabaw itp.), elementów przyrody (niebo, słońce) oraz detali dotyczących postaci (np. odpowiednie ubrania, okulary przeciwsłoneczne, nakrycia głowy, plecaki).





3. Reprezentatywne pod kątem złożoności i tematyki przykłady złożonych ilustracji, które mogą być przedmiotem Zamówień

- Pokój dziecięcy z meblami, zabawkami, typowymi przedmiotami, ew. ubraniami (bez postaci ludzi)
- Salon z meblami i typowymi przedmiotami (bez postaci ludzi)
- Kuchnia z meblami i typowym wyposażeniem
- Łazienka z meblami i typowym wyposażeniem
- Ogród w domu jednorodzinnym z roślinami, drzewami, meblami ogrodowymi
- Krajobraz safari z roślinnością i zwierzętami (słoń, żyrafa, antylopa)
- Krajobraz pustynny ze skąpą roślinnością i zwierzętami (wielbłądy)
- Krajobraz leśny - z drzewami, krzakami, typową roślinnością (mchy, grzyby)
- Farma - zagroda, budynki gospodarcze, kilka zwierząt (świnka, koza, kury, krowa)
- Wnętrze sklepu typu duży supermarket (półki, żywność) bez postaci ludzi
- Wnętrze sklepu odzieżowego (półki, wieszaki z różnorodną odzieżą)
- Wnętrze kwaciarni - duża lada, kwaciarka układająca bukiet, wokół kwiaty cięte w wazonach oraz doniczkowe
- Wnętrze sklepu warzywnego - półki i skrzynki z owocami i warzywami
- Wnętrze sklepu z zabawkami - duża różnorodność (zabawki, gry planszowe, klocki, pudełka z zabawkami)
- Wnętrze sklepu zoologicznego - półki i regały z produktami, karmą, akwaria z rybkami, gryzonie (chomiki)
- Wnętrze przedszkola - meble, typowe wyposażenie (zabawki, książki, pomoce edukacyjne)
- Plac zabaw w parku z typowymi sprzętami (huśtawki, karuzele, pajak wspinaczkowy, piaskownice, drabinki)
- Wnętrze piekarni - lada, półki z pieczywem, w głębi piec - piekarz wyjmujący bochenki chleba
- Stacja benzynowa z samochodami
- Wnętrze teatru - scena z wysoką kurtyną, na scenie aktorzy, pod sceną publiczność
- Wnętrze kina - ekran z wyświetlanym filmem, publiczność
- Wnętrze szpitala - lada recepcyjna, postacie medyczne (lekarze, pielęgniarki, pacjenci)
- Wnętrze restauracji - kilka stolików, część z klientami, kelner z tacą
- Wnętrze fabryki - linia produkcyjna, pracownicy w ubraniach ochronnych, maszyny
- Dworzec kolejowy - pociągi, wysiadający podróżni, postacie na peronie z bagażami, konduktor
- Park - typowa roślinność parkowa, alejki, spacerujący, bawiące się dzieci
- Wnętrze poczty - kilka okienek z urzędnikami, petenci np. z listami, regały z kopertami
- Wnętrze lotniska - hala przylotów, stoiska do odprawy, ludzie z bagażami stojący w kolejce
- Lotnisko - z zewnątrz - kilka samolotów, pasy startowe, jeden startujący lub lądujący samolot
- Lodowisko - z łyżwiarzami, dzieci i dorośli, w tle choinka (świąteczne akcenty)
- Wnętrze salonu fryzjerskiego - kilka stanowisk, fryzjerka obcina włosy klientce
- Widok ruchliwej ulicy z chodnikiem - na jezdni samochody, piesi na chodnikach, tramwaj lub autobus
- Wnętrze muzeum - wycieczka dzieci z przewodnikiem, eksponaty, rzeźby, obrazy
- Stadion z meczem piłki nożnej - piłkarze z piłką, widoczne trybuny z kibicami
- Sala zabaw dla dzieci - basen z piłeczkami, korytarze wspinaczkowe, zjeżdżalnia, z bawiącymi się dziećmi
- Przystanek autobusowy - z czekającymi postaciami, nadjeżdżający autobus
- Plac budowy - budowlańcy w kaskach ochronnych, betoniarka, widoczna budowana konstrukcja
- Mikołaj rozdający prezenty przy choince - z workiem, wręcza prezent dziecku
- Urodziny dziecka - stół z tortem, kilkoro dzieci z czapeczkami urodzinowymi, ktoś wręcza prezent





