ZAPYTANIE OFERTOWE NR 2026-2286-297611

Dostawa wyposażenia pracowni VR oraz licencji i oprogramowania edukacyjnego

Numer postępowania: 2/WNUE/2026

Zamawiający: Zakład Doskonalenia Zawodowego w Lublinie
ul. Królewska 15, 20-109 Lublin
NIP: 712-010-49-12
REGON: 000512616
KRS: 0000037832

Projekt: „Wdrożenie nowych usług edukacyjnych w ZDZ w Lublinie"
Numer projektu: FELU.10.07-IZ.00-0008/26
Źródło finansowania: Fundusze Europejskie dla Lubelskiego 2021–2027
Miejsce publikacji: Baza Konkurencyjności (BK2021)

Termin składania ofert: 01.12.2026r.
Termin realizacji zamówienia: miesiąc od dnia podpisania umowy

1. Informacje o zamówieniu

1. Zamawiający zaprasza do składania ofert na dostawę wyposażenia pracowni VR oraz licencji i oprogramowania edukacyjnego na potrzeby realizacji projektu „Wdrożenie nowych usług edukacyjnych w ZDZ w Lublinie", nr FELU.10.07-IZ.00-0008/26.
2. Postępowanie prowadzone jest zgodnie z zasadą konkurencyjności, określoną w Wytycznych dotyczących kwalifikowalności wydatków na lata 2021–2027.
3. Postępowanie zostaje upublicznione w Bazie Konkurencyjności (BK2021).
4. Zamówienie zostało podzielone na dwie części:

   Część 1: Dostawa sprzętu i wyposażenia pracowni VR.

   Część 2: Dostawa licencji VR,

Wykonawca może złożyć ofertę na jedną wybraną część albo na obie części.

5. Oferta musi obejmować cały zakres rzeczowy danej części. Nie dopuszcza się ofert częściowych w ramach poszczególnych pozycji danej części.
6. Zamawiający dopuszcza wybór różnych Wykonawców dla poszczególnych części.
7. Każda część będzie podlegała odrębnej ocenie i odrębnemu rozstrzygnięciu.

2. Opis przedmiotu zamówienia

2.1. Część 1 – dostawa sprzętu i wyposażenia pracowni VR

Przedmiotem zamówienia w Części 1 jest dostawa sprzętu i wyposażenia niezbędnego do uruchomienia i prowadzenia zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości (VR), zgodnie ze szczegółowym opisem przedmiotu zamówienia stanowiącym Załącznik nr 3A.

Zakres rzeczowy obejmuje:

1. stojaki do telewizorów – 2sztuki;
2. stojaki do gogli – 10 sztuk;
3. gogle rzeczywistości wirtualnej VR – 10 kompletów;
4. telewizory multimedialne – 2 sztuki;
5. drukarki 3D – 2 sztuki;
6. skaner 3D – 1 sztuka;
7. laptopy – 5 sztuk;
8. oprogramowanie 3D (oprogramowanie do modelowania, edycji i przygotowania obiektów 3D, wykorzystywane jako narzędzie wspierające pracę w laboratorium) – 1 licencja;
9. ścianki działowe (mobilne, dźwiękochłonne/tłumiące) – 4 sztuki;
10. szafki do przechowywania gogli VR – 2 sztuki.

Wszystkie urządzenia muszą być fabrycznie nowe, kompletne, wolne od wad fizycznych i prawnych oraz dopuszczone do obrotu na terenie Unii Europejskiej.

Wykonawca zobowiązany jest do dostarczenia sprzętu do siedziby Zamawiającego, jego rozładunku, wniesienia do wskazanych pomieszczeń oraz przekazania dokumentacji/instrukcji obsługi.

2.2. Część 2 – Dostawa oprogramowania - licencji oprogramowania VR (w technologii wirtualnej rzeczywistości) dla celów edukacyjnych

Przedmiotem zamówienia w Części 2 jest dostawa i udostępnienie licencji/rozwiązania VR umożliwiającego prowadzenie zajęć edukacyjnych z wykorzystaniem gogli VR, wraz z pakietem mikropoświadczeń, scenariuszami edukacyjnymi oraz wsparciem technicznym.

