



SPECYFIKACJA WARUNKÓW ZAMÓWIENIA A-ZP.381.33.2025.KO

Dotyczy postępowania prowadzonego w trybie przetargu nieograniczonego na: dostawę, wdrożenie i opiekę serwisową symulatorów VR umożliwiających prowadzenie oględzin kryminalistycznych i zabezpieczenia śladów oraz Centrów Egzekucji Sądowej w ramach realizacji projektu Uniwersyteckie Centrum Badań i Rozwoju Kompetencji umowy: FERS.01.05-IP.08-0275/23-00 finansowanego z Funduszy Europejskich dla Rozwoju Społecznego.

Spis treści

ROZDZIAŁ 1.....	3
INSTRUKCJA DLA WYKONAWCÓW	3
DZIAŁ I Dane Zamawiającego	3
DZIAŁ II Tryb udzielenia zamówienia.....	3
DZIAŁ III Opis przedmiotu zamówienia	3
DZIAŁ IV Informacja o przedmiotowych środkach dowodowych	5
DZIAŁ V Termin wykonania zamówienia.....	6
DZIAŁ VI Podstawy wykluczenia	6
PRZESŁANKI WYKLUCZENIA, O KTÓRYCH MOWA W ART. 108 PZP.....	6
PRZESŁANKI WYKLUCZENIA, O KTÓRYCH MOWA W ART. 109 PZP	7
PRZESŁANKI WYKLUCZENIA, O KTÓRYCH MOWA W ART. 7	8
USTAWY Z DNIA 13 KWIETNIA 2022 R. O SZCZEGÓLNYCH ROZWIĄZANIACH W ZAKRESIE PRZECIWDZIAŁANIA WSPIERANIU AGRESJI NA UKRAINĘ ORAZ SŁUŻĄCYCH OCHRONIE BEZPIECZEŃSTWA NARODOWEGO	8
DZIAŁ VII Informacja o warunkach udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia.....	9
DZIAŁ VIII Wykaz podmiotowych środków dowodowych	10
DZIAŁ IX Informacje o środkach komunikacji elektronicznej, przy użyciu których Zamawiający będzie komunikował się z wykonawcami.....	13
DZIAŁ X Wskazanie osób uprawnionych do komunikowania się z wykonawcami. Informacje o sposobie komunikowania się zamawiającego z wykonawcami. Informacje o sposobie komunikowania się zamawiającego z wykonawcami oraz informacje o wymaganiach technicznych i organizacyjnych sporządzania, wysyłania i odbierania korespondencji elektronicznej	13
DZIAŁ XI Termin związania ofertą.....	15
DZIAŁ XII Opis sposobu przygotowywania oferty	16
DZIAŁ XIII Termin otwarcia ofert.....	19
DZIAŁ XIV Sposób obliczenia ceny.....	19
DZIAŁ XV Opis kryteriów oceny ofert wraz z podaniem wag tych kryteriów i sposobu oceny ofert.....	20
DZIAŁ XVI Informacja o podstawie odrzucenia ofert.....	21
DZIAŁ XVII Informacje o formalnościach, jakie muszą zostać dopełnione po wyborze oferty w celu zawarcia umowy w sprawie zamówienia publicznego.....	22
DZIAŁ XVIII Wadium	22
DZIAŁ XIX Zabezpieczenie należytego wykonania umowy.....	22

DZIAŁ XX Pouczenie o środkach ochrony prawnej przysługujących wykonawcy	23
DZIAŁ XXI Pozasądowe rozwiązywanie sporów	24
DZIAŁ XXII Jawność postępowania. Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych.	24
ROZDZIAŁ 2.....	26
ROZDZIAŁ 3.....	60
WZÓR UMOWY	60

ROZDZIAŁ 1
INSTRUKCJA DLA WYKONAWCÓW
DZIAŁ I Dane Zamawiającego

UNIwersytet Szczeciński
al. Papieża Jana Pawła II 22a
70-453 SZCZECIN
NIP: 851-020-80-05

- adres strony internetowej: <https://usz.edu.pl>
- adres strony internetowej, na której udostępniane będą zmiany i wyjaśnienia treści specyfikacji warunków zamówienia (SWZ) oraz inne dokumenty zamówienia bezpośrednio związane z postępowaniem o udzielenie zamówienia: <https://platformazakupowa.pl/pn/usz>
- adres poczty elektronicznej: przetargi@usz.edu.pl
- numery telefonów:
 - +48 91 444 11 72 (sekretariat Rektora)
 - +48 91 444 11 05 (sekretariat Kanclerza)
 - +48 91 444 10 04 (Dział Zamówień Publicznych)

Adres do korespondencji:
UNIwersytet Szczeciński
DZIAŁ ZAMÓWIEŃ PUBLICZNYCH
al. Papieża Jana Pawła II 31 (pok. 205)
70-453 SZCZECIN
adres e-mail: przetargi@usz.edu.pl

DZIAŁ II Tryb udzielenia zamówienia

1. Postępowanie prowadzone jest w oparciu o przepisy ustawy z dnia 11 września 2019 r. Prawo zamówień publicznych (Dz. U. z 2024 r., poz. 1320 ze zm.) – dalej PZP.
2. Postępowanie prowadzone jest w trybie przetargu nieograniczonego (art. 132 – 139 PZP).
3. Do udzielenia przedmiotowego zamówienia stosuje się przepisy dotyczące zamówień klasycznych na dostawy, których wartość jest równa lub przekracza progi unijne¹.
4. Zamawiający informuje, iż w odniesieniu do przedmiotowego zamówienia **nie prowadzono wstępnych konsultacji rynkowych**.
5. Zamawiający informuje, że na podstawie 257 unieważni postępowanie, jeżeli środki publiczne, które zamawiający zamierza przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia, nie zostaną mu przyznane.

DZIAŁ III Opis przedmiotu zamówienia

1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa, wdrożenie i opieka serwisowa symulatorów VR umożliwiających prowadzenie oględzin kryminalistycznych i zabezpieczenia śladów oraz Centrów Egzekucji Sądowej w ramach realizacji projektu Uniwersyteckie Centrum Badań i Rozwoju Kompetencji finansowanego z Funduszy Europejskich dla Rozwoju Społecznego.
2. Główne miejsce lub lokalizacja realizacji dostawy: Szczecin (kod NUTS PL424 Miasto Szczecin)
3. Nazwy i kody Wspólnego Słownika Zamówień (CPV):

¹ Przez progi unijne należy rozumieć kwoty wartości zamówień lub konkursów określone w art. 4 i art. 13 dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2014/24/UE z dnia 26 lutego 2014 r. w sprawie zamówień publicznych, uchylającej dyrektywę 2004/18/WE (Dz. Urz. UE L 94 z 28.03.2014, str. 65, z późn. zm.), zwanej dalej „dyrektywą 2014/24/UE”

	numer	Nazwa
kody CPV	38970000-5	Badawcze, testowe i naukowe symulatory techniczne
	48931000-3	Pakiety oprogramowania szkoleniowego
	30214000-2	Stacje robocze
	30200000-1	urządzenia komputerowe
	30231300-0	Monitory ekranowe

4. Zamawiający informuje o niedokonaniu podziału zamówienia na części. Każdy Wykonawca przedłoży tylko jedną ofertę, sam lub jako reprezentant spółki czy konsorcjum. Złożenie więcej niż jednej oferty przez jednego Wykonawcę spowoduje odrzucenie wszystkich jego ofert.
5. Powody niedokonania podziału zamówienia na części. Wszczęcie procedury w jedno postępowanie o udzielenie zamówienia publicznego znajduje pełne uzasadnienie merytoryczne, funkcjonalne i projektowe w tym:
 - 1) Wspólny cel i spójność merytoryczna
Zamówienie realizuje wspólny cel edukacyjny i dydaktyczny – rozwijanie kompetencji praktycznych studentów Uniwersytetu Szczecińskiego w ramach kierunków objętych projektem „Uniwersyteckie Centrum Badań i Rozwoju Kompetencji”. Symulatory VR są narzędziami służącymi do realizacji zajęć praktycznych w nowoczesnej, cyfrowej formule, wspierającej cele zielonej i cyfrowej transformacji, określone we wniosku o dofinansowanie.
 - 2) Wspólne komponenty techniczne i środowisko uruchomieniowe
Zarówno symulatory z zakresu egzekucji sądowej, jak i oględzin kryminalistycznych korzystają z tej samej infrastruktury technicznej i środowiska uruchomieniowego VR (dystrybucja scenariuszy, monitorowanie postępów studentów, analiza wyników). Połączenie zamówienia umożliwia ujednolicenie:
 - a) zakupu sprzętu (komputery, gogle VR, monitory),
 - b) licencji na oprogramowanie środowiska zarządzania scenariuszami,
 - c) szkoleń dla kadry dydaktycznej,
 - d) usług wdrożeniowych, gwarancyjnych i serwisowych.
 - 3) Efektywność ekonomiczna i organizacyjna. Realizacja jednego zamówienia pozwala na:
 - a) optymalizację kosztów zakupu (efekt skali),
 - b) spójną konfigurację sprzętu i oprogramowania,
 - c) uniknięcie dublowania usług wdrożeniowych i szkoleniowych,
 - d) prostsze zarządzanie projektem, rozliczeniami i monitorowaniem rezultatów.
 - 4) Zgodność z zasadą efektywności i celowości. Zgodnie z art. 44 ust. 3 ustawy o finansach publicznych, wydatki publiczne powinny być dokonywane w sposób celowy i oszczędny. Połączenie postępowań jest uzasadnione również z punktu widzenia tej zasady, gdyż zmniejsza ryzyko rozproszenia wykonawstwa, umożliwia spójną realizację techniczną i dydaktyczną oraz zwiększa efektywność wykorzystania środków publicznych.
6. Zamawiający nie dopuszcza możliwości złożenia oferty wariantowej.
7. Zamawiający nie wymaga złożenia oferty w postaci katalogu elektronicznego.
8. Zamawiający **nie zastrzega** by o udzielenie zamówienia mogli ubiegać się wyłącznie wykonawcy mający status zakładu pracy chronionej, spółdzielnie socjalne oraz inni wykonawcy, których głównym celem lub głównym celem działalności ich wyodrębnionych organizacyjnie jednostek, które będą realizowały zamówienie, jest społeczna i zawodowa integracja osób społecznie marginalizowanych.

9. Dla wyspecyfikowanych urządzeń podane parametry są wartościami minimalnymi, każdy asortyment o parametrach lepszych, wyższych od wyspecyfikowanych spełnia wymagania określone przez Zamawiającego.
10. Ilekroć w treści SWZ, w tym w opisie przedmiotu zamówienia, użyte są znaki towarowe, patenty lub pochodzenie, europejskie oceny techniczne, aprobaty, certyfikaty, normy i inne wymienione w ustawie PZP, Zamawiający dopuszcza rozwiązanie równoważne i zastrzega sobie prawo do weryfikacji oferowanych rozwiązań równoważnych na etapie badania i oceny ofert. Wykonawca, który powołuje się na rozwiązania równoważne opisywanym przez Zamawiającego, jest obowiązany udowodnić, w szczególności za pomocą przedmiotowych środków dowodowych, o których mowa w art. 104-107 PZP, że proponowane rozwiązania w równoważnym stopniu spełniają wymagania określone w opisie przedmiotu zamówienia.
11. Zamawiający nie przewiduje udzielenia zamówień, o których mowa w art. 214 ust. 1 pkt 8 PZP.
12. Zamawiający nie przewiduje wyboru najkorzystniejszej oferty z zastosowaniem aukcji elektronicznej.
13. Zamawiający nie przewiduje zwrotu kosztów udziału w postępowaniu.
14. Zamawiający nie zastrzega obowiązku osobistego wykonania przez wykonawcę kluczowych zadań, o których mowa w art. 60 i art. 121 PZP.
15. Wszystkie elementy dostarczonych z zamontowanych regałów archiwalnych muszą być fabrycznie nowe, nieużywane, z bieżącej produkcji, wolne od wad materiałowych i prawnych.
16. Warunki realizacji zamówienia określa również projekt umowy (Rozdział 3 SWZ).
17. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia, obejmujący kryteria stosowane w celu oceny równoważności zawarty jest w Rozdziale 2 niniejszej SWZ.

DZIAŁ IV Informacja o przedmiotowych środkach dowodowych

1. W celu wykazania, że oferowane dostawy spełniają określone przez Zamawiającego w Rozdziale 2 niniejszej SWZ wymagania, cechy lub kryteria, Zamawiający żąda złożenia wraz z ofertą następujących przedmiotowych środków dowodowych:
 - 1) w celu potwierdzenia zgodności oferowanego asortymentu z wymaganiami Zamawiającego określonymi w SWZ, które nie podlegają ocenie w ramach kryteriów oceny ofert:
 - szczegółowego opisu oferowanego asortymentu, potwierdzającego, że oferowane dostawy spełniają wymagania zamawiającego określone w Rozdziale 2 SWZ, rozumiane jako wymagania minimalne,
 - przedstawienia dla karty graficznej wydajności ratingu publikowanego na stronie https://www.videocardbenchmark.net/gpu_list.php oraz ze wskazaniem wiersza odpowiadającego właściwemu wynikowi testów, z datą nie wcześniejszą, niż data wszczęcia postępowania, **z datą nie wcześniejszą, niż data wszczęcia postępowania (przekazanie ogłoszenia o zamówieniu do publikacji w DUUE)**. Dokument należy oznaczyć w sposób umożliwiający weryfikację, którego sprzętu dotyczy, poprzez wskazanie jego nazwy lub numeru pozycji formularza oferty;
 - przedstawienia dla procesora wydajności na stronie https://www.cpubenchmark.net/cpu_list.php ze wskazaniem wiersza odpowiadającego właściwemu wynikowi testów, **z datą** nie wcześniejszą, niż data wszczęcia postępowania **(przekazanie ogłoszenia o zamówieniu do publikacji w DUUE)**. Dokument należy oznaczyć w sposób umożliwiający weryfikację, którego sprzętu dotyczy, poprzez wskazanie jego nazwy lub numeru pozycji formularza;

- 2) w przypadku, gdy oferta obejmuje rozwiązania równoważne opisywanym w Rozdziale 2 SWZ, poza dokumentami, o których mowa w pkt 1, do oferty należy dołączyć **karty produktów producenta oferowanych produktów równoważnych** opisywanym przez Zamawiającego poprzez wskazanie nazwy własnej danego produktu, co każdorazowo rozumiane jest jako wskazanie marki referencyjnej, obejmujących informacje odnoszące się do:
- nazwy i producenta (symbolu lub innego określenia),
 - przeznaczenia zastosowania produktu,
 - parametrów funkcjonalnych zaproponowanego równoważnego produktu tj. opis zastosowania, szczegółowe parametry techniczne i funkcjonalne (nie gorsze niż produktu referencyjnego wskazane w Rozdziale 2 SWZ, a także, jeśli dotyczy - wydajność.
2. Jeżeli Wykonawca nie złożył przedmiotowych środków dowodowych, o których mowa w pkt 1 lub złożone przedmiotowe środki dowodowe są niekompletne, Zamawiający wezwie do ich złożenia lub uzupełnienia w wyznaczonym terminie. Zamawiający nie przewiduje możliwości uzupełnienia przedmiotowych środków dowodowych, o których mowa w pkt 2.
3. Przepisu pkt. 1 nie stosuje się, jeżeli nawet pomimo złożenia przedmiotowego środka dowodowego, oferta podlega odrzuceniu albo zachodzą przesłanki unieważnienia postępowania.

DZIAŁ V Termin wykonania zamówienia

Maksymalny termin wykonania zamówienia do 120 dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy.