- Zimowa sceneria, górkę z której dzieci zjeżdżają na sankach, inne dzieci rzucają śnieżkami, ktoś lepi bałwana
- Zimowa sceneria, stok zjazdowy, narciarze zjeżdżają
- Letnie sceneria, morze i plaża, dzieci bawiące się w piasku nad brzegiem morza, pływające osoby blisko brzegu
- Scenka w kuchni, meble i wyposażenie kuchenne, mama gotuje zupę, dzieci nakrywają do stołu
- Scenka w kuchni – rozłożone produkty na blacie, tata z dziećmi robią kanapki
- Wycieczka rowerowa rodziny, rodzice i dwójka dzieci, wszyscy na rowerach, krajobraz leśny

III. ANIMACJE

1. Animacje zawierać mają odpowiadać wybranym sytuacjom i czynnościom dnia codziennego a także stanowić ilustracje do opowiadań.
2. Czas trwania pojedynczej animacji to 3 do 10 sekund.
3. Jedna animacja zawiera jedną scenę, to jest (najczęściej) jeden lub (rzadko) więcej animowanych obiektów i jedno tło.
4. Animacja złożonością kompozycji odpowiadać może złożonej ilustracji (tło, postacie, detale) z dodanym ruchem.
5. Animacja składać się może z jednej (np. woda kapiąca z kranu) lub kilku sekwencji ruchu (np. pies biegający tam i z powrotem).
6. Animacje mogą zawierać zsynchronizowane z obrazem dźwięki, w tym nagrania lektorskie stanowiące przedmiot Umowy.
7. Reprezentatywne pod kątem złożoności i tematyki przykłady scenariuszy animacji, które mogą być przedmiotem Zamówień:
 - Niedźwiedź stoi pod drzewem i spogląda na latające pszczoły; wspina się po drzewie, po czym spada. Zraniony niedźwiedź ze smutną miną siedzi pod drzewem, porusza zabandażowaną łapą.
 - Myszka wygląda z norki, zwabiona zapachem sera. Podchodzi do stołu, wspina się na krzesło, a potem na stół. Zjada ser, który stopniowo maleje, ukazując odgryzione kawałki.
 - Mama i dziecko słoń idą przez dżunglę. Zauważają palmę bananowca. Duży słoń podnosi trąbę do góry, zrywa kiść bananów i podaje je słońciutku.
 - Mikołaj odwiedza chłopca z workiem prezentów. Wręcza dziecku podarunek, a chłopiec radośnie podskakuje. Następnie bawi się otrzymanym autkiem.
 - Chłopiec jedzie na rowerze, nie zauważa kamienia, przewraca się. Siedzi na krześle z zakrwawioną nogą, mama bandażuje ranę; widok na zabandażowaną nogę.