Podstawowe wymagania dotyczące licencji oprogramowania:

- bezterminowa;

- **wielostanowiskowa** (tj. prawo do korzystania z oprogramowania na co najmniej 4 (czterech) stanowiskach VR jednocześnie); przez jedno stanowisko VR Zamawiający rozumie zestaw składający się z gogli VR typu Head Mounted Displays (dalej HMD);

- **umożliwia utworzenie 100 użytkowników nazwanych** (przez użytkownika nazwanego Zamawiający rozumie stworzenie imiennego konta, przypisanego do konkretnej osoby);

- **umożliwia wystawienia 100 mikropoświadczeń** (tj. po 1 mikropoświadczeniu dla jednego użytkownika nazwanego). Możliwość wystawienia imiennego mikropoświadczenia tj. cyfrowej „odznaki" zgodnej z Zaleceniem Rady Unii Europejskiej z dnia 22 czerwca 2022 r. w sprawie europejskiego podejścia do mikropoświadczeń na potrzeby uczenia się przez całe życie i zatrudnialności (Dz.U. UE.C.2022.243.10)

- **przenoszalna** między stanowiskami – użytkownik nazwany może korzystać (po zalogowaniu się) z dowolnego urządzenia (tj. gogli VR).

- dostęp do aplikacji mobilnej na systemy Android oraz iOS;

- obsługę w 4 językach państw UE w tym języku polskim;

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia określa Załącznik nr 3B.

Podstawowe założenia aplikacji:

1. Zapewnienie scenariuszy symulacji podstawowych zachowań **rozwijających kompetencje przekrojowe (społeczne, obywatelskie, cyfrowe)-** 10 scenariuszy edukacyjnych rozwijających kompetencje na bazie kwalifikacji wolnorynkowych włączonych do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji (ZSK) oraz 2 scenariusze edukacyjne z zakresu obrony cywilnej;

2. Zapewnienie użytkownikowi indywidualnego konta, które umożliwia personalizację awatara (postaci, pod jaką występuje w wirtualnej rzeczywistości) oraz śledzenie indywidualnych efektów uczenia się,

3. Możliwość wystawienia imiennego mikropoświadczenia tj. cyfrowej „odznaki" zgodnej z Zaleceniem Rady Unii Europejskiej z dnia 22 czerwca 2022 r. w sprawie europejskiego podejścia do mikropoświadczeń na potrzeby uczenia się przez całe życie i zatrudnialności (Dz.U. UE.C.2022.243.10);

4. Wielokrotny udział w różnych symulacjach, w składzie zmiennych zespołów oraz poprzez obejmowanie różnych ról tj. możliwość uczestnictwa z perspektywy różnych zadań w grupie.

Szczegółowe wymagania funkcjonalne Aplikacji:

- Start i logowanie się – Rozpoczęcie korzystania nie będzie możliwe bez zalogowania się do (indywidualnego) konta użytkownika. Aplikacja musi pozwalać na weryfikację i autentykację użytkownika m.in. w celu prawidłowego wystawienia mikropoświadczenia (mikropoświadczenia są obligatoryjnie imienne i musi istnieć możliwość śledzenia działań każdego z użytkowników).

Wykonawca zobowiązany będzie do założenia indywidualnych kont użytkownikom na podstawie danych przekazanych przez Zamawiającego.

Założenie konta nastąpi w terminie do 2 dni roboczych od dnia przekazania danych przez Zamawiającego.

- Konto użytkownika będzie utworzone w ramach systemu hierarchii uprawnień:

- „Gracz" – posiada dostęp do funkcjonalności aplikacji w zakresie rozgrywki, umożliwiającej wykonywanie poszczególnych czynności oraz innych wynikających z opisanego niżej zakresu czynności;

- „Trener" – posiada dostęp do pomocy, dodatkowych narzędzi wspierających użytkownika np. uruchamia ponownie symulację, posiada możliwość komentowania oraz instruktażu czynności użytkownika w formie komunikacji głosowej, porusza się wraz z graczem po scenie z widokiem z oczu gracza lub z widokiem niewidocznego obserwatora, poruszającego się po scenie autonomicznie. Dodatkowo Trener posiada dostęp do dodatkowej aplikacji na komputer (stacjonarny/laptop), która pozwoli uczestniczyć z graczem w symulacji opisanej jak wyżej.