DZIAŁ VI Podstawy wykluczenia

1. Z postępowania o udzielenie zamówienia Zamawiający wykluczy wykonawcę:
- PRZESŁANKI WYKLUCZENIA, O KTÓRYCH MOWA W ART. 108 PZP**
- 1) będącego osobą fizyczną, którego prawomocnie skazano za przestępstwo:
 - a) udziału w zorganizowanej grupie przestępczej albo związku mającym na celu popełnienie przestępstwa lub przestępstwa skarbowego, o którym mowa w art. 258 Kodeksu karnego (Dz. U. z 2025 r. poz. 383) – dalej KK,
 - b) handlu ludźmi, o którym mowa w art. 189a KK,
 - c) o którym mowa w art. 228–230a, art. 250a KK, w art. 46–48 ustawy z dnia 25 czerwca 2010 r. o sporcie (Dz.U. z 2024 r. poz. 1488 ze zm.) lub w art. 54 ust. 1–4 ustawy z dnia 12 maja 2011 r. o refundacji leków, środków spożywczych specjalnego przeznaczenia żywieniowego oraz wyrobów medycznych (Dz.U. z 2024 r. poz. 930),
 - d) finansowania przestępstwa o charakterze terrorystycznym, o którym mowa w art. 165a KK, lub przestępstwo udaremniania lub utrudniania stwierdzenia przestępnego pochodzenia pieniędzy lub ukrywania ich pochodzenia, o którym mowa w art. 299 KK,
 - e) o charakterze terrorystycznym, o którym mowa w art. 115 § 20 KK, lub mające na celu popełnienie tego przestępstwa,
 - f) powierzenia wykonywania pracy małoletniemu cudzoziemcowi, o którym mowa w art. 9 ust. 2 ustawy z dnia 15 czerwca 2012 r. o skutkach powierzania wykonywania pracy cudzoziemcom przebywającym wbrew przepisom na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (Dz. U. z 2021 r. poz. 1745),
 - g) przeciwko obrotowi gospodarczemu, o których mowa w art. 296–307 KK, przestępstwo oszustwa, o którym mowa w art. 286 KK, przestępstwo przeciwko wiarygodności dokumentów, o których mowa w art. 270–277d KK, lub przestępstwo skarbowe,

- h) o którym mowa w art. 9 ust. 1 i 3 lub art. 10 ustawy z dnia 15 czerwca 2012 r. o skutkach powierzania wykonywania pracy cudzoziemcom przebywającym wbrew przepisom na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej (Dz. U. z 2021 r. poz. 1745),

lub za odpowiedni czyn zabroniony określony w przepisach prawa obcego;

- 2) jeżeli urzędującego członka jego organu zarządzającego lub nadzorczego, wspólnika spółki w spółce jawnej lub partnerskiej albo komplementariusza w spółce komandytowej lub komandytowo-akcyjnej lub prokurenta prawomocnie skazano za przestępstwo, o którym mowa w pkt 1;
- 3) wobec którego wydano prawomocny wyrok sądu lub ostateczną decyzję administracyjną o zaleganiu z uiszczeniem podatków, opłat lub składek na ubezpieczenie społeczne lub zdrowotne, chyba że Wykonawca odpowiednio przed upływem terminu do składania wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu albo przed upływem terminu składania ofert dokonał płatności należnych podatków, opłat lub składek na ubezpieczenie społeczne lub zdrowotne wraz z odsetkami lub grzywnami lub zawarł wiążące porozumienie w sprawie spłaty tych należności;
- 4) wobec którego prawomocnie orzeczono zakaz ubiegania się o zamówienia publiczne;
- 5) jeżeli Zamawiający może stwierdzić, na podstawie wiarygodnych przesłanek, że Wykonawca zawarł z innymi Wykonawcami porozumienie mające na celu zakłócenie konkurencji, w szczególności jeżeli należąc do tej samej grupy kapitałowej w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2024 r. poz. 594), złożyli odrębne oferty, oferty częściowe lub wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu, chyba że wykażą, że przygotowali te oferty lub wnioski niezależnie od siebie;
- 6) jeżeli, w przypadkach, gdy Wykonawca lub podmiot, który należy z Wykonawcą do tej samej grupy kapitałowej w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2024 r. poz. 594), doradzał lub w inny sposób był zaangażowany w przygotowanie postępowania o udzielenie tego zamówienia i doszło do zakłócenia konkurencji wynikającego z wcześniejszego zaangażowania tego wykonawcy lub podmiotu, który należy z wykonawcą do tej samej grupy kapitałowej w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2024 r. poz. 594), chyba że spowodowane tym zakłócenie konkurencji może być wyeliminowane w inny sposób niż przez wykluczenie wykonawcy z udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia;

PRZESŁANKI WYKLUCZENIA, O KTÓRYCH MOWA W ART. 109 PZP (art. 109 ust. 1 pkt 4, 5, 7, 8, 9 oraz 10 PZP)

- 7) w stosunku do którego otwarto likwidację, ogłoszono upadłość, którego aktywami zarządza likwidator lub sąd, zawarł układ z wierzycielami, którego działalność gospodarcza jest zawieszona albo znajduje się on w innej tego rodzaju sytuacji wynikającej z podobnej procedury przewidzianej w przepisach miejsca wszczęcia tej procedury;
- 8) który w sposób zawiniony poważnie naruszył obowiązki zawodowe, co podważa jego uczciwość, w szczególności gdy wykonawca w wyniku zamierzonego działania lub rażącego niedbalstwa nie wykonał lub nienależycie wykonał zamówienie, co Zamawiający jest w stanie wykazać za pomocą stosownych dowodów;
- 9) który, z przyczyn leżących po jego stronie, w znacznym stopniu lub zakresie nie wykonał lub nienależycie wykonał albo długotrwale nienależycie wykonywał istotne zobowiązanie wynikające z wcześniejszej umowy w sprawie zamówienia publicznego lub umowy koncesji, co doprowadziło do wypowiedzenia lub

odstąpienia od umowy, odszkodowania, wykonania zastępczego lub realizacji uprawnień z tytułu rękojmi za wady;

- 10) który w wyniku zamierzonego działania lub rażącego niedbalstwa wprowadził Zamawiającego w błąd przy przedstawianiu informacji, że nie podlega wykluczeniu, spełnia warunki udziału w postępowaniu lub kryteria selekcji, co mogło mieć istotny wpływ na decyzje podejmowane przez Zamawiającego w postępowaniu o udzielenie zamówienia, lub który zataił te informacje lub nie jest w stanie przedstawić wymaganych podmiotowych środków dowodowych;
- 11) który bezprawnie wpływał lub próbował wpływać na czynności Zamawiającego lub próbował pozyskać lub pozyskał informacje poufne, mogące dać mu przewagę w postępowaniu o udzielenie zamówienia;
- 12) który w wyniku lekkomyślności lub niedbalstwa przedstawił informacje wprowadzające w błąd, co mogło mieć istotny wpływ na decyzje podejmowane przez Zamawiającego w postępowaniu o udzielenie zamówienia.

PRZESŁANKI WYKLUCZENIA, O KTÓRYCH MOWA W ART. 7

USTAWY Z DNIA 13 KWIETNIA 2022 R. O SZCZEGÓLNYCH ROZWIĄZANIACH W ZAKRESIE PRZECIWDZIAŁANIA WSPIERANIU AGRESJI NA UKRAINĘ ORAZ SŁUŻĄCYCH OCHRONIE BEZPIECZEŃSTWA NARODOWEGO

- 13) wykonawcę oraz uczestnika konkursu wymienionego w wykazach określonych w rozporządzeniu 765/2006 i rozporządzeniu 269/2014 albo wpisanego na listę na podstawie decyzji w sprawie wpisu na listę rozstrzygającej o zastosowaniu środka, o którym mowa w art. 1 pkt 3 ustawy z dnia 13 kwietnia 2022 r. o szczególnych rozwiązaniach w zakresie przeciwdziałania wspieraniu agresji na Ukrainę oraz służących ochronie bezpieczeństwa narodowego (Dz. U. z 2024 r. poz. 507);
 - 14) wykonawcę oraz uczestnika konkursu, którego beneficjentem rzeczywistym w rozumieniu ustawy z dnia 1 marca 2018 r. o przeciwdziałaniu praniu pieniędzy oraz finansowaniu terroryzmu (Dz. U. z 2022 r. poz. 593, 655, 835, 2180 i 2185) jest osoba wymieniona w wykazach określonych w rozporządzeniu 765/2006 i rozporządzeniu 269/2014 albo wpisana na listę lub będąca takim beneficjentem rzeczywistym od dnia 24 lutego 2022 r., o ile została wpisana na listę na podstawie decyzji w sprawie wpisu na listę rozstrzygającej o zastosowaniu środka, o którym mowa w art. 1 pkt 3 ustawy z dnia 13 kwietnia 2022 r. o szczególnych rozwiązaniach w zakresie przeciwdziałania wspieraniu agresji na Ukrainę oraz służących ochronie bezpieczeństwa narodowego (Dz. U. z 2024 r. poz. 507);
 - 15) wykonawcę oraz uczestnika konkursu, którego jednostką dominującą w rozumieniu art. 3 ust. 1 pkt 37 ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości (Dz. U. z 2023 r. poz. 120) jest podmiot wymieniony w wykazach określonych w rozporządzeniu 765/2006 i rozporządzeniu 269/2014 albo wpisany na listę lub będący taką jednostką dominującą od dnia 24 lutego 2022 r., o ile został wpisany na listę na podstawie decyzji w sprawie wpisu na listę rozstrzygającej o zastosowaniu środka, o którym mowa w art. 1 pkt 3 ustawy z dnia 13 kwietnia 2022 r. o szczególnych rozwiązaniach w zakresie przeciwdziałania wspieraniu agresji na Ukrainę oraz służących ochronie bezpieczeństwa narodowego (Dz. U. z 2024 r. poz. 507),
2. Ponadto, Zamawiający na mocy rozporządzenia 2022/576 w sprawie zmiany rozporządzenia (UE) nr 833/2014 dotyczącego środków ograniczających w związku z działaniami Rosji destabilizującymi sytuację na Ukrainie (Dz. Urz. UE nr L 111 z 8.4.2022, str. 1) dokona wykluczenia podmiotów rosyjskich w rozumieniu w/w przepisów. Zakaz obejmuje również podwykonawców, dostawców i podmioty, na których zdolności wykonawcy polegają, w przypadku gdy przypada na nich ponad 10 % wartości zamówienia. Weryfikacji braku zaistnienia tej podstawy wykluczenia w stosunku do konkretnego podmiotu, a także podstaw wykluczenia wskazanych w

- pkt 1 ppkt 13-15) Zamawiający może dokonać za pomocą wszelkich dostępnych środków.
3. Osoba lub podmiot podlegające wykluczeniu w przypadkach, o których mowa w pkt 1 ppkt. 13-15, które w okresie tego wykluczenia ubiegają się o udzielenie zamówienia publicznego lub dopuszczenie do udziału w konkursie lub biorą udział w postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego lub w konkursie, podlegają karze pieniężnej. Karę pieniężną, o której mowa w zdaniu poprzednim, nakłada Prezes Urzędu Zamówień Publicznych, w drodze decyzji, w wysokości do 20 milionów zł.
 4. Wykluczenie wykonawcy następuje:
 - 1) w przypadkach, o których mowa w pkt. 1 ppkt 1 lit. a–g i ppkt 2 - na okres 5 lat od dnia uprawomocnienia się wyroku potwierdzającego zaistnienie jednej z podstaw wykluczenia, chyba że w tym wyroku został określony inny okres wykluczenia;
 - 2) w przypadkach, o których mowa w:
 - a) pkt. 1 ppkt 1 lit. h i ppkt 2, gdy osoba, o której mowa w tych przepisach, została skazana za przestępstwo wymienione w pkt. 1 ppkt 1 lit. h,
 - b) w przypadku, o którym mowa w pkt. 1 ppkt 6 - w postępowaniu o udzielenie zamówienia, w którym zaistniało zdarzenie będące podstawą wykluczenia,
 - c) w przypadku, o którym mowa w pkt. 1 ppkt 7 - na okres 3 lat od zaistnienia zdarzenia będącego podstawą wykluczenia,
 5. Wykonawca nie podlega wykluczeniu w okolicznościach określonych w pkt 1 ppkt 1, 2, 5 i 7-12, jeżeli udowodni zamawiającemu, że spełnił łącznie następujące przesłanki:
 - 1) naprawił lub zobowiązał się do naprawienia szkody wyrządzonej przestępstwem, wykroczeniem lub swoim nieprawidłowym postępowaniem, w tym poprzez zadośćuczynienie pieniężne;
 - 2) wyczerpująco wyjaśnił fakty i okoliczności związane z przestępstwem, wykroczeniem lub swoim nieprawidłowym postępowaniem oraz spowodowanymi przez nie szkodami, aktywnie współpracując odpowiednio z właściwymi organami, w tym organami ścigania, lub zamawiającym;
 - 3) podjął konkretne środki techniczne, organizacyjne i kadrowe, odpowiednie dla zapobiegania dalszym przestępstwom, wykroczeniom lub nieprawidłowemu postępowaniu, w szczególności:
 - a) zerwał wszelkie powiązania z osobami lub podmiotami odpowiedzialnymi za nieprawidłowe postępowanie wykonawcy,
 - b) zreorganizował personel,
 - c) wdrożył system sprawozdawczości i kontroli,
 - d) utworzył struktury audytu wewnętrznego do monitorowania przestrzegania przepisów, wewnętrznych regulacji lub standardów,
 - e) wprowadził wewnętrzne regulacje dotyczące odpowiedzialności i odszkodowań za nieprzestrzeganie przepisów, wewnętrznych regulacji lub standardów.
 6. Zamawiający ocenia, czy podjęte przez wykonawcę czynności, o których mowa w pkt. 5, są wystarczające do wykazania jego rzetelności, uwzględniając wagę i szczególne okoliczności czynu wykonawcy. Jeżeli podjęte przez wykonawcę czynności, o których mowa w pkt. 5, nie są wystarczające do wykazania jego rzetelności, zamawiający wyklucza wykonawcę.
 7. Wykonawca może zostać wykluczony przez zamawiającego na każdym etapie postępowania o udzielenie zamówienia.

DZIAŁ VII Informacja o warunkach udziału w postępowaniu o udzielenie zamówienia

1. O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy nie podlegają wykluczeniu, na zasadach określonych w Rozdziale 1, Dział VI SWZ,

2. O udzielenie zamówienia mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy spełniają warunki dotyczące:
- 1) **zdolności do występowania w obrocie gospodarczym:**
Zamawiający nie stawia warunku w powyższym zakresie.
 - 2) **uprawnień do prowadzenia określonej działalności gospodarczej lub zawodowej, o ile wynika to z odrębnych przepisów:**
Zamawiający nie stawia warunku w powyższym zakresie.
 - 3) **sytuacji ekonomicznej lub finansowej:**
Zamawiający nie stawia warunku w powyższym zakresie.
 - 4) **zdolności technicznej lub zawodowej:**

Minimalny poziom zdolności:

Zamawiający uzna, że Wykonawca posiada wymagane zdolności techniczne i/lub zawodowe zapewniające należyte wykonanie zamówienia, jeżeli Wykonawca wykaże, że w okresie ostatnich trzech lat, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy – w tym okresie należycie wykonał trzy dostawy, obejmujące symulatory zrealizowane w technologii wirtualnej rzeczywistości o wartości łącznej w części dotyczącej ww. symulatorów nie mniejszej niż 500.000,00 zł (pięćset tysięcy złotych) brutto każda.

- W przypadku składania oferty wspólnej ww. warunki musi spełniać co najmniej jeden z wykonawców w całości.
- W przypadku, gdy jakkolwiek wartość dotycząca ww. warunków wyrażona będzie w walucie obcej, Zamawiający przeliczy tę wartość w oparciu o średni kurs walut NBP dla danej waluty z daty wszczęcia postępowania o udzielenie zamówienia publicznego (za datę wszczęcia postępowania Zamawiający uznaje datę przekazania ogłoszenia o zamówieniu Urzędowi Publikacji Unii Europejskiej). Jeżeli w tym dniu nie będzie opublikowany średni kurs NBP, zamawiający przyjmie kurs średni z ostatniej tabeli przed wszczęciem postępowania. Jeżeli w jakimkolwiek dokumencie złożonym przez wykonawcę wskazane zostaną kwoty wyrażone w walucie nie znajdującej się aktualnie w obrocie, zamawiający dokona przeliczenia tych kwot na złotówki na podstawie ostatniego średniego miesięcznego kursu złotego w stosunku do tych walut, ujawnionego w Tabeli Kursów Narodowego Banku Polskiego.
- Zamawiający może na każdym etapie postępowania, uznać, że Wykonawca nie posiada wymaganych zdolności, jeżeli posiadanie przez Wykonawcę sprzecznych interesów, w szczególności zaangażowanie zasobów technicznych lub zawodowych Wykonawcy w inne przedsięwzięcia gospodarcze Wykonawcy może mieć negatywny wpływ na realizację zamówienia.
- Wykonawcy wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia dołączają do oferty oświadczenie, z którego wynika, które dostawy wykonają poszczególni wykonawcy.

DZIAŁ VIII Wykaz podmiotowych środków dowodowych

1. Dokumenty wymagane na etapie składania ofert:

- 1) Do oferty Wykonawca zobowiązany jest dołączyć aktualne na dzień składania ofert oświadczenie, o niepodleganiu wykluczeniu oraz spełnianiu warunków udziału w postępowaniu. Przedmiotowe oświadczenie Wykonawca składa w formie **Jednolitego Europejskiego Dokumentu Zamówienia (JEDZ)**, stanowiącego Załącznik nr 2 do Rozporządzenia Wykonawczego Komisji (EU) 2016/7 z dnia 5 stycznia 2016 r. ustanawiającego standardowy formularz jednolitego europejskiego dokumentu zamówienia. Informacje zawarte w JEDZ stanowią wstępne potwierdzenie, że Wykonawca nie podlega wykluczeniu oraz spełnia warunki udziału w postępowaniu. Zamawiający informuje, iż instrukcję wypełnienia JEDZ oraz edytowalną wersję formularza JEDZ można znaleźć pod adresem: <https://www.gov.pl/web/uzp/jednolity-europejski-dokument-zamowienia>. Zamawiający zaleca wypełnienie JEDZ za pomocą

serwisu dostępnego pod adresem: <https://JEDZ.uzp.gov.pl/>. W tym celu przygotowany przez Zamawiającego Jednolity Europejski Dokument Zamówienia (JEDZ) w formacie *.xml, stanowiący **Załącznik nr 2 do SWZ**, należy zaimportować do wyżej wymienionego serwisu oraz postępując zgodnie z zamieszczoną tam instrukcją wypełnić wzór elektronicznego formularza JEDZ, z zastrzeżeniem poniższych uwag:

- a) w Części II Sekcji D JEDZ (*Informacje dotyczące podwykonawców, na których zdolności Wykonawca nie polega*) Wykonawca oświadcza czy zamierza zlecić osobom trzecim podwykonawstwo jakiegokolwiek części zamówienia (w przypadku twierdzącej odpowiedzi podaje ponadto, o ile jest to wiadome, wykaz proponowanych podwykonawców), natomiast Wykonawca nie jest zobowiązany do przedstawienia w odniesieniu do tych podwykonawców odrębnych JEDZ, zawierających informacje wymagane w Części II Sekcja A i B oraz w Części III;
- b) w Części IV Zamawiający żąda jedynie ogólnego oświadczenia dotyczącego wszystkich kryteriów kwalifikacji (sekcja α), bez wypełniania poszczególnych Sekcji A, B, C i D;
- c) Część V (*Ograniczenie liczby kwalifikujących się kandydatów*) należy pozostawić niewypełnioną.