- Świnka spaceruje po farmie, zauważa kałużę błota i radośnie do niej wskazuje. Tarza się w błocie, rozpryskując je na wszystkie strony.
- Tata pracuje przy niedokończonej konstrukcji domu-stuka młotkiem, wierci wiertarką, a potem maluje ściany farbą.
- Kaczka porusza dziobem, robi parę kroków i wskazuje do stawu
- Bocian porusza dziobem, kłokocze, wznosi się do lotu i odlatuje
- Kogut wskazuje na pień, wygina szyję
- Osiołek porusza głową i ogonem, podchodzi do karmnika - opuszcza głowę i je siano
- Świnka porusza głową, robi parę kroków i wskazuje do kałuży z błotem, błoto rozpryskuje się
- Jeź robi parę kroków, podchodzi do krzaczka z truskawką - owoce wskazują na grzbiet jeża
- Słoń porusza ogonem i trąbą, robi parę kroków do drzewa i trąbą sięga po banana
- Kangur skacze między kępkami trawy, z torby wygląda mały kangur
- Ptak porusza ogonem i skrzydłami, frunie z jednej gałęzi na drugą
- Pszczoła porusza skrzydłami i frunie z kwiatka na kwiatek
- Autobus jedzie, w środku dzieci, chłopiec macha ręką
- Dziecko w łóżeczku zamyka oczy, mama przykłada palec do ust (ciii); gaśnie światło
- Mama ubrana w płaszcz przy drzwiach, w pobliżu dziecko (z implantem). Po kliknięciu animacja - mama macha ręką na pożegnanie pa pa (kilka razy) i wychodzi (znika za drzwiami).
- Tata ubrany w płaszcz przy drzwiach, w pobliżu dziecko (z implantem). Po kliknięciu animacja - tata macha ręką na pożegnanie pa pa (kilka razy) i wychodzi (znika za drzwiami).
- Mama usypiająca dziecko na rękach - po kliknięciu ruch - mama kołysze dziecko i przykłada palec do ust
- Dziecko w łazience przy umywalce - myje ręce (pieni się mydło) , na koniec uśmiech na twarzy
- Dziecko w łazience przed lustrem ze szczoteczką w ręku, na blacie pasta. Po kliknięciu dziecko myje zęby, widać pieniającą pastę, na koniec czyste zęby, uśmiech
- Dziecko na górze zjeżdżalni, następnie zjeżdża na dół, uśmiecha się

IV. WYMAGANIA CO DO SPOSOBU WYKONANIA ILUSTRACJI I ANIMACJI

1. W celu zachowania spójności wizualnej poszczególnych części zamówienia, elementy wspólne dla grafik, animacji, ćwiczeń i gier (np. postacie ludzi, zwierząt, meble, instrumenty) powinny być narysowane w taki sam sposób; wskazane jest w związku z tym użycie tych samych obiektów graficznych (np. pies, który jest przedmiotem ilustracji "pies siedzi przed budą" powinien być tym samym psem, czyli obiektem graficznym, który jest użyty w animacji "pies macha ogonem" lub wyglądać identycznie z punktu widzenia odbiorcy grafiki i animacji; podobnie, jeśli dana postać np. "mama" występuje w wielu grafikach i/lub animacjach, powinna być tą samą postacią); wskazane jest więc, aby grafiki i animacje były wykonane przez tego samego autora lub zespół autorów, w tym samym stylu i za pomocą tych samych technik i narzędzi.

2. Sposób wykonania pod względem wizualnym ma odpowiadać pracom referencyjnym dołączonym do oferty Wykonawcy, w szczególności pod względem stylu (wygląd postaci i obiektów, kompozycja, kolory, detale), techniki oraz odpowiednich kryteriów jakości stanowiących kryteria oceny zapytania ofertowego. W praktyce wskazane jest, aby docelowe grafiki i animacje a także grafika gry były opracowane przez tego samego





autora/autorów, w tym samym stylu, za pomocą tej samej techniki i narzędzi, jak prace referencyjne; jeśli dostarczone grafiki i animacje będą wykonane w sposób odbiegający od dostarczonych przez Wykonawcę prac referencyjnych, nie będą w pełni zgodne ze scenariuszami lub nie będą spełniać innych wymagań określonych w zapytaniu ofertowym i umowie, nie zostaną zaakceptowane przez Zamawiającego. Jeśli zdaniem Zamawiającego nie wszystkie dołączone do Oferty prace referencyjne w pełni spełniają wymagania Zamawiającego, Zamawiający ma prawo wskazać podzbiór prac referencyjnych (np. kilka grafik i jedną animację), który stanowić będzie punkt odniesienia do wykonania przedmiotu zamówienia, o czym Zamawiający poinformuje Wykonawcę przed podpisaniem Umowy.

3. Przedmiot ilustracji i animacji powinien być przedstawiony wiernie, realistycznie, jednoznacznie i zrozumiale dla dziecka w wieku ok. 3 lat. Ze względu na wiek odbiorcy możliwe jest użycie kosztem realizmu drobnych "bajkowych" zabiegów, takich jak uśmiech na pysku psa.