- Lokomocja – Poza przekładaniem ruchu użytkownika 1:1 (opisany w wymaganiach pozafunkcjonalnych aplikacji VR wymóg 6 stopni swobody w kontekście śledzenia ruchu użytkownika) z przestrzeni realnej do przestrzeni symulacji, przemieszczenia się powinno być możliwe za pomocą przynajmniej jednego, alternatywnego sposobu lokomocji, takiego jak np. teleportacja lub za pomocą przycisków manipulatora / manipulatorów - z zastosowaniem dobrych praktyk projektowania rozwiązań VR (np. użycie gałek analogowych osobno na potrzeby ruchu i obracania się wokół osi pionowej).

- Wizualizacja użytkownika – Z perspektywy pierwszej osoby: symulacja przynajmniej dłoni użytkownika, z funkcją chwytania obiektów i naciskania przycisków wyprostowanym palcem. Z perspektywy trzeciej osoby (podczas rozgrywki w trybie wieloosobowym) jak wyżej oraz wizualizacja użytkownika za pomocą wirtualnej persony (awatara), przynajmniej w postaci głowy i korpusu użytkownika. Użytkownik powinien mieć możliwość personalizacji wyglądu awatara (na potrzeby możliwości wizualnego rozróżniania użytkowników podczas rozgrywki wieloosobowej).

- Dedykowany chwyt – Wszystkie obiekty powinny być chwytane za pomocą dedykowanego chwytu (układ wirtualnej dłoni trzymającej obiekt powinien być dostosowany do kształtu danego obiektu; dłoń nie powinna przenikać przez obiekt podczas chwyt i vice versa). Dedykowany chwyt powinien być dostosowany do użytkownika narzędzi, z których będzie korzystać użytkownik.

- Fizyka – Symulacja musi implementować model funkcjonującej fizyki obiektów (upuszczone przedmioty upadają, przedmioty i wirtualne dłonie użytkownika wchodzą ze sobą w kolizję etc.).

- Zadania kooperacyjne – System powinien umożliwiać symultaniczne logowanie się do jednej symulacji wielu użytkowników i realizowanie rozgrywki w trybie wieloosobowym, w czasie rzeczywistym. Logowanie się może następować z dowolnej lokalizacji na świecie z dostępem do Internetu. Specyfikacja serwera powinna być odpowiednia dla zapewnienia możliwości jednoczesnej rozgrywki **dla co najmniej 4 (czterech) użytkowników w obrębie jednej, współdzielonej symulacji**, (co umożliwi jednoczesne współdzielenie symulacji między uczestnikami) z zachowaniem odpowiedniej jakości doświadczenia użytkownika (w zakresie zmniejszania częstotliwości odświeżania). Stan symulacji powinien synchronizować się w czasie rzeczywistym dla każdego z użytkowników (np. w zakresie przemieszczania obiektów, używania narzędzi, śledzenia ruchu i położenia użytkowników), ponadto rozgrywka w trybie wieloosobowym wymaga synchronizacji: pozycji użytkownika, ruchów rąk, komunikacji głosowej i stanu interakcji. Rozgrywka wieloosobowa będzie wyświetlana na ekranie telewizora, tak by inni uczniowie mogli obserwować wydarzenia w czasie rzeczywistym.

- Każdy ze scenariuszy powinien zostać tak ułożony, by zadania w nim zawarte można było obserwować logując się do aplikacji z urządzeń typu PC, tablet lub smartfon i będą one tak ułożone, aby konieczna była współpraca użytkowników min. w obszarach odpowiedzialności za powierzone zadania, rzetelnego informowania o postępie w realizacji zadań własnych. itd. – czyli realizacja, trening i potwierdzenie kompetencji społecznych.

- Każdy ze scenariuszy powinien umożliwić podnoszenie kompetencji społecznych, w tym komunikacyjnych (językowych), (tj. za pomocą funkcji chatu głosowego umożliwiającego komunikowania się użytkowników w czasie rzeczywistym). Poprawność ukończenia scenariusza powinna opierać się o współpracę użytkowników.