Jednolity dokument (JEDZ), **sporządza się, pod rygorem nieważności, w postaci elektronicznej i opatruje się kwalifikowanym podpisem elektronicznym.**

Wykonawca, który powołuje się na zasoby innych podmiotów, w celu wykazania braku istnienia wobec nich podstaw wykluczenia składa także jednolite dokumenty dotyczące tych podmiotów na formularzu JEDZ, który musi mieć formę dokumentu elektronicznego, podpisanego kwalifikowanym podpisem elektronicznym przez każdego z nich w zakresie w jakim każdy z Wykonawców wykazuje brak podstaw wykluczenia. Analogiczny wymóg dotyczy JEDZ składanego w przypadku wspólnego ubiegania się o zamówienie przez wykonawców. Oświadczenie, stanowi dowód potwierdzający brak podstaw wykluczenia, spełnianie warunków udziału w postępowaniu, tymczasowo zastępujący wymagane przez zamawiającego podmiotowe środki dowodowe. W przypadku składania oferty wspólnej ww. dokument składa każdy z Wykonawców składających ofertę wspólną.

- 2) Wykonawca, który powołuje się na zasoby innych podmiotów na zasadach określonych w art. 118 PZP w celu potwierdzenia spełniania warunków udziału w postępowaniu, składa, wraz z ofertą, zobowiązanie podmiotu udostępniającego zasoby do oddania mu do dyspozycji niezbędnych zasobów na potrzeby realizacji danego zamówienia lub inny podmiotowy środek dowodowy potwierdzający, że wykonawca realizując zamówienie, będzie dysponował niezbędnymi zasobami tych podmiotów. Zobowiązanie podmiotu udostępniającego zasoby musi potwierdzać, że stosunek łączący wykonawcę z podmiotami udostępniającymi zasoby gwarantuje rzeczywisty dostęp do tych zasobów oraz określać w szczególności:

- a) zakres dostępnych wykonawcy zasobów podmiotu udostępniającego zasoby;
- b) sposób i okres udostępnienia wykonawcy i wykorzystania przez niego zasobów podmiotu udostępniającego te zasoby przy wykonywaniu zamówienia;

2. Dokumenty wymagane przed udzieleniem zamówienia:

- 1) **Zamawiający przed udzieleniem zamówienia wezwie wykonawcę, którego oferta została najwyżej oceniona, do złożenia w wyznaczonym, nie krótszym niż 10 dni, terminie aktualnych na dzień złożenia następujących podmiotowych środków dowodowych:**

- a) informacji z Krajowego Rejestru Karnego w zakresie określonym w art. 108 ust. 1 pkt 1, 2, 4 PZP, sporządzonej nie wcześniej niż 6 miesięcy przed jej złożeniem;
- b) oświadczenia wykonawcy, w zakresie art. 108 ust. 1 pkt 5 ustawy, o braku przynależności do tej samej grupy kapitałowej w rozumieniu ustawy z dnia 16 lutego 2007 r. o ochronie konkurencji i konsumentów (Dz. U. z 2024 r. poz. 1616), z innym wykonawcą, który złożył odrębną ofertę, ofertę częściową lub wniosek o dopuszczenie do udziału w postępowaniu, albo oświadczenia o przynależności do tej samej grupy kapitałowej wraz z dokumentami lub informacjami potwierdzającymi przygotowanie oferty, oferty częściowej lub wniosku o dopuszczenie do udziału w postępowaniu niezależnie od innego wykonawcy należącego do tej samej grupy kapitałowej (wzór – załącznik nr 3 do SWZ);
- c) odpisu lub informacji z Krajowego Rejestru Sądowego lub z Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, w zakresie art. 109 ust. 1 pkt 4 PZP, sporządzonych nie wcześniej niż 3 miesiące przed jej złożeniem, jeżeli odrębne przepisy wymagają wpisu do rejestru lub ewidencji;
- d) oświadczenia wykonawcy o aktualności informacji zawartych w oświadczeniu, o którym mowa w art. 125 ust. 1 PZP, w zakresie podstaw wykluczenia z postępowania wskazanych przez zamawiającego w Dziale VI (wzór – załącznik nr 4 do SWZ);
- e) wykazu dostaw wykonanych, a w przypadku świadczeń powtarzających się lub ciągłych również wykonywanych, w okresie ostatnich 3 lat, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy – w tym okresie, wraz z podaniem ich wartości, przedmiotu, dat wykonania i podmiotów, na rzecz których dostawy te zostały wykonane lub są wykonywane, oraz załączeniem dowodów określających, czy te dostawy zostały wykonane lub są wykonywane należycie, przy czym dowodami, o których mowa, są referencje bądź inne dokumenty sporządzone przez podmiot, na rzecz którego dostawy zostały wykonane, a w przypadku świadczeń powtarzających się lub ciągłych są wykonywane, a jeżeli wykonawca z przyczyn niezależnych od niego nie jest w stanie uzyskać tych dokumentów – oświadczenie wykonawcy; w przypadku świadczeń powtarzających się lub ciągłych nadal wykonywanych referencje bądź inne dokumenty potwierdzające ich należyte wykonywanie powinny być wystawione w okresie ostatnich 3 miesięcy (wzór – załącznik nr 5 do SWZ);

UWAGA:

3. Jeżeli wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania, lub miejsce zamieszkania ma osoba, której dotyczy informacja albo dokument poza granicami Rzeczypospolitej Polskiej, zamiast:

- 1) informacji z Krajowego Rejestru Karnego, o której mowa w pkt 2 ppkt 1 lit. a – składa informację z odpowiedniego rejestru, takiego jak rejestr sądowy, albo, w przypadku braku takiego rejestru, inny równoważny dokument wydany przez właściwy organ sądowy lub administracyjny kraju, w którym wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania, w zakresie, o którym mowa w pkt 2 ppkt 1 lit. a wystawiony nie wcześniej niż 6 miesięcy przed jego złożeniem;
- 2) odpisu albo informacji z Krajowego Rejestru Sądowego lub z Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej, o których mowa w pkt 2 ppkt 1 lit. c) – składa dokument lub dokumenty wystawione w kraju, w którym wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania, potwierdzające odpowiednio, że nie otwarto jego likwidacji, nie ogłoszono upadłości, jego aktywami nie zarządza likwidator lub sąd, nie zawarł układu z wierzycielami, jego działalność gospodarcza nie jest zawieszona ani nie znajduje się on w

innej tego rodzaju sytuacji wynikającej z podobnej procedury przewidzianej w przepisach miejsca wszczęcia tej procedury. wystawione nie wcześniej niż 3 miesiące przed ich złożeniem;

4. Jeżeli w kraju, w którym wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania lub miejsce zamieszkania ma osoba, której dokument dotyczy, nie wydaje się dokumentów, o których mowa w ust. 2 pkt 1 lit. a, lub gdy dokumenty te nie odnoszą się do wszystkich przypadków, o których mowa w art. 108 ust. 1 pkt 1, 2 i 4 PZP, zastępuje się je odpowiednio w całości lub w części dokumentem zawierającym odpowiednio oświadczenie wykonawcy, ze wskazaniem osoby albo osób uprawnionych do jego reprezentacji, lub oświadczenie osoby, której dokument miał dotyczyć, złożone pod przysięgą, lub, jeżeli w kraju, w którym wykonawca ma siedzibę lub miejsce zamieszkania lub miejsce zamieszkania ma osoba, której dokument miał dotyczyć, nie ma przepisów o oświadczeniu pod przysięgą, złożone przed organem sądowym lub administracyjnym, notariuszem, organem samorządu zawodowego lub gospodarczego, właściwym ze względu na siedzibę lub miejsce zamieszkania wykonawcy lub miejsce zamieszkania osoby, której dokument miał dotyczyć. Postanowienia pkt. 3 stosuje się odpowiednio.
5. Zamawiający nie wzywa do złożenia podmiotowych środków dowodowych, jeżeli może je uzyskać za pomocą bezpłatnych i ogólnodostępnych baz danych, w szczególności rejestrów publicznych w rozumieniu ustawy z dnia 17 lutego 2005 r. o informatyzacji działalności podmiotów realizujących zadania publiczne, o ile wykonawca wskazał w oświadczeniu, o którym mowa w art. 125 ust. 1 PZP, dane umożliwiające dostęp do tych środków.
6. Okresy wyrażone w latach lub miesiącach, o których mowa w pkt 1-4, liczy się wstecz od dnia w którym upływa termin składania ofert lub wniosków o dopuszczenie do udziału w postępowaniu.
7. Jeżeli wykonawca powołuje się na doświadczenie w realizacji dostaw, wykonywanych wspólnie z innymi wykonawcami, wykaz, o którym mowa w pkt 2 ppkt 1 lit. e), dotyczy dostaw, w których wykonaniu wykonawca ten bezpośrednio uczestniczył, a w przypadku świadczeń powtarzających się lub ciągłych, w których wykonywaniu bezpośrednio uczestniczył lub uczestniczy.
8. Jeżeli zdolności techniczne lub zawodowe podmiotu udostępniającego zasoby nie potwierdzają spełniania przez wykonawcę warunków udziału w postępowaniu lub zachodzą wobec tego podmiotu podstawy wykluczenia, zamawiający żąda, aby wykonawca w terminie określonym przez zamawiającego zastąpił ten podmiot innym podmiotem lub podmiotami albo wykazał, że samodzielnie spełnia warunki udziału w postępowaniu.
9. Wykonawca nie może, po upływie terminu składania ofert powoływać się na zdolności lub sytuację podmiotów udostępniających zasoby, jeżeli na etapie składania ofert nie polegał on w danym zakresie na zdolnościach lub sytuacji podmiotów udostępniających zasoby.

DZIAŁ IX Informacje o środkach komunikacji elektronicznej, przy użyciu których Zamawiający będzie komunikował się z wykonawcami

1. W przedmiotowym postępowaniu komunikacja między Zamawiającym a Wykonawcami odbywa się przy użyciu następujących środków komunikacji elektronicznej:
 - 1) **platformy** do obsługi postępowań przetargowych, dostępnej pod adresem: [platforma zakupowa](#);
 - 2) poczty elektronicznej: przetargi@usz.edu.pl.
- z zastrzeżeniem, iż oferta (wraz z załącznikami) oraz podmiotowe i przedmiotowe środki dowodowe mogą zostać przekazane wyłącznie za pomocą powyższej Platformy.

DZIAŁ X Wskazanie osób uprawnionych do komunikowania się z wykonawcami.

**Informacje o sposobie komunikowania się zamawiającego z wykonawcami.
Informacje o sposobie komunikowania się zamawiającego z wykonawcami oraz
informacje o wymaganiach technicznych i organizacyjnych sporządzania,
wysyłania i odbierania korespondencji elektronicznej**

1. Osobą uprawnioną przez Zamawiającego do porozumiewania się z Wykonawcami jest: w zakresie proceduralnym: **Krystyna Obecna** e-mail: przetargi@usz.edu.pl.
2. Komunikacja między Zamawiającym, a Wykonawcami odbywa się przy użyciu platformy zakupowej przy użyciu środków komunikacji elektronicznej. ([platforma zakupowa, Uniwersytet Szczeciński](#)).
3. W sytuacjach awaryjnych np. w przypadku braku działania platformy zakupowej [platforma zakupowa, Uniwersytet Szczeciński](#) Zamawiający może również komunikować się z wykonawcami za pomocą poczty elektronicznej - przetargi@usz.edu.pl.
4. W celu skrócenia czasu udzielenia odpowiedzi na pytania preferuje się, aby komunikacja między Zamawiającym a wykonawcami, w tym wszelkie oświadczenia, wnioski, zawiadomienia oraz informacje, przekazywane są w formie elektronicznej za pośrednictwem platformazakupowa.pl i formularza „Wyślij wiadomość do zamawiającego”.
5. Za datę przekazania (wpływu) oświadczeń, wniosków, zawiadomień oraz informacji przyjmuje się datę ich przesłania za pośrednictwem platformazakupowa.pl poprzez kliknięcie przycisku „Wyślij wiadomość do zamawiającego” po których pojawi się komunikat, że wiadomość została wysłana do zamawiającego.
6. Dokumenty elektroniczne, oświadczenia lub elektroniczne kopie dokumentów lub oświadczeń, o których mowa w niniejszej SWZ, składane są przez Wykonawcę za pośrednictwem [Platforma zakupowa Uniwersytet Szczeciński](#)
7. Maksymalny rozmiar jednego pliku przesyłanego przy komunikacji wynosi 500 MB.
8. Sposób sporządzenia dokumentów elektronicznych, oświadczeń lub elektronicznych kopii dokumentów lub oświadczeń musi być zgodny z wymaganiami określonymi w rozporządzeniu **Prezesa Rady Ministrów z dnia 30 grudnia 2020 r. w sprawie sposobu sporządzania i przekazywania informacji oraz wymagań technicznych dla dokumentów elektronicznych oraz środków komunikacji elektronicznej w postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego lub konkursie (Dz. U. poz. 2452)** oraz rozporządzeniu Ministra Rozwoju, Pracy i Technologii z dnia 23 grudnia 2020 r. w sprawie podmiotowych środków dowodowych oraz innych dokumentów lub oświadczeń, jakich może żądać zamawiający od wykonawcy (Dz. U. poz. 2415 ze zm.).
9. Wykonawcy mogą zwracać się do Zamawiającego o wyjaśnienie treści SWZ, zgodnie z art. 284 ust. 1 PZP, kierując swoje zapytania do Zamawiającego, ze wskazaniem numeru postępowania określonego w SWZ. Zapytania winny być składane w sposób określony w pkt. 2, a w przypadku braku działania platformy zakupowej [platforma zakupowa, Uniwersytet Szczeciński](#) za pomocą poczty elektronicznej na adres przetargi@usz.edu.pl.
10. Wykonawca jako podmiot profesjonalny ma obowiązek sprawdzania komunikatów i wiadomości bezpośrednio na platformazakupowa.pl przesłanych przez zamawiającego, gdyż system powiadomień może ulec awarii lub powiadomienie może trafić do folderu SPAM.
11. Zamawiający, zgodnie z Rozporządzeniem Prezesa Rady Ministrów z dnia 30 grudnia 2020 r. w sprawie sposobu sporządzania i przekazywania informacji oraz wymagań technicznych dla dokumentów elektronicznych oraz środków

komunikacji elektronicznej w postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego lub konkursie (Dz. U. z 2020r. poz. 2452), określa niezbędne wymagania sprzętowo - aplikacyjne umożliwiające pracę na platformazakupowa.pl, tj.:

- stały dostęp do sieci Internet o gwarantowanej przepustowości nie mniejszej niż 512 kb/s,
 - komputer klasy PC lub MAC o następującej konfiguracji: pamięć min. 2 GB Ram, procesor Intel IV 2 GHZ lub jego nowsza wersja, jeden z systemów operacyjnych - MS Windows 7, Mac Os x 10 4, Linux, lub ich nowsze wersje,
 - zainstalowana dowolna przeglądarka internetowa, w przypadku Internet Explorer minimalnie wersja 10 0.,
 - włączona obsługa JavaScript,
 - zainstalowany program Adobe Acrobat Reader lub inny obsługujący format plików .pdf,
 - Platformazakupowa.pl działa według standardu przyjętego w komunikacji sieciowej - kodowanie UTF8,
 - Oznaczenie czasu odbioru danych przez platformę zakupową stanowi datę oraz dokładny czas (hh:mm:ss) generowany wg. czasu lokalnego serwera synchronizowanego z zegarem Głównego Urzędu Miar.
12. Wykonawcy mogą zwracać się do Zamawiającego o wyjaśnienie treści SWZ, zgodnie z art. 135 ust. 1 PZP, kierując swoje zapytania do Zamawiającego, ze wskazaniem numeru postępowania określonego w SWZ. Zapytania winny być składane w sposób określony w pkt. 2, a w przypadku braku działania platformy zakupowej <https://platformazakupowa.pl/pn/usz> za pomocą poczty elektronicznej na adres przetargi@usz.edu.pl.
 13. Zamawiający jest obowiązany udzielić wyjaśnień niezwłocznie, jednak nie później niż na 6 dni przed upływem terminu składania ofert, pod warunkiem że wniosek o wyjaśnienie treści SWZ wpłynął do zamawiającego nie później niż na 14 dni przed upływem terminu składania ofert.
 14. Jeżeli zamawiający nie udzieli wyjaśnień w terminie, o którym mowa w pkt 13, przedłuża termin składania ofert o czas niezbędny do zapoznania się wszystkich zainteresowanych wykonawców z wyjaśnieniami niezbędnymi do należytego przygotowania i złożenia ofert.
 15. Przedłużenie terminu składania ofert nie wpływa na bieg terminu składania wniosku o wyjaśnienie treści SWZ, o którym mowa w pkt 13.
 16. W przypadku gdy wniosek o wyjaśnienie treści SWZ nie wpłynął w terminie, o którym mowa w pkt. 13, zamawiający nie ma obowiązku udzielania wyjaśnień SWZ oraz obowiązku przedłużenia terminu składania ofert.
 17. Treść zapytań wraz z wyjaśnieniami zamawiający udostępnia na stronie internetowej prowadzonego postępowania.
 18. Wszelkie wyjaśnienia i modyfikacje, w tym zmiany terminów stają się integralną częścią specyfikacji warunków zamówienia i są wiążące dla Zamawiającego i Wykonawców.