4. Przeznaczeniem grafik i animacji jest wyświetlanie na urządzeniach mobilnych (smartfony, tablety), komputerach PC oraz Smart TV, w związku z czym pliki muszą mieć format wektorowy, poprawnie skalowalny do różnych rozdzielczości i przekątnych ekranu.

5. Wykonawca zobowiązany jest przekazać pliki grafik i animacji w formacie uniwersalnym, łatwym do odczytu za pomocą darmowego oprogramowania (np. JPG, animowany GIF, MP4 lub równoważne za zgodą Zamawiającego); dodatkowo Wykonawca powinien przekazać pliki źródłowe grafik i animacji w formacie edytowalnym (np. z pakietu Adobe CC, wraz z wszystkimi warstwami/obiektami lub inne równoważne, za zgodą Zamawiającego).

V. GRY I ĆWICZENIA

1. Gry i ćwiczenia mają służyć prowadzeniu badań (eksperymentów, obserwacji) z udziałem rodziców i dzieci z wadami słuchu w wieku 1-3 lat. W badaniach chcemy zaobserwować, jak najmłodsze dzieci (z pomocą rodziców) korzystają z aplikacji mobilnej na smartfonie i tablecie (np. jakie ćwiczenia są atrakcyjne dla dzieci, jak reagują i jakie zastrzeżenia mają rodzice i specjaliści itp.) i wyciągnąć wnioski co do dalszego projektowania i prowadzenia projektu. Celem gier i ćwiczeń powinien być rozwój umiejętności słuchowych - rozpoznawania dźwięków otoczenia, onomatopei i wyrazów. Gry i ćwiczenia mogą zawierać jeden lub maksymalnie kilka ekranów/plansz. Po stronie Wykonawcy jest przygotowanie zarówno interfejsu jak i multimedialnych treści (grafik, animacji, efektów dźwiękowych) będących częścią gry lub ćwiczenia.

2. Gry i ćwiczenia powinny być przeznaczone na urządzenia mobilne (smartfony i tablety) z systemem Android i iOS. Wykonawca ma dostarczyć gry i ćwiczenia w postaci aplikacji mobilnych tak, aby były dostępne w sklepie z aplikacjami ("Play Store"/"App Store") lub w inny sposób dostępne na urządzeniach mobilnych (np. z poziomu przeglądarki www) i pozwalały na uruchomienie i poprawne działanie na większości dostępnych obecnie w sprzedaży urządzeń mobilnych z danym systemem; gry i ćwiczenia nie powinny wymagać logowania (oprócz ew. logowania do systemu Android/iOS) oraz zbierania i zapisywania danych, ani lokalnie ani na serwerze (za każdym razem aplikacja uruchamiana jest od początku); dodatkowo Wykonawca powinien dostarczyć pliki





źródłowe dotyczące wszystkich gier i ćwiczeń wraz z dokumentacją pozwalającą na modyfikacje i dalszy rozwój gier i ćwiczeń.

3. Każda gra i ćwiczenie powinny działać niezależnie i stanowić mogą osobne aplikacje mobilne. Za zgodą Zamawiającego w celu uproszczenia wdrożenia i testów (umieszczenie aplikacji w sklepie z aplikacjami) dopuszczalne jest opracowanie jednej aplikacji/systemu, która pozwoli na uruchamianie poszczególnych gier i ćwiczeń w ramach jednej "zbiorczej" aplikacji.

4. Gry i ćwiczenia mają posiadać pełną funkcjonalność opisaną w scenariuszu i stanowić w pełni działające aplikacje mobilne (w szczególności obsługiwać ekran dotykowy, głośniki, mikrofon, kamerę - jeśli wynika to ze scenariusza), nie jest więc wystarczające posłużenie się programem do tworzenia prototypów (np. Figma), konieczne jest wykonanie pełnego oprogramowania w wybranym języku programowania aplikacji mobilnych lub analogicznej technologii. Wykonawca ma swobodę w wyborze architektury aplikacji i technologii, a także opcjonalnych funkcji dodatkowych, pod warunkiem realizacji funkcjonalności opisanej w scenariuszu i uwzględnienia uwag i wymogów ze strony firmy świadczącej usługi doradcze IT.