- Każde z zadań powinno być odpowiednio opomiarowane tak, aby postawa i zaangażowanie użytkownika została odpowiednio oceniona wg. wkładu pracy, poziomu współpracy, posiadanej wiedzy itd. Wynik oceny użytkownika po przejściu przez wszystkie pokoje zostanie podsumowany w formie weryfikacji efektów uczenia się, które użytkownik osiągnął w trakcie rozgrywki. Ocena użytkownika będzie potwierdzona w formie przyznania mikropoświadczenia, wyświetlonego zarówno w aplikacji VR jak też na indywidualnym koncie użytkownika.

Aplikacja umożliwi pracę co najmniej w następujących wariantach rozgrywki:

- Escaperoom w ramach którego, użytkownicy połączeni w trybie multiplayer, stanowią jedną drużynę/zespół, która działa wspólnie w celu realizacji zadań.

- Escaperoom w ramach którego, użytkownicy połączeni w trybie multiplayer prowadzą rozgrywkę drużynową jak opisaną w punkcie powyżej, a dodatkowo rywalizują z inną drużyną wykonującą zadania w tych samych obszarach i w tym samym czasie (symultanicznie). W ocenie uwzględniany będzie parametr czasu realizacji zadań.

<u>Wymagania pozafunkcjonalne aplikacji VR:</u>

- Wydajność i kompatybilność: Aplikacja powinna dawać możliwość użytkowania i wydajnego działania z wykorzy-staniem urządzeń HMD, w tym autonomicznych, o minimalnych parametrach sprzętowych opisanych poniżej. Aplikacja powinna być zaprojektowana w taki sposób, żeby adekwatnie wykorzystywać możliwość urządzeń VR o podanych parametrach (w rozumieniu zachowania odpowiedniej jakości):

- Kompatybilność z PC,

- Śledzenie: Sześć stopni swobody (6DOF),

- Kontrolery: obsługa zewnętrznych manipulatorów,

- Rozdzielczość: min. 1832x1920 na każde oko

- Odświeżanie: 90 Hz lub więcej,

- Czujniki: akcelerometr, żyroskop,

- Pamięć RAM: min. 8 GB

2.3. Równoważność

Jeżeli w dokumentacji wskazano przykładową nazwę producenta, modelu lub rozwiązania, należy ją rozumieć jako określenie przykładowe. Zamawiający dopuszcza rozwiązania równoważne, które zapewniają co najmniej taką samą funkcjonalność i parametry użytkowe.

Wykonawca oferujący rozwiązanie równoważne zobowiązany jest wykazać jego równoważność poprzez przedstawienie odpowiednich opisów, kart katalogowych, specyfikacji technicznych lub innych dokumentów.

3. Termin i miejsce realizacji zamówienia

1. Miejscem dostawy i realizacji zamówienia jest siedziba Zakładu Doskonalenia Zawodowego w Lublinie, ul. Królewska 15, 20-109 Lublin.

2. Termin realizacji zamówienia: miesiąc od dnia podpisania umowy

4. Warunki udziału w postępowaniu

O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy spełniają warunki udziału w postępowaniu określone poniżej.

4.1. Warunek dotyczący Części 1

Wykonawca ubiegający się o udzielenie zamówienia w Części 1 musi wykazać, że w okresie ostatnich 5 lat przed upływem terminu składania ofert, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy – w tym okresie, należycie wykonał co najmniej 2 dostawy, z których każda obejmowała dostawę sprzętu komputerowego / cyfrowego, o wartości co najmniej 50 000,00 zł brutto.

4.2. Warunek dotyczący Części 2

Wykonawca ubiegający się o udzielenie zamówienia w Części 2 musi wykazać, że w okresie ostatnich 5 lat przed upływem terminu składania ofert, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy – w tym okresie, należycie wykonał co najmniej 2 dostawy, z których każda obejmowała dostawę oprogramowania o zakresie i funkcjonalności podobnym do przedmiotu zamówienia, o wartości co najmniej 50 000,00 zł brutto.

4.3. Wykonawca składający ofertę na obie części

Wykonawca składający ofertę na obie części musi wykazać spełnienie warunku doświadczenia odrębnie dla każdej części.