DZIAŁ XI Termin związania ofertą

1. Wykonawca jest związany ofertą nie dłużej niż **90 dni** od dnia upływu terminu składania ofert, tj. do dnia **15.09.2025 r.**, przy czym pierwszym dniem terminu związania ofertą jest dzień, w którym upływa termin składania ofert.
2. W przypadku gdy wybór najkorzystniejszej oferty nie nastąpi przed upływem terminu związania ofertą, o którym mowa w pkt. 1, zamawiający przed upływem terminu związania ofertą, zwróci jednokrotnie do wykonawców o wyrażenie zgody na przedłużenie tego terminu o wskazywany przez niego okres, nie dłuższy niż 60 dni.

3. Przedłużenie terminu związania ofertą, o którym mowa w pkt. 2, wymaga złożenia przez wykonawcę pisemnego oświadczenia o wyrażeniu zgody na przedłużenie terminu związania ofertą.

DZIAŁ XII Opis sposobu przygotowywania oferty

1. Treść oferty musi odpowiadać treści SWZ.
2. Wykonawca poniesie wszelkie koszty związane z przygotowaniem i złożeniem oferty, **w tym koszty poniesione z tytułu nabycia kwalifikowanego podpisu elektronicznego.**
3. Wykonawca zobowiązany jest do zdobycia wszelkich informacji, które mogą być konieczne do przygotowania oferty oraz podpisania umowy.
4. Wykonawca składa ofertę wraz z załącznikami za pośrednictwem platformy zakupowej pod adresem: [platforma zakupowa, Uniwersytet Szczeciński](#).
5. Korzystanie z platformy zakupowej przez Wykonawcę jest bezpłatne.
6. Celem prawidłowego złożenia oferty Zamawiający zamieścił na stronie platformy zakupowej pod adresem: [platforma zakupowa, instrukcje](#) plik pn. **Pełna instrukcja tekstowa składania ofert, wysyłania wiadomości w Ogłoszeniu o Zamówieniu (UE/PL).**
7. Wykonawca, przystępując do niniejszego postępowania o udzielenie zamówienia publicznego:
 - akceptuje warunki korzystania z platformy [zakupowa.pl](#) określone w Regulaminie zamieszczonym na stronie internetowej [platforma zakupowa, regulamin](#) oraz uznaje go za wiążący,
 - zapoznał i stosuje się do Instrukcji składania ofert/wniosków dostępnej pod linkiem [platforma zakupowa, instrukcje](#).
4. Zamawiający nie ponosi odpowiedzialności za złożenie oferty w sposób niezgodny z Instrukcją korzystania z platformy [zakupowa.pl](#), w szczególności za sytuację, gdy zamawiający zapozna się z treścią oferty przed upływem terminu składania ofert (np. złożenie oferty w zakładce „Wyślij wiadomość do zamawiającego”). Taka oferta zostanie uznana przez Zamawiającego za ofertę handlową i nie będzie brana pod uwagę w przedmiotowym postępowaniu ponieważ nie został spełniony obowiązek narzucony w art. 221 Ustawy Prawo Zamówień Publicznych.
5. Maksymalny rozmiar jednego pliku przesyłanego za pośrednictwem dedykowanych formularzy do: złożenia, zmiany, wycofania oferty wynosi 150 MB natomiast przy komunikacji wielkość pliku to maksymalnie 500 MB.
6. Formaty plików wykorzystywanych przez Wykonawcę powinny być zgodne z „OBWIESZCZENIEM PREZESA RADY MINISTRÓW z dnia 9 listopada 2017 r. w sprawie ogłoszenia jednolitego tekstu rozporządzenia Rady Ministrów w sprawie Krajowych Ram Interoperacyjności, minimalnych wymagań dla rejestrów publicznych i wymiany informacji w postaci elektronicznej oraz minimalnych wymagań dla systemów teleinformatycznych”.
7. Zamawiający rekomenduje wykorzystanie formatów: .pdf .doc .xls .jpg (.jpeg) ze szczególnym wskazaniem na .pdf. Wśród formatów powszechnych a NIE występujących w rozporządzeniu występują: .rar .gif .bmp .numbers .pages. Dokumenty złożone w takich plikach zostaną uznane za złożone nieskutecznie.
8. W celu ewentualnej kompresji danych Zamawiający rekomenduje wykorzystanie jednego z formatów:
 - .zip
 - .7Z
9. Ze względu na niskie ryzyko naruszenia integralności pliku oraz łatwiejszą weryfikację podpisu, zamawiający zaleca, w miarę możliwości, przekonwertowanie

- plików składających się na ofertę na format .pdf i opatrzenie ich podpisem kwalifikowanym PAdES.
10. Pliki w innych formatach niż PDF zaleca się opatrzyć zewnętrznym podpisem XAdES. Wykonawca powinien pamiętać, aby plik z podpisem przekazywać łącznie z dokumentem podpisywanym.
 11. Zamawiający zaleca, aby Wykonawca z odpowiednim wyprzedzeniem przetestował możliwość prawidłowego wykorzystania wybranej metody podpisania plików oferty.
 12. Osobą składającą ofertę powinna być osoba kontaktowa podawana w dokumentacji.
 13. Ofertę należy przygotować z należytą starannością dla podmiotu ubiegającego się o udzielenie zamówienia publicznego i zachowaniem odpowiedniego odstępu czasu do zakończenia przyjmowania ofert. Sugerujemy złożenie oferty na 24 godziny przed terminem składania ofert.
 14. Podczas podpisywania plików zaleca się stosowanie algorytmu skrótu SHA2 zamiast SHA1.
 15. Jeśli wykonawca pakuje dokumenty np. w plik ZIP zalecamy wcześniejsze podpisanie każdego ze skompresowanych plików.
 16. Zamawiający rekomenduje wykorzystanie podpisu z kwalifikowanym znacznikiem czasu.
 17. Zamawiający zaleca aby nie wprowadzać jakichkolwiek zmian w plikach po podpisaniu ich podpisem kwalifikowanym. Może to skutkować naruszeniem integralności plików co równoważne będzie z koniecznością odrzucenia oferty w postępowaniu.
 18. Ofertę sporządza się w języku polskim się na Formularzu Ofertowym – zgodnie z **Załącznikiem nr 1 do SWZ**. Wraz z ofertą Wykonawca jest zobowiązany złożyć:
 - a) oświadczenie, o którym mowa w Rozdziale 1, Dział VIII pkt. 1 ppkt 1 SWZ;
 - b) dokumenty, z których wynika prawo do podpisania oferty; odpowiednie pełnomocnictwa (jeżeli dotyczy);
 - c) przedmiotowe środki dowodowe,
 23. Po wypełnieniu Formularza składania oferty i dołączenia wszystkich wymaganych załączników należy kliknąć przycisk „**Przejdź do podsumowania**”.
 24. Oferta składana elektronicznie musi zostać podpisana elektronicznym podpisem kwalifikowanym. W procesie składania oferty za pośrednictwem [platforma zakupowa, Uniwersytet Szczeciński](https://platformazakupowa.uniwersytet.szczecin.pl), Wykonawca powinien złożyć podpis bezpośrednio na dokumentach przesłanych za pośrednictwem platformazakupowa.pl. Zalecamy stosowanie podpisu na każdym załączonym pliku osobno, w szczególności wskazanych w art. 63 ust 1 oraz ust. 2 PZP, gdzie zaznaczono, iż oferty, wnioski o dopuszczenie do udziału w postępowaniu oraz oświadczenie, o którym mowa w art. 125 ust.1 PZP sporządza się, pod rygorem nieważności, w postaci lub formie elektronicznej i opatruje się odpowiednio w odniesieniu do wartości postępowania kwalifikowanym podpisem elektronicznym.
 25. Podpisy kwalifikowane wykorzystywane przez wykonawców do podpisywania wszelkich plików muszą spełniać “Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady w sprawie identyfikacji elektronicznej i usług zaufania w odniesieniu do transakcji elektronicznych na rynku wewnętrznym (eIDAS) (UE) nr 910/2014 - od 1 lipca 2016 roku”.
 26. W przypadku wykorzystania formatu podpisu XAdES zewnętrzny. Zamawiający wymaga dołączenia odpowiedniej liczby plików tj. podpisywanych plików z danymi oraz plików podpisu w formacie XAdES.
 27. Za datę złożenia oferty przyjmuje się datę jej przekazania w systemie (platformie) w drugim kroku składania oferty poprzez kliknięcie przycisku “Złóż ofertę” i wyświetlenie się komunikatu, że oferta została zaszyfrowana i złożona.

- 28 Wykonawca, za pośrednictwem platformazakupowa.pl może przed upływem terminu do składania ofert zmienić lub wycofać ofertę. Sposób dokonywania zmiany lub wycofania oferty zamieszczono w instrukcji zamieszczonej na stronie internetowej pod adresem: [platforma zakupowa, instrukcje](#).
- 29 Formularz oferty oraz wszystkie załączniki zostaną podpisane przez upoważnionego przedstawiciela Wykonawcy. Pełnomocnictwo do podpisania oferty winno być dołączone do oferty, o ile nie wynika ono z ustawy albo z innych dokumentów załączonych do oferty.
- 30 Poświadczenia zgodności cyfrowego odwzorowania z dokumentem w postaci papierowej, może dokonać również notariusz.
- 31 W przypadku gdy podmiotowe środki dowodowe, przedmiotowe środki dowodowe, inne dokumenty, lub dokumenty potwierdzające umocowanie do reprezentowania odpowiednio wykonawcy, wykonawców wspólnie ubiegających się o udzielenie zamówienia publicznego, podmiotu udostępniającego zasoby na zasadach określonych w art. 118 PZP lub podwykonawcy niebędącego podmiotem udostępniającym zasoby na takich zasadach, **zostały wystawione przez upoważnione podmioty** inne niż wykonawca, wykonawca wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia, podmiot udostępniający zasoby lub podwykonawca, zwane dalej „upoważnionymi podmiotami”, jako dokument elektroniczny, przekazuje się ten dokument.
- 32 W przypadku gdy podmiotowe środki dowodowe, przedmiotowe środki dowodowe, inne dokumenty lub dokumenty potwierdzające umocowanie do reprezentowania, **zostały wystawione przez upoważnione podmioty jako dokument w postaci papierowej**, przekazuje się cyfrowe odwzorowanie tego dokumentu opatrzone kwalifikowanym podpisem elektronicznym, poświadczające zgodność cyfrowego odwzorowania z dokumentem w postaci papierowej w przypadku:
- podmiotowych środków dowodowych oraz dokumentów potwierdzających umocowanie do reprezentowania – odpowiednio wykonawca, wykonawca wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia, podmiot udostępniający zasoby lub podwykonawca, w zakresie podmiotowych środków dowodowych lub dokumentów potwierdzających umocowanie do reprezentowania, które każdego z nich dotyczą;
 - przedmiotowych środków dowodowych – odpowiednio wykonawca lub wykonawca wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia;
 - innych dokumentów – odpowiednio wykonawca lub wykonawca wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia, w zakresie dokumentów, które każdego z nich dotyczą.
33. Podmiotowe środki dowodowe, oraz zobowiązanie podmiotu udostępniającego zasoby, przedmiotowe środki dowodowe, **niewystawione przez upoważnione podmioty oraz pełnomocnictwo** przekazuje się w postaci elektronicznej i opatruje się kwalifikowanym podpisem elektronicznym.
34. W przypadku gdy podmiotowe środki dowodowe, oraz zobowiązanie podmiotu udostępniającego zasoby, przedmiotowe środki dowodowe, **niewystawione przez upoważnione podmioty lub pełnomocnictwo**, zostały sporządzone jako dokument w postaci papierowej i opatrzone własnoręcznym podpisem, przekazuje się cyfrowe odwzorowanie tego dokumentu opatrzone kwalifikowanym podpisem elektronicznym, poświadczającym zgodność cyfrowego odwzorowania z dokumentem w postaci papierowej. Poświadczenia zgodności cyfrowego odwzorowania z dokumentem w postaci papierowej dokonuje w przypadku:
- podmiotowych środków dowodowych – odpowiednio wykonawca, wykonawca wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia, podmiot udostępniający zasoby lub podwykonawca, w zakresie podmiotowych środków dowodowych, które każdego z nich dotyczą;

- przedmiotowego środka dowodowego lub zobowiązania podmiotu udostępniającego zasoby – odpowiednio wykonawca lub wykonawca wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia;
 - pełnomocnictwa – mocodawca.
35. Wykonawcy wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia publicznego składają jeden lub kilka dokumentów tak, aby wspólnie udokumentować spełnianie warunków podmiotowych, brak podstaw do wykluczenia oraz dotyczących przedmiotu zamówienia. Wymagane oświadczenia należy złożyć w sposób wyraźnie wskazujący, iż oświadczenie składają wszyscy Wykonawcy wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia publicznego. Nadto, Wykonawcy wspólnie ubiegający się o udzielenie zamówienia publicznego, ustanawiają pełnomocnika do reprezentowania ich w postępowaniu o udzielenie zamówienia albo reprezentowania w postępowaniu i zawarcia umowy w sprawie zamówienia publicznego. Stosowne pełnomocnictwo musi zostać opatrzone kwalifikowanym podpisem elektronicznym. **Wspólnicy spółki cywilnej traktowani są jak wykonawcy ubiegający się wspólnie o udzielenie zamówienia publicznego.**
36. W przypadku załączania do oferty dokumentów lub oświadczeń sporządzonych w języku obcym, z zastrzeżeniem postanowień Rozdziału 1, Dział IV SWZ należy je złożyć wraz z tłumaczeniem na język polski.
37. Zamawiający zaleca wykorzystanie formularzy załączonych do SWZ. Dopuszcza się złożenie załączników opracowanych przez Wykonawców pod warunkiem, że będą one zgodne co do treści (a w przypadku JEDZ – także formy) z formularzami określonymi przez Zamawiającego.
38. Oferty będą oceniane według kryteriów i zasad określonych w rozdziale 1, Dział XIII SWZ. Wykonawcy przedstawiają oferty zgodnie z wymaganiami SWZ.
39. Ofertę wraz z załącznikami należy złożyć za pośrednictwem platformy zakupowej pod adresem: [platforma zakupowa, Uniwersytet Szczeciński](#) w terminie najpóźniej do dnia **18 czerwca 2025 r. do godziny 11:30.**

DZIAŁ XIII Termin otwarcia ofert

1. Otwarcie ofert nastąpi w dniu **18 czerwca 2025 r. o godz. 12:00** i realizowane będzie przy użyciu systemu teleinformatycznego.
2. W przypadku awarii tego systemu, która powoduje brak możliwości otwarcia ofert w terminie określonym przez zamawiającego, otwarcie ofert następuje niezwłocznie po usunięciu awarii. W takim przypadku zamawiający poinformuje o zmianie terminu otwarcia ofert na stronie internetowej prowadzonego postępowania.
3. Zamawiający, najpóźniej przed otwarciem ofert, udostępni na stronie internetowej prowadzonego postępowania informację o kwocie, jaką zamierza przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia.
4. Zamawiający, niezwłocznie po otwarciu ofert, udostępni na stronie internetowej prowadzonego postępowania informacje pod adresem: [platforma zakupowa, Uniwersytet Szczeciński](#) o:
 - 1) nazwach albo imionach i nazwiskach oraz siedzibach lub miejscach prowadzonej działalności gospodarczej albo miejscach zamieszkania wykonawców, których oferty zostały otwarte;
 - 2) cenach lub kosztach zawartych w ofertach.
5. Zamawiający przekazuje Prezesowi Urzędu informację o złożonych ofertach, nie później niż w terminie 7 dni od dnia otwarcia odpowiednio ofert lub ofert dodatkowych albo unieważnienia postępowania.

DZIAŁ XIV Sposób obliczenia ceny

1. Wykonawca określi ceny jednostkowe za poszczególne elementy oraz wartość netto i brutto na **formularzu oferty**.

2. Cena oferty brutto musi być wyrażona w złotych polskich z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku. Przy składaniu oferty należy przyjąć obowiązującą stawkę VAT. Szkolenia finansowane są w całości zgodnie z treścią art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11.03.2004 r. o podatku od towarów i usług (Dz.U. Nr 54, poz. 535 ze zm.) i są zwolnione z podatku VAT.
3. Ceny podane w ofercie oraz wartości netto są stałe i niezmiennie w okresie obowiązywania umowy, z zastrzeżeniem postanowień projektu umowy.
4. Cena powinna zostać wyrażona cyfrowo.
5. Cenę należy obliczyć na podstawie szczegółowego opisu przedmiotu zamówienia zawartego w Rozdziale 2 SWZ.
6. Wszystkie elementy oferty powinny zawierać w sobie ewentualne upusty stosowane przez Wykonawcę, tzn. muszą być one wliczone w cenę oferty.
7. Wszystkie ceny określone przez Wykonawcę są wiążące i zostaną wprowadzone do umowy.
8. Jeżeli została złożona oferta, której wybór prowadziłby do powstania u zamawiającego obowiązku podatkowego zgodnie z ustawą z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 361 ze zm.), dla celów zastosowania kryterium ceny zamawiający dolicza do przedstawionej w tej ofercie ceny kwotę podatku od towarów i usług, którą miałby obowiązek rozliczyć. Wykonawca w takim przypadku ma obowiązek:
 - 1) poinformowania zamawiającego, że wybór jego oferty będzie prowadził do powstania u zamawiającego obowiązku podatkowego;
 - 2) wskazania nazwy (rodzaju) towaru lub usługi, których dostawa lub świadczenie będą prowadziły do powstania obowiązku podatkowego;
 - 3) wskazania wartości towaru lub usługi objętego obowiązkiem podatkowym zamawiającego, bez kwoty podatku;
 - 4) wskazania stawki podatku od towarów i usług, która zgodnie z wiedzą wykonawcy, będzie miała zastosowanie.
9. Rozliczenia będą prowadzone w walucie: PLN.