5. Użyte w grach i ćwiczeniach grafiki i animacje powinny być spójne wizualnie z pozostałymi ilustracjami i animacjami będącymi przedmiotem Umowy.

6. Przy projektowaniu i programowaniu gier i ćwiczeń Wykonawca w zakresie wymagań technicznych i funkcjonalnych powinien współpracować z wybraną przez Zamawiającego firmą informatyczną świadczącą usługi doradcze IT. Koszt usług firmy doradczej ponosi Zamawiający.

7. Zamawiający dostarcza w Zamówieniu koncepcję (zarys scenariusza) danej gry i ćwiczenia. Opracowanie szczegółowej specyfikacji i makiety (projektów ekranów) jest po stronie Wykonawcy, we współpracy z firmą doradczą świadczącą usługi IT. Przed wykonaniem oprogramowania, Wykonawca zobowiązany jest do przedstawienia do akceptacji Zamawiającego uzgodnionej specyfikacji funkcjonalnej (szczegółowego opisu sposobu działania) oraz projektów ekranów (makiet) poszczególnych gier i ćwiczeń.

8. Ze względu na wymogi projektu (wskaźniki rezultatu) co najmniej jedna gra lub ćwiczenie zawierać musi następujące funkcjonalności:

- rzeczywistość rozszerzona (rozpoznawanie drukowanych kart - rodzice robią zdjęcie smartfonem specjalnie przygotowanych, wydrukowanych kart lub naklejek z ilustracjami i zależnie od doboru i ułożenia kart odtwarza się odpowiednie ćwiczenie lub gra)
- zastosowanie dźwięku przestrzennego i efektów dźwiękowych (np. identyfikacja pojazdów jadących z różnych kierunków, odgłosy zwierząt pochodzące z różnych części ekranu itp.)
- sterowanie głosem (rozpoznawanie głosu, np. który z wyrazów dziecko mówi i odpowiednia reakcja aplikacji)

9. Przykładowy scenariusz ćwiczenia: "Historyjki obrazkowe" (do wykonania na telefonie lub z fizycznymi, drukowanymi na kartonikach obrazkami - rozpoznawanie obrazów, rzeczywistość rozszerzona).





Po uruchomieniu odtwarza się instrukcja w formie audio: "Ułóż obrazki we właściwej kolejności".

Na ekranie widać cztery miniaturki obrazków oraz cztery sloty (1, 2, 3, 4) do ułożenia ich w odpowiedniej kolejności. Akcje:

- kiedy użytkownik przeciągnie miniaturkę na wolny slot, obrazek znika z listy miniatur, "wskakuje" w odpowiednie miejsce i powiększa się do docelowej wielkości
 - użytkownik może zmienić położenie obrazka przeciągając go ze slotu do innego wolnego slotu
 - użytkownik może też przesunąć obrazek ze slotu z powrotem do listy miniatur
 - jeśli użytkownik przesunie obrazek z listy miniatur na slot zajęty albo z innego slotu na slot zajęty, obrazek z tego zajętego (docelowego) slotu wraca do listy miniatur a przesunięty obrazek wskakuje na jego miejsce
- Po prawidłowym ułożeniu historyjki odtwarza się dźwięk nagrody (np. "Brawo!"), znika (pusta) lista miniatur, a w jej miejsce pojawia się napis "Odtwórz animację" i przycisk "play", który pozwala na odtworzenie animacji-historyjki.

Po kliknięciu na przycisk "odtwórz animację" ("play") odtwarza się animacja wraz z dźwiękiem. Po zakończeniu odtwarzania animacji na środku ekranu pojawia się przycisk "odtwórz jeszcze raz"; w trakcie odtwarzania animacji jest możliwość kliknięcia play/pause (kliknięcie w dowolne miejsce ekranu); nie przewidujemy możliwości przewijania animacji.