4.4. Dokumenty potwierdzające doświadczenie

Na potwierdzenie spełnienia warunków Wykonawca składa:

- wykaz dostaw według Załącznika nr 4;

5. Podstawy wykluczenia

1. Z postępowania wyklucza się Wykonawców powiązanych osobowo lub kapitałowo z Zamawiającym w rozumieniu Wytycznych dotyczących kwalifikowalności wydatków na lata 2021–2027.
2. Przez powiązania osobowe lub kapitałowe rozumie się w szczególności relacje wskazane w Wytycznych, w tym:
    - uczestniczenie w spółce jako wspólnik spółki cywilnej lub osobowej;
    - posiadanie udziałów lub akcji;
    - pełnienie funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta lub pełnomocnika;
    - pozostawanie w związku małżeńskim, pokrewieństwie lub powinowactwie w określonych liniach i stopniach albo w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli.
3. Wykluczeniu podlegają również Wykonawcy, wobec których zastosowanie mają obowiązujące przepisy dotyczące środków ograniczających lub sankcyjnych, w szczególności przepisy dotyczące przeciwdziałania wspieraniu agresji na Ukrainę oraz służące ochronie bezpieczeństwa narodowego.
4. Wykonawca składa oświadczenie o braku podstaw wykluczenia zgodnie z Załącznikiem nr 2.

6. Sposób przygotowania i złożenia oferty

1. Oferta powinna być sporządzona w języku polskim.
2. Oferta powinna zostać złożona za pośrednictwem Bazy Konkurencyjności (BK2021), zgodnie z zasadami publikacji i składania ofert obowiązującymi w Bazie.
3. Oferta powinna zawierać:
    - wypełniony formularz ofertowy – Załącznik nr 1;
    - oświadczenie o braku powiązań i podstaw wykluczenia – Załącznik nr 2;
    - opis oferowanego sprzętu lub rozwiązania;
    - wykaz dostaw potwierdzających doświadczenie – Załącznik nr 4;
    - protokół z prezentacji oprogramowania /aplikacji VR – Załącznik nr 5;
    - pełnomocnictwo, jeżeli ofertę podpisuje osoba, której umocowanie nie wynika z właściwego rejestru lub ewidencji.
4. Cena oferty ma charakter ryczałtowy i musi obejmować wszystkie koszty związane z realizacją zamówienia, w tym transport, rozładunek, wniesienie, montaż z konfiguracją, uruchomienie, licencje, opłaty i podatki.
5. Wykonawca może złożyć ofertę na jedną lub obie części zamówienia.
6. Wykonawca może złożyć tylko jedną ofertę na daną część.
7. Oferty niezgodne z treścią zapytania, niekompletne, nieważne na podstawie odrębnych przepisów lub oferty, które wpłyną po terminie nie będą podlegały ocenie.
8. Ofertę podpisaną przez osobę upoważnioną do występowania w imieniu Oferenta należy złożyć:

pisemnie – jako skan formy pisemnej oferty wraz z wymaganymi załącznikami, lub b w formie elektronicznej / dokumentu elektronicznego (oferta wraz z wymaganymi załącznikami) podpisanego przy użyciu kwalifikowanego podpisu elektronicznego, lub w postaci elektronicznej (oferta wraz z wymaganymi załącznikami) podpisanej przy użyciu podpisu zaufanego lub podpisu osobistego za pośrednictwem Bazy Konkurencyjności (BK2021) https://bazakonkurencyjnosci.funduszeeuropejskie.gov.pl z poziomu Ogłoszenia o zamówieniu

7. Prezentacja oprogramowania / aplikacji VR – dotyczy Części 2:

Oferent, którego oferta na etapie analizy i oceny ofert zostanie wstępnie oceniona jako najkorzystniejsza - dokona prezentacji oprogramowania /aplikacji VR, w trakcie której zaprezentuje działanie oferowanego oprogramowania/narzędzia w zakresie potwierdzającym jego zgodność z wymogami szczegółowego opisu przedmiotu zamówienia.

Prezentacja odbędzie się w formie spotkania bezpośredniego lub w formie zdalnej, w czasie rzeczywistym, przy użyciu aplikacji do komunikacji na odległość (np. Microsoft Teams lub równoważnej - za równoważne aplikacje do komunikacji na odległość Zamawiający uzna aplikacje umożliwiające dwustronną komunikację w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem połączenia audio i video).
Termin prezentacji zostanie wyznaczony przez Zamawiającego a Oferent zostanie poinformowany o terminie prezentacji na co najmniej 3 dni przed wyznaczonym terminem. Z przeprowadzonej prezentacji zostanie sporządzony protokół.