DZIAŁ XV Opis kryteriów oceny ofert wraz z podaniem wag tych kryteriów i sposobu oceny ofert

1. Przy wyborze najkorzystniejszej oferty Zamawiający będzie się kierował następującymi kryteriami i ich wagami oraz w następujący sposób będzie oceniał spełnianie kryteriów:

1) cena brutto	- 60%
2) Termin realizacji	- 40 %
2. Sposób oceny ofert według przyjętych kryteriów (1%=1pkt):

Kryterium 1 będzie obliczone za pomocą następującego wzoru:

$$\text{Cena brutto} = [(C_n : C_b) \times 60 \%] \times 100$$

gdzie:

C_n - cena najniższa (brutto)

C_b - cena wynikająca z oferty badanej (brutto)

Maksymalną ilość punktów w obrębie kryterium otrzyma oferta z najniższą ceną.

Kryterium 2 będzie obliczone za pomocą następującego wzoru:

$$\text{Termin realizacji zamówienia} = [(T_n : T_b) \times 40 \%] \times 100$$

gdzie:

T_n - najkrótszy termin **realizacji zamówienia**

T_b - termin **realizacji zamówienia** w ofercie badanej

Maksymalną liczbę punktów w obrębie kryterium uzyska oferta z najkrótszym oferowanym terminem **realizacji zamówienia**.

UWAGA:

Minimalny termin realizacji zamówienia wynosi 90 dni kalendarzowych.
Maksymalny termin realizacji zamówienia wynosi 120 dni kalendarzowych;

Uwaga:

W przypadku zaoferowania terminu realizacji zamówienia krótszego niż 90 dni, do oceny kryterium będzie brany termin 90-dniowy, a termin zaoferowany będzie wskazany w umowie. Maksymalny termin realizacji zamówienia – 120 dni. Zaoferowanie dłuższego terminu realizacji zamówienia w ofercie spowoduje odrzucenie oferty. Brak informacji w zakresie terminu realizacji zamówienia zostanie potraktowany jako wskazanie maksymalnego dopuszczalnego terminu realizacji zamówienia (120 dni kalendarzowych). Termin musi być podany w dniach kalendarzowych, liczonych od dnia podpisania umowy.

Suma punktów otrzymanych przez ofertę w danej części w kryterium 1 -2 będzie wynikiem otrzymanym przez daną ofertę. Wynik zostanie zaokrąglony do dwóch miejsc po przecinku, zgodnie z zasadami zaokrąglania.

3. W wyniku komisyjnej analizy i oceny otrzymanych ofert, stosując kryteria ustawowe i określone w SWZ dokonany zostanie wybór najkorzystniejszej oferty.
4. W toku badania i oceny ofert zamawiający może żądać od wykonawców wyjaśnień dotyczących treści złożonych ofert oraz przedmiotowych środków dowodowych lub innych składanych dokumentów lub oświadczeń.
5. Zgodnie z art. 223 ust. 2 PZP Zamawiający poprawi w treści oferty:
 - 1) oczywiste omyłki pisarskie,
 - 2) oczywiste omyłki rachunkowe, z uwzględnieniem konsekwencji rachunkowych dokonanych poprawek, oraz
 - 3) inne omyłki polegające na niezgodności oferty z dokumentami zamówienia, niepowodujące istotnych zmian w treści oferty, niezwłocznie zawiadamiając o tym Wykonawcę, którego oferta została poprawiona.
6. W przypadku, o którym mowa w pkt. 5 pkt 3, zamawiający wyznacza wykonawcy odpowiedni termin na wyrażenie zgody na poprawienie w ofercie omyłki lub zakwestionowanie jej poprawienia. Brak odpowiedzi w wyznaczonym terminie uznaje się za wyrażenie zgody na poprawienie omyłki.

DZIAŁ XVI Informacja o podstawie odrzucenia ofert

- i) Zamawiający odrzuca ofertę, jeżeli:
 - 1) została złożona po terminie składania ofert;
 - 2) została złożona przez wykonawcę:
 - a) podlegającego wykluczeniu z postępowania lub niespełniającego warunków udziału w postępowaniu, lub
 - b) który nie złożył w przewidzianym terminie oświadczenia, o którym mowa w art. 125 ust. 1 PZP, lub podmiotowego środka dowodowego, potwierdzających brak podstaw wykluczenia lub spełnianie warunków udziału w postępowaniu, przedmiotowego środka dowodowego, lub innych dokumentów lub oświadczeń,
 - 3) jest niezgodna z przepisami ustawy;
 - 4) jest nieważna na podstawie odrębnych przepisów;
 - 5) jej treść jest niezgodna z warunkami zamówienia;
 - 6) nie została sporządzona lub przekazana w sposób zgodny z wymaganiami technicznymi oraz organizacyjnymi sporządzania lub przekazywania ofert przy użyciu środków komunikacji elektronicznej określonymi przez zamawiającego;

- 7) została złożona w warunkach czynu nieuczciwej konkurencji w rozumieniu ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji;
- 8) zawiera rażąco niską cenę lub koszt w stosunku do przedmiotu zamówienia;
- 9) zawiera błędy w obliczeniu ceny lub kosztu;
- 10) wykonawca w wyznaczonym terminie zakwestionował poprawienie omyłki, o której mowa w art. 223 ust. 2 pkt 3 PZP;
- 11) wykonawca nie wyraził pisemnej zgody na przedłużenie terminu związania ofertą;
- 12) wykonawca nie wyraził pisemnej zgody na wybór jego oferty po upływie terminu związania ofertą;
- 13) w przypadku, gdy Zamawiający żądał wniesienia wadium - wykonawca nie wniósł wadium, lub wniósł w sposób nieprawidłowy lub nie utrzymywał wadium nieprzerwanie do upływu terminu związania ofertą lub złożył wniosek o zwrot wadium w przypadku, o którym mowa w art. 98 ust. 2 pkt 3 PZP;
- 14) jej przyjęcie naruszałoby bezpieczeństwo publiczne lub istotny interes bezpieczeństwa państwa, a tego bezpieczeństwa lub interesu nie można zagwarantować w inny sposób;
- 15) obejmuje ona urządzenia informatyczne lub oprogramowanie wskazane w rekomendacji, o której mowa w art. 33 ust. 4 ustawy z dnia 5 lipca 2018 r. o krajowym systemie cyberbezpieczeństwa (Dz. U. z 2024 r. poz. 1077), stwierdzającej ich negatywny wpływ na bezpieczeństwo publiczne lub bezpieczeństwo narodowe;

DZIAŁ XVII Informacje o formalnościach, jakie muszą zostać dopełnione po wyborze oferty w celu zawarcia umowy w sprawie zamówienia publicznego

1. Zamawiający zawrze umowę w sprawie zamówienia publicznego z Wykonawcą, którego oferta zostanie uznana za najkorzystniejszą, w terminach określonych w art. 264 PZP.
2. Wykonawca, którego oferta zostanie uznana za najkorzystniejszą, będzie zobowiązany przed podpisaniem umowy do wniesienia zabezpieczenia należytego wykonania umowy (jeżeli jego wniesienie było wymagane) w wysokości i formie określonej w Rozdziale 1, Dział XIX SWZ.
3. W przypadku wyboru oferty złożonej przez Wykonawców wspólnie ubiegających się o udzielenie zamówienia Zamawiający zastrzega sobie prawo żądania przed zawarciem umowy w sprawie zamówienia publicznego umowy regulującej współpracę tych Wykonawców.
4. Jeżeli wykonawca, którego oferta została wybrana jako najkorzystniejsza, uchyla się od zawarcia umowy w sprawie zamówienia publicznego lub nie wnosi wymaganego zabezpieczenia należytego wykonania umowy, zamawiający może dokonać ponownego badania i oceny ofert spośród ofert pozostałych w postępowaniu wykonawców oraz wybrać najkorzystniejszą ofertę albo unieważnić postępowanie.
5. Wykonawca będzie zobowiązany do podpisania umowy w terminie wskazanym przez Zamawiającego.

DZIAŁ XVIII Wadium

Zamawiający nie wymaga wniesienia wadium.

DZIAŁ XIX Zabezpieczenie należytego wykonania umowy

Zamawiający nie wymaga wniesienia zabezpieczenia należytego wykonania umowy.

DZIAŁ XX Pouczenie o środkach ochrony prawnej przysługujących wykonawcy

1. Odwołanie przysługuje na:
 - 1) niezgodną z przepisami ustawy czynność zamawiającego, podjętą w postępowaniu o udzielenie zamówienia, o zawarcie umowy ramowej, dynamicznym systemie zakupów, systemie kwalifikowania wykonawców lub konkursie, w tym na projektowane postanowienie umowy;
 - 2) zaniechanie czynności w postępowaniu o udzielenie zamówienia, o zawarcie umowy ramowej, dynamicznym systemie zakupów, systemie kwalifikowania wykonawców lub konkursie, do której zamawiający był obowiązany na podstawie ustawy;
 - 3) zaniechanie przeprowadzenia postępowania o udzielenie zamówienia lub zorganizowania konkursu na podstawie ustawy, mimo że zamawiający był do tego obowiązany
2. Odwołanie wnosi się do Prezesa Izby w terminie:
 - 1) 10 dni od dnia przekazania informacji o czynności zamawiającego stanowiącej podstawę jego wniesienia, jeżeli informacja została przekazana przy użyciu środków komunikacji elektronicznej,
 - 2) 15 dni od dnia przekazania informacji o czynności zamawiającego stanowiącej podstawę jego wniesienia, jeżeli informacja została przekazana w sposób inny niż określony w ppkt 1;
 - 3) odwołanie wobec treści ogłoszenia wszczynającego postępowanie o udzielenie zamówienia lub konkurs lub wobec treści dokumentów zamówienia wnosi się w terminie: 10 dni od dnia publikacji ogłoszenia w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej lub zamieszczenia dokumentów zamówienia na stronie internetowej;
 - 4) odwołanie w przypadkach innych niż określone w ppkt 1-3 wnosi się w terminie: 10 dni od dnia, w którym powzięto lub przy zachowaniu należytej staranności można było powziąć wiadomość o okolicznościach stanowiących podstawę jego wniesienia.
3. Odwołujący przekazuje zamawiającemu odwołanie wniesione w formie elektronicznej albo postaci elektronicznej albo kopię tego odwołania, jeżeli zostało ono wniesione w formie pisemnej, przed upływem terminu do wniesienia odwołania w taki sposób, aby mógł on zapoznać się z jego treścią przed upływem tego terminu.
4. Domniemywa się, że zamawiający mógł zapoznać się z treścią odwołania przed upływem terminu do jego wniesienia, jeżeli przekazanie odpowiednio odwołania albo jego kopii nastąpiło przed upływem terminu do jego wniesienia przy użyciu środków komunikacji elektronicznej.
5. Odwołanie zawiera:
 - 1) imię i nazwisko albo nazwę, miejsce zamieszkania albo siedzibę, numer telefonu oraz adres poczty elektronicznej odwołującego oraz imię i nazwisko przedstawiciela (przedstawicieli);
 - 2) nazwę i siedzibę zamawiającego, numer telefonu oraz adres poczty elektronicznej zamawiającego;
 - 3) numer Powszechnego Elektronicznego Systemu Ewidencji Ludności (PESEL) lub NIP odwołującego będącego osobą fizyczną, jeżeli jest on obowiązany do jego posiadania albo posiada go nie mając takiego obowiązku;
 - 4) numer w Krajowym Rejestrze Sądowym, a w przypadku jego braku – numer w innym właściwym rejestrze, ewidencji lub NIP odwołującego niebędącego osobą fizyczną, który nie ma obowiązku wpisu we właściwym rejestrze lub ewidencji, jeżeli jest on obowiązany do jego posiadania;
 - 5) określenie przedmiotu zamówienia;
 - 6) wskazanie numeru ogłoszenia w Dzienniku Urzędowym Unii Europejskiej;

- 7) wskazanie czynności lub zaniechania czynności zamawiającego, której zarzuca się niezgodność z przepisami ustawy, lub wskazanie zaniechania przeprowadzenia postępowania o udzielenie zamówienia lub zorganizowania konkursu na podstawie ustawy;
 - 8) zwięzłe przedstawienie zarzutów;
 - 9) żądanie co do sposobu rozstrzygnięcia odwołania;
 - 10) wskazanie okoliczności faktycznych i prawnych uzasadniających wniesienie odwołania oraz dowodów na poparcie przytoczonych okoliczności;
 - 11) podpis odwołującego albo jego przedstawiciela lub przedstawicieli;
 - 12) wykaz załączników.
6. Do odwołania dołącza się:
 - 1) dowód uiszczenia wpisu od odwołania w wymaganej wysokości;
 - 2) dowód przekazania odpowiednio odwołania albo jego kopii zamawiającemu;
 - 3) dokument potwierdzający umocowanie do reprezentowania odwołującego.
 7. Na orzeczenie Izby oraz postanowienie Prezesa Izby, o którym mowa w art. 519 ust. 1 PZP stronom oraz uczestnikom postępowania odwoławczego przysługuje skarga do sądu.
 8. Skargę wnosi się do Sądu Okręgowego w Warszawie – sądu zamówień publicznych, zwanego dalej „sądem zamówień publicznych”.
 9. Skargę wnosi się za pośrednictwem Prezesa Izby, w terminie 14 dni od dnia doręczenia orzeczenia Izby lub postanowienia Prezesa Izby, o którym mowa w art. 519 ust. 1 PZP, przesyłając jednocześnie jej odpis przeciwnikowi skargi. Złożenie skargi w placówce pocztowej operatora wyznaczonego w rozumieniu ustawy z dnia 23 listopada 2012 r. – Prawo pocztowe (Dz. U. z 2023 r. poz. 1640 ze zm.) jest równoznaczne z jej wniesieniem.
 10. Skarga powinna czynić zadość wymaganiom przewidzianym dla pisma procesowego oraz zawierać oznaczenie zaskarżonego orzeczenia, ze wskazaniem, czy jest ono zaskarżone w całości, czy w części, przytoczenie zarzutów, zwięzłe ich uzasadnienie, wskazanie dowodów, a także wniosek o uchylenie orzeczenia lub o zmianę orzeczenia w całości lub w części, z zaznaczeniem zakresu żądanej zmiany.

DZIAŁ XXI Pozasądowe rozwiązywanie sporów

1. W sprawie majątkowej, w której zawarcie ugody jest dopuszczalne, każda ze stron umowy, w przypadku sporu wynikającego z zamówienia, może złożyć wniosek o przeprowadzenie mediacji lub inne polubowne rozwiązanie sporu do Sądu Polubownego przy Prokuraturii Generalnej Rzeczypospolitej Polskiej, wybranego mediatora albo osoby prowadzącej inne polubowne rozwiązanie sporu.
2. Umowa może zawierać postanowienia o mediacji lub innym polubownym rozwiązaniu sporu. Umowa o mediację lub inne polubowne rozwiązanie sporu może być zawarta także przez wyrażenie przez stronę zgody na mediację lub inne polubowne rozwiązanie sporu, gdy druga strona złożyła wniosek, o którym mowa w pkt. 1
3. Zawarcie ugody nie może prowadzić do naruszenia przepisów działu VII rozdziału 3 PZP.

DZIAŁ XXII Jawność postępowania. Informacja dotycząca przetwarzania danych osobowych.

1. Zamawiający informuje, iż zgodnie z art. 18 ust. 1 PZP postępowanie o udzielenie zamówienia jest jawne.
2. Protokół wraz załącznikami jest jawny i udostępniany na wniosek. Oferty wraz z załącznikami udostępnia się na wniosek niezwłocznie po otwarciu ofert, nie później jednak niż w terminie 3 dni od dnia otwarcia ofert. W przypadku gdy wniesienie żądania dotyczącego prawa, o którym mowa w art. 18 ust. 1

rozporządzenia 2016/679, spowoduje ograniczenie przetwarzania danych osobowych zawartych w protokole postępowania lub załącznikach do tego protokołu, od dnia zakończenia postępowania o udzielenie zamówienia zamawiający nie udostępnia tych danych, chyba że zachodzą przesłanki, o których mowa w art. 18 ust. 2 rozporządzenia 2016/679.

3. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1), dalej „RODO”, informuję, że:

3. administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Uniwersytet Szczeciński, al. Papieża Jana Pawła II 22a 70-453 Szczecin.
4. Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą na podstawie art. 6 ust. 1 lit. c RODO w celu związanym z ww. postępowaniem o udzielenie zamówienia publicznego
5. odbiorcami Pani/Pana danych osobowych będą osoby lub podmioty, którym udostępniona zostanie dokumentacja postępowania w oparciu o przepisy PZP;
6. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane, zgodnie z art. 78 ust. 1 ustawy Pzp, przez okres 4 lat od dnia zakończenia postępowania o udzielenie zamówienia, a jeżeli czas trwania umowy przekracza 4 lata, okres przechowywania obejmuje cały czas trwania umowy;
7. obowiązek podania przez Panią/Pana danych osobowych bezpośrednio Pani/Pana dotyczących jest wymogiem ustawowym określonym w przepisach ustawy Pzp, związanym z udziałem w postępowaniu o udzielenie zamówienia publicznego; konsekwencje niepodania określonych danych wynikają z PZP;
8. w odniesieniu do Pani/Pana danych osobowych decyzje nie będą podejmowane w sposób zautomatyzowany, stosowanie do art. 22 RODO;
9. posiada Pani/Pan:
 - na podstawie art. 15 RODO prawo dostępu do danych osobowych Pani/Pana dotyczących;
 - na podstawie art. 16 RODO prawo do sprostowania Pani/Pana danych osobowych;
 - na podstawie art. 18 RODO prawo żądania od administratora ograniczenia przetwarzania danych osobowych z zastrzeżeniem przypadków, o których mowa w art. 18 ust. 2 RODO;
 - prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych Pani/Pana dotyczących narusza przepisy RODO;
- nie przysługuje Pani/Panu:
 - w związku z art. 17 ust. 3 lit. b, d lub e RODO prawo do usunięcia danych osobowych;
 - prawo do przenoszenia danych osobowych, o którym mowa w art. 20 RODO;
 - **na podstawie art. 21 RODO prawo sprzeciwu, wobec przetwarzania danych osobowych, gdyż podstawą prawną przetwarzania Pani/Pana danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. c RODO.**

4. Udostępnianie, o którym mowa w pkt 2 ma zastosowanie do wszystkich danych osobowych, z wyjątkiem danych, o których mowa w art. 9 ust. 1 rozporządzenia 2016/679, zebranych w toku postępowania o udzielenie zamówienia. Ograniczenia zasady jawności, o których mowa w pkt 17 i art. 18 ust. 3–6 PZP, stosuje się odpowiednio.