Ćwiczenie (domyślnie po zakończeniu odtwarzania animacji ale też w dowolnym momencie w trakcie jego wykonywania) można zamknąć/zakończyć (np. krzyżykiem w prawym górnym rogu).

Ćwiczenie może być wykonane także za pomocą drukowanych plansz (kartoników) z ilustracjami. W takim wypadku rodzic z dzieckiem układają z plansz właściwą historyjkę, robią zdjęcie telefonem i zależnie od wyniku, odtwarza się nagroda i końcowa animacja lub informacja, że obrazki nie są we właściwej kolejności lub nie pasują do siebie.

Wykonawca oprócz interfejsu i oprogramowania w ramach tego przykładowego ćwiczenia powinien dostarczyć 12 historyjek obrazkowych składających się z 4 złożonych ilustracji oraz 12 animacji spełniających wymagania określone w punkcie III. powyżej, a także odpowiednie nagrania i efekty dźwiękowe. Wydrukowanie plansz/kartoników do testów jest po stronie Zamawiającego.

10. Przykładowy scenariusz gry z wykorzystaniem dźwięku stereo: "Zbieranie owoców".

Na ekranie są dwa drzewa jabłoni - po prawej i lewej stronie. Na jabłoniach rosną jabłka. Jabłka spadają z jabłoni, dziecko ma za zadanie łapać je do koszyczka, przesuwając koszyk w prawo i w lewo. Jabłka spadają losowo z prawej lub lewej jabłoni - trudność polega na tym, żeby zdążyć podstawić koszyczek we właściwe miejsce. O tym, z którego drzewa spadnie jabłko informuje odgłos odrywanej gałązki, który jest z prawej lub lewej strony (dźwięk stereo na zewnętrznych głośnikach bluetooth), dzięki czemu dziecko ma czas podstawić koszyczek we właściwe miejsce. Oprócz odgłosu gałązki dla ułatwienia można włączyć słowa np. "jabłko", albo "tutaj", "uwaga!" itp. Koszyczek zapełnia się jabłkami, a ich liczba na drzewach się zmniejsza. Jabłka, których nie udało się złapać lądują na ziemi i kradnie je głodna animowana małpka. Grę wygrywa się, kiedy uda się zapełnić koszyczek (6-10 złapanych jabłek). Po wygranej odtwarza się nagradzająca animacja - jedzenie owoców z koszyczka razem z małpką. Zgodnie z tym przykładem Wykonawca przygotować i oprogramować ma 4 plansze z różnymi drzewami/owocami, np. jabłka, gruszki, banany, orzechy itp. i różnymi zwierzętami, animacjami i dźwiękami.





VI. NAGRANIA LEKTORSKIE

1. Przedmiotem nagrań lektorskich mogą być:

- a) pojedyncze wyrazy, np. "pies", "kot", "mama", "brawo!", "dobrze!" itp.
- b) zdania i wyrażenia np. "Zbierz owoce do koszyczka"
- c) krótkie historie i opowiadania (kilka, maksymalnie kilkadziesiąt zdań)

2. Dokładną treść nagrań określać będą Zamówienia.

3. Jakość techniczna nagrań (w tym poziom szumów) powinna odpowiadać standardowi studyjnemu, stosowanym do nagrywania np. audiobooków czy ścieżek dialogowych w filmach.

4. Nagrania lektorskie powinny zostać dostarczone w formacie źródłowym (np. WAV) lub z kompresją bezstratną (np. FLAC).

5. W przypadku, kiedy nagrania lektorskie są częścią gier, ćwiczeń lub animacji, powinny być dodatkowo umieszczone w pliku multimedialnym i zsynchronizowane w czasie z animacją lub oprogramowaniem.

6. Zamawiający zastrzega sobie prawo do wyboru lektora spośród co najmniej trzech zaproponowanych przez Wykonawcę, a także udzielania wskazówek reżyserskich.

ZAŁĄCZNIK NR 2 PRACE REFERENCYJNE

I. ILUSTRACJE PROSTE

....

II. ILUSTRACJE ZŁOŻONE

....

III. ANIMACJE

....