Protokół będzie stanowił podstawę do oceny czy oferowane oprogramowanie/narzędzie spełnia wymogi szczegółowego opisu przedmiotu zamówienia.

Wzór protokołu z prezentacji narzędzia/aplikacji VR stanowi załącznik nr 5 do ZO.

Nieprzeprowadzenie prezentacji lub niewykazanie w trakcie prezentacji spełniania przez aplikację wymagań szczegółowego opisu przedmiotu zamówienia skutkować będzie odrzuceniem oferty.
Wówczas Zamawiający wezwie do dokonania prezentacji kolejnego Oferenta, którego oferta uzyskała kolejną lokatę na liście rankingowej. Zamawiający dopuszcza możliwość powtórzenia tej procedury - aż do etapu umożliwiającego wybór oferty najkorzystniejszej – spełniającej wymagania ZO.

8. Termin składania ofert

Oferty należy składać do dnia 01.12.2026 za pośrednictwem Bazy Konkurencyjności.

Oferty złożone po upływie terminu składania ofert nie będą podlegały ocenie.

9.Kryterium oceny ofert:

Zamawiający dokona oceny ofert odrębnie dla każdej części.

Waga kryterium: Cena brutto – 100% (maksymalnie 100 punktów).

W ramach kryterium „Cena" ocena ofert zostanie dokonana według następującego wzoru:

$$P = \frac{C_{\min}}{C_b} \times 100$$

Gdzie:

- P – liczba punktów przyznanych badanej ofercie,
- Cmin – najniższa cena brutto spośród ofert niepodlegających odrzuceniu,
- Cb – cena brutto badanej oferty.

Za najkorzystniejszą zostanie uznana oferta, która uzyska największą liczbę punktów w danej części i nie będzie podlegała odrzuceniu.

10. Badanie i ocena ofert

1. Zamawiający może zwrócić się do Wykonawcy o wyjaśnienie treści oferty, kalkulacji ceny, parametrów technicznych lub złożonych dokumentów.
2. Zamawiający może poprawić oczywiste omyłki pisarskie i rachunkowe oraz inne omyłki niepowodujące istotnej zmiany treści oferty.
3. Oferta może zostać odrzucona, jeżeli:
   - jej treść jest niezgodna z zapytaniem ofertowym;
   - Wykonawca nie wykazał spełnienia warunków udziału;
   - Wykonawca podlega wykluczeniu;
   - cena jest rażąco niska i nie została należycie wyjaśniona;
   - Wykonawca nie złożył wymaganych dokumentów lub wyjaśnień, jeżeli uniemożliwia to ocenę oferty.
4. Zamawiający zastrzega możliwość unieważnienia postępowania lub jego części w przypadkach uzasadnionych, w szczególności gdy nie złożono żadnej oferty, cena najkorzystniejszej oferty przekracza środki przeznaczone na realizację zamówienia albo postępowanie obarczone jest niemożliwą do usunięcia wadą.

11. Informacja o wyniku postępowania

Informacja o wyniku postępowania zostanie opublikowana w Bazie Konkurencyjności.

12. Osoba uprawniona do kontaktu

Osoba do kontaktu: Jerzy Doboszewicz
Adres e-mail: j.doboszewicz@zdz.lublin.pl

Pytania dotyczące postępowania należy zadawać za pośrednictwem Bazy Konkurencyjności.

13. Wykaz załączników

1. Załącznik nr 1 – Formularz ofertowy i cenowy.
2. Załącznik nr 2 – Oświadczenie o braku powiązań osobowych i kapitałowych oraz braku podstaw wykluczenia.
3. Załącznik nr 3A – Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia dla Części 1.
4. Załącznik nr 3B – Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia dla Części 2.
5. Załącznik nr 4 – Wykaz dostaw potwierdzających doświadczenie.
6. Załącznik nr 5 - Wzór protokołu z prezentacji narzędzia/aplikacji VR.

Zakład Doskonalenia Zawodowego w Lublinie
ul.Królewska 15, 20-109 Lublin
tel./fax (081) 532 65 19, centrala (0 81) 53 270 21
NIP 712-010-49-12
-1-

PREZES ZARZĄDU
Zakładu Doskonalenia Zawodowego
w Lublinie
Jerzy Doboszewicz