5. W przypadku korzystania przez osobę, której dane osobowe są przetwarzane przez zamawiającego, z uprawnienia, o którym mowa w art. 15 ust. 1–3 rozporządzenia 2016/679, zamawiający może żądać od osoby występującej z żądaniem wskazania dodatkowych informacji, mających na celu sprecyzowanie nazwy lub daty zakończonego postępowania o udzielenie zamówienia.
6. Skorzystanie przez osobę, której dane osobowe są przetwarzane, z uprawnienia do sprostowania lub uzupełnienia danych osobowych, o którym mowa w art. 16 rozporządzenia 2016/679, nie może naruszać integralności protokołu postępowania oraz jego załączników.
7. Nie ujawnia się informacji stanowiących tajemnicę przedsiębiorstwa w rozumieniu przepisów o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji, jeżeli wykonawca, wraz z przekazaniem takich informacji, zastrzegł, że nie mogą być one udostępniane oraz wykazał, że zastrzeżone informacje stanowią tajemnicę przedsiębiorstwa. Wykonawca nie może zastrzec informacji, o których mowa w art. 222 ust. 5 PZP.
8. Przez tajemnicę przedsiębiorstwa w rozumieniu art. 11 ust. 2 ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 1233) rozumie się nieujawnione do wiadomości publicznej informacje techniczne, technologiczne, organizacyjne przedsiębiorstwa lub inne informacje posiadające wartość gospodarczą, które jako całość lub w szczególnym zestawieniu i zbiorze ich elementów nie są powszechnie znane osobom zwykle zajmującym się tym rodzajem informacji albo nie są łatwo dostępne dla takich osób, o ile uprawniony do korzystania z informacji lub rozporządzenia nimi podjął, przy zachowaniu należytej staranności, działania w celu utrzymania ich poufności, tzn. składając ofertę zastrzegł, iż nie mogą być one udostępnione innym uczestnikom postępowania oraz wykazał, iż zastrzeżone informacje stanowią tajemnicę przedsiębiorstwa. Wszelkie informacje stanowiące tajemnicę przedsiębiorstwa, które Wykonawca zastrzeże jako tajemnicę przedsiębiorstwa, powinny zostać załączone na platformie zakupowej zgodnie z instrukcją składania oferty dla Wykonawcy.
9. Ujawnienie niezastrzeżonej treści ofert dokonywane będzie wg poniższych zasad:
 - osoba zainteresowana zobowiązana jest wystąpić do Zamawiającego o udostępnienie treści protokołu lub/i załączników do protokołu,
 - Zamawiający ustali, z uwzględnieniem złożonego w ofercie zastrzeżenia o tajemnicy przedsiębiorstwa, zakres informacji, które mogą być udostępnione,
 - po przeprowadzeniu powyższych czynności Zamawiający niezwłocznie udostępni wnioskodawcy protokół lub/i załączniki do protokołu.

ROZDZIAŁ 2

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

dostawa, wdrożenie i opieka serwisowa 4 symulatorów VR umożliwiających prowadzenie oględzin kryminalistycznych i zabezpieczenia śladów oraz Centrów Egzekucji Sądowej w ramach realizacji projektu **Uniwersyteckie Centrum Badań i Rozwoju Kompetencji**, nr umowy: FERS.01.05-IP.08-0275/23-00.

ZAKRES PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest dostawa i wdrożenie zintegrowanego środowiska edukacyjnego, składającego się ze środowiska uruchomieniowego oraz z symulatorów VR dotyczących: procedur kryminalistycznych oraz zabezpieczenia śladów, umożliwiających symulację eksmisji, umożliwiających symulację licytacji zajęć

komorniczych oraz umożliwiających symulację prowadzenie symulacji zajęć komorniczych, które obejmować będą następujące elementy:

1. Udzielenie licencji do środowiska uruchomieniowego oraz do Symulatorów VR,
2. Wdrożenie środowiska uruchomieniowego,
3. Dostawa sprzętu niezbędnego do działania zintegrowanego środowiska edukacyjnego,
4. Realizacja szkoleń w zakresie wykorzystania Symulatorów VR w dydaktyce,
5. Opieka serwisowa Symulatorów VR.

I. SYMULATOR VR UMOŻLIWIAJĄCY PROWADZENIE OGŁĘDZIN KRYMINALISTYCZNYCH ORAZ ZABEZPIECZENIA ŚLADÓW, w tym:

Licencja bezterminowa na oprogramowanie: symulator VR umożliwiająca prowadzenie oględzin kryminalistycznych oraz zabezpieczenia śladów.

Przedmiotem zamówienia jest symulator wirtualnej rzeczywistości, który ma odzwierciedlać w świecie wirtualnym przebieg prowadzenia oględzin kryminalistycznych oraz zabezpieczenia śladów.

Lp.	Wymagania dot. urządzeń
1	Symulator zostanie wykonany w sposób zapewniający bezpieczną eksploatację na uczelni.
2	Symulator zostanie skonstruowany w sposób, który zapewni użytkownikom bezpieczną rozgrywkę.
3	Symulator oparty zostanie na technologii śledzenia pozycji gogli VR i kontrolerów VR.
4	Użytkownik biorący udział w symulacji będzie mógł oddziaływać na wirtualne obiekty interaktywne za pośrednictwem kontrolerów VR.
Lp	Opis wymagania
1	Symulator VR zostanie przygotowany w technologii wirtualnej rzeczywistości (ang. Virtual reality)
2	Aplikacja umożliwi prowadzenie rozgrywki jednocześnie przez czterech użytkowników (multiplayer). Każdy z użytkowników będzie wcielał się w określoną rolę.
3	Aplikacja umożliwi określanie ról dla użytkowników oraz odpowiednich uprawnień dla każdej z ról (do dostęp do walizki oględzinowej)
4	Rozgrzywka w aplikacji będzie obejmowała fazę statyczną dynamiczną prowadzonych oględzin
5	Użytkownik symulatora VR będzie miał możliwość podnoszenia, obracania i oglądania pod różnym kątem interaktywnych przedmiotów zlokalizowanych w przestrzeni, w której będą prowadzone oględziny
6	Symulator musi posiadać trójwymiarowe projekty graficzne miejsca zdarzenia, na które składać się będą co najmniej: 1. Partner budynku mieszkalnego (min. 70 m²) z następującymi pomieszczeniami: - kuchnia - salon - łazienka - pomieszczenie gospodarcze - garaż - schody 2. Pierwsze piętro budynku mieszkalnego (min. 70 m²) z następującymi

	pomieszczeniami: - sypialnia - łazienka 3. Obrys bryły budynku min. 80 m² 4. Otoczenie budynku w wersji lato i zima 500 m² 5. Pomieszczenia będą w pełniumeblowane oraz będą zawierały obiekty interaktywne
7	Symulator musi zawierać co najmniej trzy gotowe do użycia scenariusze wydarzeń, w tym co najmniej jedno ze śladami w otoczeniu budynku. Scenariusze różnić się będą między sobą rozłożeniem i ilością śladów.
8	Każdy scenariusz musi posiadać wprowadzenie w wersji tekstowej i/lub audio
9	W ramach każdego scenariusza użytkownik będzie mógł zabezpieczyć ślady prowadzące do określonych wniosków oraz inne przedmioty bez znaczenia dla procesu wnioskowania o przyczynach śmierci
10	Otoczenie budynku musi być zrealizowane w taki sposób , aby można było wybierać zróżnicowane warunki pogodowe mające wpływ na zobrazowanie występowania śladów
11	Symulator musi umożliwiać dokonanie oględzin miejsca zdarzenia (zgodnie z poniższym opisem) tj. czynności procesowej polegającej na szczegółowej obserwacji, wykrywaniu i zabezpieczaniu śladów kryminalistycznych miejsca, osób, rzeczy lub zwłok, przeprowadzana przez człowieka za pomocą zmysłów i z wykorzystaniem środków technicznych, w celu wyjaśnienia charakteru i okoliczności powstałego zdarzenia oraz ustalenia jego sprawcy. Biorąc pod uwagę kryterium przedmiotowe, na podstawie art. 207§ 1 k.p.k. oględziny można podzielić na: - oględziny miejsca, - oględziny osoby, - oględziny rzeczy. Podstawowym celem oględzin jest obiektywna rekonstrukcja przebiegu zdarzenia i zabezpieczenie rzeczowego materiału dowodowego dla potrzeb postępowania karnego. Osiągnięcie głównego celu możliwe jest dzięki realizacji celów częściowych, które określa reguła tzw. 7 złotych pytań kryminalistyki: co? Gdzie? Kiedy? Jak? Czym? Dlaczego? Kto Co wydarzyło się- należy ustalić, czy zdarzenie będące przedmiotem zainteresowania jest przestępstwem, czy może jest to innego rodzaju zdarzenie, np. nieszczęśliwy wypadek, działanie sił przyrody (pożar itp.) Gdzie miało miejsce zdarzenie? – trzeba ustalić, gdzie faktycznie przebiegało całe zdarzenie (przestępstwo) oraz gdzie nastąpił skutek, a następnie ustalić inne miejsca mające związek ze zdarzeniem. Kiedy zaistniało zdarzenie? – chodzi tu o ustalenie czasu popełnienia przestępstwa, ewentualnie czasu trwania zdarzenia. Jak przebiegało zdarzenie? – przede wszystkim ustalić dokładny przebieg zdarzenia (chronologię). Czym posługiwał się sprawca? – należy ustalić rodzaj środków i narzędzi, które służyły sprawcy do popełnienia przestępstwa. Dlaczego sprawca popełnił przestępstwo?- trzeba określić, czym kierował się sprawca dokonując przestępstwa, jaki był motyw jego działania. Kto był uczestnikiem zdarzenia?- przede wszystkim należy ustalić sprawcę (sprawców) i pokrzywdzonych, a następnie określić rolę poszczególnych uczestników zdarzenia (np. sprawca główny, pomocnik). Uzyskanie odpowiedzi na powyższe pytania jest uwarunkowane:

	- przebiegiem i wynikami oględzin, - uzyskanymi wcześniej informacjami o zdarzeniu, - wynikami innych czynności przeprowadzonych w trakcie śledczego (kryminalistycznego) badania miejsca zdarzenia, - wiedzą oraz doświadczeniem zawodowym policjantów obsługujących zdarzenie. Aby odpowiedzi udzielone na postawione wyżej pytania były sensowne, należy zrealizować szczegółowe zadania oględzin, zadania te są różne, w zależności od rodzaju zdarzenia i miejsca jego wystąpienia. Praktyka wykazuje, że bez względu na rodzaj i charakter zdarzenia można wyodrębnić pewien zakres zdań wspólnych. Należą do nich: - określenie drogi przejścia i odejścia osób uczestniczących w zdarzeniu, - ustalenie kryteriów poruszania się poszczególnych osób na miejscu zdarzenia, sposobu ich zachowania i czasu ich pobytu na miejscu zdarzenia, - ustalenie, czy pozostawiono ślady (jeżeli tak, należy je ujawnić, wstępnie zbadać oraz zabezpieczyć pod względem kryminalistyczno-procesowym), czy są ślady jednego lub kilku sprawców, punktów szczytowego przestępstwa, np. ognisko pożaru, - wskazanie tzw. okoliczności negatywnych, - określenie miejsca, skąd można było widzieć zdarzenie lub je słyszeć oraz ustalenie osób mogących je widzieć lub słyszeć, - utrwalenie zastanego stanu rzeczy zgodnie z wymogami procedury karnej. Realizacja zadań oględzin pozwala na wypracowania najbardziej prawdopodobnych wersji zdarzenia, a tym samym osiągnięcie celów oględzin, umożliwia również zabezpieczenie odpowiedniego materiału dowodowego.
12	Symulator musi zawierać co najmniej pięciu różnych śladów każdego z następujących typów: - daktyloskopijne, - traseologiczne, - mechanoskopijne, - biologiczne, - fizykochemiczne, - osmologiczne, - dokumenty pisane ręcznie, drukowane i zdjęcia.
13	Symulator musi zawierać poniższe zestawy wyposażenia dla zespołu oględzinowego: - uniwersalny zestaw oględzinowy, - zestaw do zabezpieczenia/izolacji miejsca zdarzenia.
14	W skład uniwersalnego zestawu oględzinowego wchodzić będą następujące w pełni funkcjonalne elementy: - aparat cyfrowy, - tabliczki numeryczne (tabliczki ogólne- numerowe oraz tabliczki szczególne: liczba i litera) - latarka UV, - latarka, - proszek argenterat, - proszek magnetyczny, - proszek daktyloskopijny czarny, - proszek daktyloskopijny fluorescencyjny, - pędzel z puchu marabuta, - pędzel z włókna szklanego, - aplikator do proszków magnetycznych, - folia daktyloskopijna żelatynowa biała, - folia daktyloskopijna żelatynowa czarna,

	- folia daktyloskopijna żelatynowa przezroczysta, - folia do zbierania mikrośladów, - skalpel chirurgiczny, - szklana próbówka, - pojemniki do zabezpieczenia śladów fizykochemicznych, - pinceta metalowa, - przymiar fotograficzny, - koperty papierowe różnej wielkości, - woreczki strunowe różnej wielkości, - okulary (gogle) ochronne, - półmaski ochronne przeciwpyłowe, - czepki ochronne, - ochraniacze na obuwie, - rękawiczki lateksowe, - kombinezon ochronny jednorazowego użycia, - wymazówki jałowe w tulejkach, - koperty papierowe- foliowe, - pudełka papierowe, - masa odlewowa gipsowa, - obręcz do odlewów, - sprej utwardzający do odlewów, - siatka wzmacniająca, - pochłaniacz zapachowy, - słoik, - stoliczek do zabezpieczenia śladów GSR, - przenośnik elektrostatyczny, - płyn lumidol, - pasta silikonowa do zabezpieczenia śladów daktyloskopijnych z nierównych powierzchni.
15	W skład zestawu do zabezpieczenie/izolacji miejsca zdarzenia będzie wchodził minimum: - pachołki, - barierki, - namiot policyjny, - parawan, - taśma zabezpieczająca.
16	Użytkownik będzie mógł wycinać fragmenty niektórych tkanin zabrudzonych krwią.
17	Użytkownik będzie mógł wykonywać odlew gipsowy wklęsłego odcisku buta.
18	Użytkownik będzie mógł korzystając z aparatu fotograficznego robić zdjęcia wybranym przez siebie elementom otoczenia. Wszystkie zdjęcia zrobione przez użytkownika będą widoczne po zakończeniu rozgrywki.
19	Ślady krwi będą występować w scenariuszach w formie zastygłej i płynnej. Sposób ich zabezpieczenia i ich wygląd będzie się różnił zależnie od ich typu
20	Zastygłe ślady krwi będzie należało zeszkrobać skalpelem do szklanej próbówki.
21	Płynne ślady krwi zabezpieczać się będzie za pomocą wymazówki i szklanej tulejki. Szklaną tulejkę z wymazówką z odpowiednio pobranym materiałem dowodowym będzie należało umieścić w kopercie.
22	Użytkownik za pomocą pędzla daktyloskopijnego będzie mógł nanieść proszek daktyloskopijny na odcisk palca. Widoczność śladów daktyloskopijnych będzie stopniowo wzrastać wraz z ilością naniesionego proszku.
23	Ślady daktyloskopijne i traseologiczne zebrane na folię żelatynową będzie

	trzeba w odpowiedni sposób zabezpieczyć przez m.in. włożenie do właściwego opakowania.
24	Użytkownik w czasie rozgrywki będzie mógł uszkodzić niektóre ślady (w tym daktyloskopijne) przez nieprawidłowe ich zabezpieczenia (w tym niewłaściwe naniesienie proszku daktyloskopijnego).
25	Wszystkie istotne dla wnioskowania ślady umieszczone w predefiniowanych scenariuszach będą logiczne powiązane z przebiegiem zdarzeń na miejscu zbrodni
26	Symulator musi zawierać trójwymiarowe modele ciała ludzkiego z różnymi typami uszkodzeń właściwych dla charakteru zdarzenia przedstawionego w scenariuszy symulacji. Uszkodzenia ciała powinny obejmować następujące elementy: - rana cięta, - rana postrzałowa, - rana zadana tępym narzędziem, - rana szarpana, - zadzierzgnięcie, - zasinienie
27	Podczas rozgrywki użytkownicy będą mogli zmieniać pozycję zwłok w celu dokonania oględzin
28	Podczas rozgrywki użytkownicy będą mogli zdjąć ubranie ze zwłok w celu dokonania oględzin. Zdjęte ubranie będzie można osobno zabezpieczyć.
29	Zarządzanie symulatorem musi być możliwe z poziomu panelu administracyjnego, bez konieczności instalacji dodatkowego oprogramowania.
30	Z poziomu serwera zarządzającego rozgrywką multiplayer możliwe będzie włączenie podglądu widoku wirtualnej sceny. Widok będzie możliwy do ustawienia minimum na potrzeby tryby: - bieżący widok dowolnego z aktywnego graczy, - wolny widok poglądu na wirtualną scenę (z możliwością poruszania się w trzech wymiarach)
31	Grafikę widoków symulacji należy przygotować z jakością przybliżoną do fotorealistycznej, która jest dostępna w wiodących zintegrowanych środowiskach do tworzenia trójwymiarowych oraz dwuwymiarowych gier komputerowych lub innych materiałów interaktywnych, takich jak wizualizację czy animacje
32	Komplementarną częścią aplikacji VR będzie edytor pozwalający osobie nieposiadającej wiedzy technicznej na tworzenie nowych scenariuszy rozgrywki w oparciu o bibliotekę dostępnych obiektów. W czasie tworzenia nowych scenariuszy rozgrywki lub edytowania istniejących możliwe będzie między innymi określić właściwy sposób zabezpieczenia dodawanych do wirtualnej przestrzeni śladów, ich rozmieszczenia oraz szczegółowego wyglądu.
33	Symulator musi umożliwić tworzenie dwóch różnych wersji językowych scenariuszy. Wymagany jest język polski i język angielski.
34	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę składającą się minimum z 50 trójwymiarowych obiektów możliwych do dodania do wirtualnego środowiska. Znajdą się wśród nich m.in. poniższe: - szklanka, - ubrania, - śrubokręt, - łyżka, - kubek, - talerz, - siekiera, - zakrwawione materiały,

	- książki, - nożyczki, - pistolet, - magazynek, - łuska, - laptop, - długopis. Na powyżej wymienionych obiektach będzie można nanieść ślady takie jak odcisk palca lub plama krwi.
35	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę składającą się z minimum 4 trójwymiarowych postaci (zwłok) możliwych do dodania do wirtualnego środowiska. Trójwymiarowe postacie ofiar będzie można edytować pod względem: - umiejscowienia w wirtualnej przestrzeni, - pozycji ułożenia, - obecności poszczególnych typów ran.
36	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę składającą się z minimum 25 plam różnego kształtu. Plamy będzie można swobodnie edytować pod względem: - umiejscowienia w wirtualnej rzeczywistości (np. na podłodze, na książce itp.) - wielkości, - barwy, - stopnia przejrzystości, - sposobu zabezpieczenia, - konieczności wykonania zdjęcia przez użytkownika (ze skalówką, bez skalówki, z tabliczką z numerem lub bez).
37	Edytor umożliwi dodawanie śladów daktyloskopijnych do wirtualnej sceny. Ślady daktyloskopijne będzie można edytować pod względem: - umiejscowienia w wirtualnej przestrzeni, - wielkości - stopnia przejrzystości, - stopnia widoczności i barwy przed i po naniesieniu proszku daktyloskopijnego, - sposobu zabezpieczenia (jakiego użytkownik ma użyć proszki, jakiego pędzla, jakiej folii daktyloskopijnej) - konieczności wykonania zdjęcia przez użytkownika (ze skalówką, bez skalówki, z tabliczką z numerem lub bez)
38	Biblioteka edytora zawierać będzie też następujące elementy: - tabletki różnego kształtu, - wielorakie odciski daktyloskopijne dłoni, - otwory wlotowe pocisku, - ślady GSR, - obiekty o charakterze śladów osmologicznych.
39	Edytor pozwoli na edycje drzwi wejściowych pod względem obecności śladów wskazujących na włamanie (np. wyłamany zamek).
40	Edytor pozwoli na edycję okien pod względem obecności śladów wskazujących na włamanie (np. stłuczona szyba).
41	Edytor umożliwi zdefiniowanie i modyfikację wprowadzenia do scenariusza. Wprowadzenie może mieć formę tekstową i głosową (plik mp3).
42	Edytor pozwoli na zapisywanie scenariuszy rozgrywki i ich późniejszą edycję.
43	Edytor pozwoli na zdefiniowanie opisu metryczki do każdego śladu.
44	W edytorze dostępny będzie trójwymiarowy model pistoletu, który będzie wyposażony w magazynek. Możliwe będzie ustawienie w edytorze położenia pistoletu, liczby nabojów w magazynku oraz obecności naboju w komorze.

	Użytkownik w czasie rozgrywki będzie mógł rozładować broń, sprawdzić liczbę naboju w magazynku oraz sprawdzić komorę broni.
45	Obiekty dostępne w bibliotece edytora będzie można swobodnie implementować do wirtualnego środowiska, obracać je, przemieszczać oraz skalować.
46	Edytor będzie wyposażony w mechanizm autozapisu scenariuszy
47	Symulator musi posiadać system wyświetlania awatarów uczestników.
48	Symulator musi umożliwiać tworzenie identyfikatorów dla nowych użytkowników
49	Symulator musi umożliwiać tworzenie ról dla użytkowników
50	Symulator musi pozwalać na definiowanie uprawnień dla poszczególnych ról.
51	Symulator po zakończeniu rozgrywki musi szczegółowo raportować i oceniać (poprawnie/niepoprawnie) działania każdego z użytkowników podjęte w czasie symulacji.
52	Aplikacja po zakończeniu rozgrywki w sposób automatyczny oceni działania użytkowników oraz przedstawi informacje o zdobytych przez nich punktach, wykonanych chronologicznie aktywnościach, zabezpieczonych śladach oraz popełnionych błędach.

Dostawa, wniesienie i montaż w pomieszczeniu wskazanym przez zamawiającego w siedzibie Zamawiającego w Szczecinie oraz uruchomienie symulatora. **Maksymalny termin realizacji 120 dni.**

II. SYMULATOR VR CENTRUM EGZEKUCJI SĄDOWEJ UMOŻLIWIAJĄCY SYMULACJĘ EKSMISJI, w tym:

Licencja bezterminowa na oprogramowanie: symulator VR umożliwiający prowadzenie symulacji eksmisji.

Przedmiotem zamówienia jest symulator wirtualnej rzeczywistości, który ma odzwierciedlać w świecie wirtualnym przebieg egzekucji sądowej w sprawach cywilnych w zakresie czynności komorniczych dokonywanych w przypadku opróżnienia lokalu lub pomieszczenia albo wydania nieruchomości lub statku (dalej jako tzw. eksmisja) oraz rozwijać praktyczne umiejętności i funkcje osób, które w przyszłości będą w jakiegokolwiek roli brały udział w postępowaniu egzekucyjnym (przykładowo jako organ nadzoru, organ egzekucyjny względnie pełnomocnik procesowy). Symulator ma pozwolić na prowadzenie symulacji w jednym czasie przez wielu użytkowników (tzw. tryb *multiplayer*) w otoczeniu wirtualnym przedstawiającym kilka przestrzeni, w których komornik może dokonywać czynności egzekucyjnych (w kancelarii komorniczej i w ramach tzw. czynności terenowych). Dostępnych być co najmniej 10 przestrzeni, które będą różniły się od siebie wyglądem (lokal mieszkalny zaniedbany, lokal mieszkalny o wysokim standardzie, lokal użytkowy (sklep), dom jednorodzinny, gospodarstwo rolne, hurtownia (zespół pomieszczeń magazynowych), hala produkcyjna z parkiem maszynowym, kancelaria komornicza, sala sądowa, statek handlowy). Zadaniem użytkowników będzie wcielanie się w rolę komornika na podstawie przygotowanych w aplikacji scenariuszy, opisanych zadaniowo dla każdego etapu prowadzonej egzekucji. W każdej z prowadzonych egzekucji użytkownik powinien postępować zgodnie z obowiązującymi przepisami co do czynności komorniczych dokonywanych w ramach tzw. eksmisji, a podejmowane przez niego decyzje mają wpływać na przebieg symulacji w sposób bezpośredni. Użytkownicy biorący udział w symulacji mają mieć możliwość interakcji słownej z innymi uczestnikami czynności (wierzycielem, dłużnikiem, świadkiem, obsługą techniczną (ślusarz, osoby odpowiedzialne za transport), tworzenia niezbędnych dokumentów w

kancelarii na etapie poprzedzającym czynności egzekucyjne, utrwalania przebiegu czynności przy pomocy obrazu i dźwięku, sporządzania protokołu z czynności, podejmowania decyzji co do zajęcia albo niezajęcia rzeczy, stosowania środków przymusu, etc. Na początkowym etapie symulacji użytkownicy mają zapoznać się z komunikatem, w którym opisana będzie specyfika tej konkretnej sprawy egzekucyjnej. Symulator ma zapewniać wykonywanie roli komornika sądowego w interakcji z pomocniczymi postaciami dłużnika, wierzyciela, ich pełnomocników procesowych, świadka, osoby trzeciej, która zakłóca przebieg egzekucji, policjantów, którzy udzielają asysty, ślusarza, osób odpowiedzialnych za nagrywanie czynności, osób odpowiedzialnych za wnoszenie rzeczy i transport i innych. Symulator musi pokazywać wizualne odzwierciedlenie kalendarza i zegara, aby można było obrazować upływ czasu (np. 14 dni albo 2 godzin). Elementem składowym każdego scenariusza ma być rola komornika sądowego, którą odgrywa użytkownik symulacji – a także to jak przygotowuje się w kancelarii do czynności egzekucyjnych (sporządzając odpowiednie dokumenty), jak rozpoczyna i przeprowadza czynności terenowe i je utrwalą, jakie może wykonać dyspozycje w różnych wariantach tzw. eksmisji oraz jakie będą konsekwencje poszczególnych działań. Każdy etap symulacji ma kończyć się podsumowaniem wykonanych aktywności oraz zadaniem pytań kontrolnych w formie quizu. Użytkownik będzie mógł zapoznać się z dodatkowymi informacjami nt. scenariusza. Użytkownik w czasie przeprowadzania symulacji będzie mógł zarówno stać, jak i siedzieć – będzie mógł także skorzystać z modułu przemieszczania się w sposób wirtualny (tzw. teleportacja). W trakcie użytkowania symulacja będzie przekazywała komunikaty tekstowe i głosowe do użytkownika, a prowadzący zajęcia będzie mógł w każdym momencie ingerować w przebieg symulacji. Scenariusz ma umożliwić urealnienie przebiegu wirtualnej egzekucji sądowej np. poprzez elementy zakłócające tj. niewłaściwe zachowanie dłużnika, członka jego rodziny czy wtargnięcie do lokalu osoby nietrzeźwej. Symulacja ma umożliwiać wyświetlanie widoku zarówno w goglach użytkowników, jak i na zewnętrznym ekranie. Jednym z dostępnych scenariuszy ma być przeprowadzenie egzekucji sądowej z udziałem osoby z niepełnosprawnością jako dłużnika.

Symulator ma pozwalać osobie prowadzącej zajęcia na moderowanie przebiegu symulacji, a sama aplikacja ma mieć funkcje podpowiedzi ułatwiających użytkownikom zrozumienie funkcji i klasyfikacji poszczególnych obiektów i postaci, np. w aspekcie ograniczeń podmiotowych i uprawnień dłużników w zakresie tzw. eksmisji. Częścią symulatora ma być edytor scenariuszy, który umożliwiać ma tworzenie nowych lub modyfikowanie istniejących scenariuszy symulacji tzw. eksmisji. Edytor scenariuszy ma umożliwiać osobie nieposiadającej wiedzy technicznej tworzenie nowych lub modyfikację istniejących scenariuszy różniących się m.in.: typem sprawy egzekucyjnej, wyglądem przestrzeni, w której odbywają się czynności egzekucyjne, możliwymi do podjęcia akcjami i kolejnością ich wykonywania przez użytkownika. Ponadto edytor scenariuszy ma umożliwiać określenie składowych ról komornika sądowego i innych wskazanych wyżej osób uczestniczących w czynnościach egzekucyjnych, udostępniać określenie poszczególnych kroków symulacji i ich kolejności (w tym określenie ról poszczególnych uczestników czynności egzekucyjnych), umożliwiać podział przebiegu symulacji na etapy oraz określać sytuację życiową i rodzinną dłużnika, którą użytkownik będzie miał przeanalizować pod kątem dopuszczalności i przebiegu tzw. eksmisji i ma być także możliwość tworzenia pytań kontrolnych w formie quizu składających się z pytań jedno- lub wielokrotnego wyboru z maksymalnie 4 dostępnymi odpowiedziami. Edytor scenariuszy ma także umożliwiać ich zapisywanie. Edytor

ma być wyposażony w graficzną reprezentację przedmiotów i zwierząt, które mogą być umieszczone w przestrzeni, w której jest przeprowadzana tzw. eksmisja, a także zawierać graficzne odzwierciedlenie przestrzeni, w których odbywają się czynności egzekucyjne, elementów zakłócających przebieg symulacji czy wskazanych postaci uczestniczących w egzekucji sądowej.

Celem symulatora ma być dostarczenie realistycznego i szczegółowego doświadczenia edukacyjnego, pozwalającego użytkownikom zrozumieć wyzwania związane z wykonywaniem zadań komornika sądowego w zakresie tzw. eksmisji. oraz to, jaką rolę odgrywają w egzekucji sądowej osoby uczestniczące w tych czynnościach. Symulator ma funkcjonować na bazie technologii wirtualnej rzeczywistości (Virtual Reality).

W ramach zamówienia – oprócz licencji – zapewnić należy: opiekę serwisową (w tym software assurance dla oprogramowania symulatora, prawo do modyfikacji i aktualizacji scenariuszy w okresie trwania opieki serwisowej, także z uwagi na zmiany stanu prawnego), usługę instalacji i konfiguracji sprzętu oraz oprogramowania wirtualnej rzeczywistości (w tym kalibrację sprzętu i oprogramowania w miejscu wskazanym przez zamawiającego).

Tabela nr 1 – zakres funkcjonalny Oprogramowania VR

Lp.	Opis wymagania
1.	Symulator VR zostanie przygotowany w technologii wirtualnej rzeczywistości (ang. virtual reality).
2.	Symulator egzekucji sądowej w sprawach cywilnych przeznaczony będzie do kształcenia na kierunkach studiów, na których występują elementy kształcenia z zakresu prawa.
3.	Symulator VR umożliwi symulację przebiegu różnych przypadków opróżnienia lokalu lub pomieszczenia albo wydania nieruchomości lub statku (tzw. eksmisji) z uwzględnieniem czynności procesowych (doręczeń, sporządzania takich dokumentów jak zawiadomienie o egzekucji), a także dokonywania czynności komorniczych na poszczególnych etapach tzw. eksmisji.
4.	Symulacja odbywać się będzie w wirtualnym środowisku wzorowanym na wyglądzie i wyposażeniu przestrzeni, w których najczęściej komornicy dokonują tzw. eksmisji. Dostępnych będzie co najmniej 10, różniących się wyglądem, przestrzeni (lokal mieszkalny zaniedbany, lokal mieszkalny o wysokim standardzie, lokal użytkowy (sklep), dom jednorodzinny, gospodarstwo rolne, hurtownia (zespół pomieszczeń magazynowych), hala produkcyjna z parkiem maszynowym, kancelaria komornicza, sala sądowa, statek handlowy).
5.	Aplikacja przystosowana będzie do rozgrywki w trybie <i>multiplayer</i> umożliwiającym jednoczesną pracę wielu użytkowników w tej samej przestrzeni i w tym samym czasie.
6.	Zadanie użytkownika biorącego udział w symulacji będzie polegało na wcieleniu się w rolę komornika sądowego wykonującego czynności w zakresie tzw. eksmisji, zarówno w kancelarii komorniczej, jak i w terenie. Użytkownik musi starać się postępować zgodnie z obowiązującymi przepisami Kodeksu postępowania cywilnego i innymi przepisami szczegółowymi, zwłaszcza w zakresie obowiązujących ograniczeń podmiotowych oraz sytuacji życiowej i rodzinnej dłużnika istotnej dla przebiegu tzw. eksmisji. Podjęte przez niego decyzje będą bezpośrednio wpływać na przebieg symulacji.
7.	Użytkownik odgrywający rolę komornika sądowego będzie miał możliwość interakcji z pomocniczymi postaciami pracownika kancelarii, dłużnika,

	wierzyciela, ich pełnomocników procesowych, świadka, osoby trzeciej, która zakłóca przebieg egzekucji, policjantów, którzy udzielają asysty, ślusarza, osób odpowiedzialnych za nagrywanie czynności, osób odpowiedzialnych za wynoszenie rzeczy i transport oraz innymi.
8.	Na początku symulacji użytkownicy zapoznają się – poprzez komunikat tekstowy lub głosowy – ze specyfikacją sprawy egzekucyjnej oraz z faktami związanymi ze sprawą, których odgrywane przez nich postaci są świadome (np. obecność dzieci, zwierząt, niepełnosprawność dłużnika albo członka jego rodziny).
9.	Użytkownicy będą mogli wcielić się w jedną z 20 ról zdefiniowanych dla danego scenariusza. Przykładowe role w jakie będą mogli wcielić się użytkownicy w czasie symulacji to: 1. komornik sądowy; 2. asesor komorniczy nagrywający czynności; 3. dłużnik (kilka wersji, w tym z niepełnosprawnością, w podeszłym wieku, z zaburzeniami psychicznymi, agresywny, dłużniczka w ciąży); 4. wierzyciel; 5. adwokat/radca prawny jako pełnomocnik strony (dłużnika albo wierzyciela) 6. dorosły członek rodziny dłużnika; 7. dziecko dłużnika; 8. członek rodziny dłużnika z niepełnosprawnością; 9. policjant nr 1 10. policjant nr 2 11. świadek przywołany do czynności nr 1 12. świadek przywołany do czynności nr 2 13. ślusarz; 14. pracownik do wynoszenia rzeczy nr 1; 15. pracownik do wynoszenia rzeczy nr 2; 16. sąsiadka; 17. sąsiad; 18. osoba zakłócająca czynności (np. w stanie nietrzeźwym); 19. biegły sądowy; 20. sędzia albo referendarz sądowy nadzorujący czynności komornika sądowego.
10.	Przebieg rozgrywki będzie oparty na odwróconym drzewie decyzyjnym obrazującym prawidłowy przebieg czynności procesowych i egzekucyjnych. Oznacza to, że każdy scenariusz symulacji będzie określać: jakie czynności rozpoczynają egzekucję, jakie można wykonać akcje oraz jakie będą konsekwencje tych działań.
11.	Możliwość wykonywania aktywności posiadać będzie jedynie użytkownik występujący w roli, która została wskazana w kroku wcześniejszym do wykonania działania.
12.	Przebieg rozgrywki będzie podzielony na etapy. Na jeden etap składać się będzie określona liczba kroków, przy czym jeden krok, to jedna akcja podjęta przez określonego użytkownika (np. wysłanie pisma albo zastosowanie środka przymusu wobec dłużnika stawiającego opór).
13.	Każdy etap będzie mógł być zakończony krótkim podsumowaniem wykonanych aktywności przeprowadzonym przez prowadzącego zajęcia oraz zadaniem pytań kontrolnych w formie quizu.
14.	Na wybranych elementach wirtualnej przestrzeni będą znajdowały się symbole informujące o możliwości zapoznania się z dodatkowym opisem. Po wskazaniu tych symboli użytkownik zobaczy komunikat tekstowy objaśniający – na

	podstawie fachowej wiedzy i w zwięzły sposób – charakterystykę wskazanego elementu.
15.	Na początku symulacji wybrane postaci reprezentujące uczestników czynności egzekucyjnych umieszczone zostaną w miejscach, które odpowiadały charakterystyce sprawy egzekucyjnej, tzn. graficzna postać oddająca miejsce i ruch użytkownika wcielającego się w komornika sądowego. Aktywności użytkownika występującego w roli komornika sądowego pozostali uczestnicy symulacji będą obserwowali jako aktywności wirtualnej postaci. Jednocześnie w kolejnych etapach będą się pojawiały kolejne postaci w zależności od scenariusza (np. ślusarz, ciekawska sąsiadka, osoba zakłócająca czynności). Dla dłużnika będzie co najmniej dwadzieścia postaci (z różnymi cechami, w różnym wieku), a dla każdej z kluczowych ról w egzekucji, takich jak: komornik sądowy, wierzyciel, pełnomocnik procesowy, będzie można wybrać jedną z co najmniej dwóch dostępnych postaci. Wygląd postaci może być narzucony przez osobę prowadzącą zajęcia lub wybrany przez użytkownika symulacji.
16.	Aplikacja rozpozna także, czy użytkownik symulacji chodzi, siedzi czy stoi (albo leży np. w sytuacji dłużnika w podeszłym wieku) i w odpowiedni sposób zareaguje na zmianę pozycji, wyświetlając właściwy obraz postaci w wirtualnej przestrzeni obserwowanej przez wszystkich uczestników symulacji.
17.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł zmienić pozycję, ponieważ w zależności od sytuacji powinien chodzić, siedzieć albo stać. Pozostałe postaci również powinny wykazywać dynamikę ruchu.
18.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł za pomocą mechanizmu teleportacji poruszać się po przestrzeni, w której dokonuje czynności procesowych albo egzekucyjnych.
19.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł podejść (korzystając z mechanizmu teleportacji) do innej wirtualnej postaci.
20.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł wejść w interakcje z obiektami znajdującymi się w każdej z przestrzeni. Możliwość ta odnosi również co do postaci z obsługi technicznej (ślusarz, transport). Istotna jest również interakcja z dokumentami (np. tworzenie protokołu) i sprzętem technicznym (np. nagrywanie czynności zajęcia)
21.	W symulatorze będą dostępne następujące obiekty interaktywne: przedmioty i zwierzęta, dokumenty wytworzone na potrzeby egzekucji i narzędzia przydatne do wykonywania czynności (np. pudła, rękawiczki). Wszystkie obiekty interaktywne użytkownicy będą mogli podnieść, obrócić i przemieścić zgodnie z ich funkcją i przeznaczeniem.
22.	W czasie symulacji, aplikacja umożliwi wyświetlanie wirtualnej postaci prowadzącego zajęcia, która w formie komunikatu głosowego będzie tłumaczyć wybrane zagadnienia związane z prowadzeniem egzekucji sądowej. Ingerencja prowadzącego w przebieg rozgrywki może mieć miejsce w dowolnym momencie.
23.	Aplikacja udostępni co najmniej sześć różnych elementów, które zakłócają przebieg czynności egzekucyjnej, np. agresja dłużnika czy wtargnięcie osoby nietrzeźwej.
24.	Oprócz widoku generowanego przez każdy zestaw gogli użytkownika biorącego udział w symulacji, aplikacja zapewni ogólny widok przestrzeni objętej czynnościami egzekucyjnymi, który będzie można wyświetlać na zewnętrznym ekranie.
25.	Integralną częścią aplikacji będzie edytor scenariuszy umożliwiający osobie nieposiadającej wiedzy technicznej na tworzenie nowych lub modyfikację istniejących scenariuszy symulacji różniących się między innymi: typem przestrzeni, w której będą prowadzone czynności egzekucyjnego, osobą

	dłużnika, przebiegiem egzekucji czy zakresem czynności.
26.	Symulator musi pokazywać wizualne odzwierciedlenie kalendarza i zegara, aby można było obrazować upływ czasu (np. 14 dni albo 2 godzin).
27.	Symulator musi obejmować wszystkie etapy postępowania egzekucyjnego odnoszącego się do tzw. eksmisji, począwszy od weryfikacji wniosku o wszczęcie egzekucji, po czynności informacyjne, generowanie takich dokumentów jak zawiadomienie o wszczęciu egzekucji, dokonywanie czynności zmierzających bezpośrednio do dokonania opróżnienia albo wydania, problemy dotyczące uprawnień do lokalu socjalnego albo pomieszczenia zastępczego, zakończenie postępowania.
28.	Edytor umożliwi tworzenie nowych scenariuszy symulacji będących kompilacją elementów zaczerpniętych z dostarczonej przez wykonawcę biblioteki obiektów i postaci.
29.	Edytor scenariuszy umożliwi określenie ról biorących udział w symulacji.
30.	Edytor scenariuszy udostępni narzędzie umożliwiające edycję drzewa decyzyjnego, na którym opiera się przebieg symulacji. Narzędzie umożliwi określenie kroków symulacji oraz ich kolejności. Dla każdego kroku edytor umożliwi przypisanie dostępnych aktywności – maksymalnie pięciu oraz ich wykonawców (ról).
31.	Edytor scenariuszy umożliwi podział przebiegu symulacji na etapy.
32.	Edytor scenariuszy umożliwi określenie przedmiotów i zwierząt, co do których użytkownik pełniący rolę komornika sądowego będzie podejmował decyzję w zakresie zajęcia albo niezajęcia. Edytor zapewni narzędzie umożliwiające rozszerzenie przez uprawnionego użytkownika listy dostępnych obiektów (przedmiotów i zwierząt) i postaci pomocniczych poprzez import dwuwymiarowych plików graficznych w formacie jpg, gif, png.
33.	Edytor umożliwi tworzenie sugerowanych wypowiedzi dostępnych dla użytkownika w wybranym momencie rozgrywki. Treść dostępna dla użytkownika może mieć charakter wskazówek dotyczących sugerowanej wypowiedzi lub może zawierać jej pełny zapis.
34.	Edytor umożliwi zapisywanie utworzonych w edytorze scenariuszy egzekucji sądowej.
35.	Edytor udostępni narzędzie umożliwiające tworzenie pytań kontrolnych w formie quizu składającego się z pytań jedno- lub wielokrotnego wyboru. Pytania będą miały maksymalnie 4 dostępne odpowiedzi.
36.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych przestrzeni zawierającą graficzną prezentację co najmniej ośmiu przestrzeni, które będą różniły się od siebie wyglądem (plac budowy, lokal mieszkalny zaniedbany, lokal mieszkalny o wysokim standardzie, lokal użytkowy (sklep), dom jednorodzinny, gospodarstwo rolne, hurtownia (zespół pomieszczeń magazynowych), hala produkcyjna z parkiem maszynowym).
37.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą co najmniej graficzną reprezentację przedmiotów i zwierząt, a także bibliotekę postaci pomocniczych.
38.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą co najmniej sześć różnych elementów zakłócających przebieg symulacji (np. agresja dłużnika czy wtargnięcie osoby nietrzeźwej).
39.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą dla dłużnika co najmniej dwadzieścia postaci, a dla każdej z kluczowych ról w egzekucji, takich jak: komornik sądowy, wierzyciel, pełnomocnik procesowy, będzie można wybrać jedną z co najmniej dwóch dostępnych postaci.

40.	Symulator ma możliwość generowania raportów i statystyk dotyczących przebiegu symulacji i działań użytkownika.
-----	--

Dostawa, wniesienie i montaż w pomieszczeniu wskazanym przez zamawiającego w siedzibie Zamawiającego w Szczecinie oraz uruchomienie symulatora. **Maksymalny termin realizacji 120 dni.**

III. **SYMULATOR VR CENTRUM EGZEKUCJI SĄDOWEJ UMOŻLIWIAJĄCY PROWADZENIE SYMULACJI LICYTACJI ZAJĘĆ KOMORNICZYCH**, w tym:

Licencja bezterminowa na oprogramowanie: symulator VR umożliwiający symulację licytacji zajęć komorniczych.

Przedmiotem zamówienia jest symulator wirtualnej rzeczywistości, który ma odzwierciedlać w świecie wirtualnym przygotowanie i przebieg licytacji tradycyjnej i elektronicznej w egzekucji sądowej w sprawach cywilnych oraz rozwijać praktyczne umiejętności i funkcje osób, które w przyszłości będą w jakiegokolwiek roli brały udział w postępowaniu egzekucyjnym (przykładowo jako organ nadzoru, organ egzekucyjny względnie pełnomocnik procesowy). Symulator ma pozwolić na prowadzenie symulacji w jednym czasie przez wielu użytkowników (tzw. tryb *multiplayer*) w otoczeniu wirtualnym przedstawiającym kilka przestrzeni, w których komornik może przeprowadzić licytację tradycyjną (w kancelarii komorniczej, w sali sądowej, etc.) oraz symulację licytacji elektronicznej w dedykowanym systemie teleinformatycznym. Zadaniem użytkowników będzie wcielanie się w rolę komornika na podstawie przygotowanych w aplikacji scenariuszy, opisanych zadaniowo dla każdego etapu i rodzaju licytacji. Użytkownik powinien postępować zgodnie z obowiązującymi przepisami co do czynności komorniczych dokonywanych w ramach licytacji tradycyjnej i elektronicznej, a podejmowane przez niego decyzje mają wpływać na przebieg symulacji w sposób bezpośredni. Użytkownicy biorący udział w symulacji mają mieć możliwość interakcji słownej z innymi uczestnikami czynności (wierzycielem, dłużnikiem, licytantami, sędzią, referendarzem sądowym), tworzenia niezbędnych dokumentów w kancelarii na etapie poprzedzającym licytację, utrwalania przebiegu czynności, sporządzania protokołu z czynności, stosowania środków przymusu, etc. Na początkowym etapie symulacji użytkownicy mają zapoznać się z komunikatem, w którym opisana będzie specyfika tej konkretnej sprawy egzekucyjnej. Symulator ma zapewniać wykonywanie roli komornika sądowego w interakcji z pomocniczymi postaciami dłużnika, wierzyciela, licytantów i innych. Symulator musi pokazywać wizualne odzwierciedlenie kalendarza i zegara, aby można było obrazować upływ czasu (np. 14 dni albo 2 godzin). Elementem składowym każdego scenariusza ma być rola komornika sądowego, którą odgrywa użytkownik symulacji – a także to jak przygotowuje się w kancelarii do licytacji, jak rozpoczyna i przeprowadza licytację w formie tradycyjnej i elektronicznej oraz je utrwała, jakie może wykonać dyspozycje w różnych wariantach przebiegu licytacji oraz jakie będą konsekwencje poszczególnych działań. Każdy etap symulacji ma kończyć się podsumowaniem wykonanych aktywności oraz zadaniem pytań kontrolnych w formie quizu. Użytkownik będzie mógł zapoznać się z dodatkowymi informacjami nt. scenariusza. Użytkownik w czasie przeprowadzania symulacji będzie mógł zarówno stać, jak i siedzieć – będzie mógł także skorzystać z modułu przemieszczania się w sposób wirtualny (tzw. teleportacja). W trakcie użytkowania symulacja będzie przekazywała komunikaty tekstowe i głosowe do użytkownika, a prowadzący zajęcia będzie mógł w każdym momencie ingerować w przebieg symulacji. Scenariusz ma

umożliwić urealnienie przebiegu wirtualnej egzekucji sądowej np. poprzez elementy zakłócające tj. niewłaściwe zachowanie dłużnika czy wtargnięcie osoby nietrzeźwej. Symulacja ma umożliwiać wyświetlanie widoku zarówno w goglach użytkowników, jak i na zewnętrznym ekranie.

Symulator ma pozwalać osobie prowadzącej zajęcia na moderowanie przebiegu symulacji, a sama aplikacja ma mieć funkcje podpowiedzi ułatwiających użytkownikom zrozumienie funkcji i klasyfikacji poszczególnych obiektów i postaci, np. dokumentów istotnych dla przygotowania i przeprowadzenia licytacji albo ustalenia czy dana osoba może być dopuszczona do licytacji. Częścią symulatora ma być edytor scenariuszy, który umożliwiać ma tworzenie nowych lub modyfikowanie istniejących scenariuszy symulacji licytacji. Edytor scenariuszy ma umożliwiać osobie nieposiadającej wiedzy technicznej tworzenie nowych lub modyfikację istniejących scenariuszy różniących się m.in.: typem sprawy egzekucyjnej, wyglądem przestrzeni, w której odbywa się licytacja, przebiegiem licytacji elektronicznej, możliwymi do podjęcia akcjami i kolejnością ich wykonywania przez użytkownika. Ponadto edytor scenariuszy ma umożliwiać określenie składowych ról komornika sądowego i innych wskazanych wyżej osób uczestniczących w licytacji, udostępniać określenie poszczególnych kroków symulacji i ich kolejności (w tym określenie ról poszczególnych uczestników licytacji), umożliwiać podział przebiegu symulacji na etapy. Ma być także możliwość tworzenia pytań kontrolnych w formie quizu składających się z pytań jedno- lub wielokrotnego wyboru z maksymalnie 4 dostępnymi odpowiedziami. Edytor scenariuszy ma także umożliwiać ich zapisywanie. Edytor ma być wyposażony w graficzną reprezentację przedmiotów i zwierząt, które mogą być umieszczone w przestrzeni, w której jest przeprowadzana licytacja z ruchomości, a także zawierać graficzne odzwierciedlenie przestrzeni, w których odbywają się licytacje z nieruchomości, elementów zakłócających przebieg symulacji czy wskazanych postaci uczestniczących w tych czynnościach.

Celem symulatora ma być dostarczenie realistycznego i szczegółowego doświadczenia edukacyjnego, pozwalającego użytkownikom zrozumieć wyzwania związane z wykonywaniem zadań komornika sądowego w zakresie licytacji elektronicznej i tradycyjnej oraz to, jaką rolę odgrywają w egzekucji sądowej osoby uczestniczące w tych czynnościach. Symulator ma funkcjonować na bazie technologii wirtualnej rzeczywistości (Virtual Reality).

W ramach zamówienia – oprócz licencji – zapewnić należy: opiekę serwisową (w tym software assurance dla oprogramowania symulatora, prawo do modyfikacji i aktualizacji scenariuszy w okresie trwania opieki serwisowej, także z uwagi na zmiany stanu prawnego), usługę instalacji i konfiguracji sprzętu oraz oprogramowania wirtualnej rzeczywistości (w tym kalibrację sprzętu i oprogramowania w miejscu wskazanym przez zamawiającego).

Tabela nr 1 – zakres funkcjonalny Oprogramowania VR

Lp.	Opis wymagania
1.	Symulator VR zostanie przygotowany w technologii wirtualnej rzeczywistości (ang. virtual reality).
2.	Symulator egzekucji sądowej w sprawach cywilnych przeznaczony będzie do kształcenia na kierunkach studiów, na których występują elementy kształcenia z zakresu prawa.
3.	Symulator VR umożliwi symulację przebiegu różnych przypadków licytacji tradycyjnych i elektronicznych dotyczących sprzedaży nieruchomości i

	ruchomości (w tym zwierząt).
4.	Symulacja odbywać się będzie w wirtualnym środowisku wzorowanym na wyglądzie i wyposażeniu przestrzeni, w których najczęściej komornicy dokonują licytacji tradycyjnej oraz systemu teleinformatycznego, w którym prowadzi się licytację elektroniczną. Dostępnych będzie co najmniej 6, różniących się wyglądem, przestrzeni (kancelaria komornicza, sala sądowa, miejsca, w których można przeprowadzić licytację), a także wizualizacja systemu teleinformatycznego.
5.	Aplikacja przystosowana będzie do rozgrywki w trybie <i>multiplayer</i> umożliwiającym jednoczesną pracę wielu użytkowników w tej samej przestrzeni i w tym samym czasie.
6.	Zadanie użytkownika biorącego udział w symulacji będzie polegało na wcieleniu się w rolę komornika sądowego wykonującego czynności w zakresie licytacji tradycyjnej i elektronicznej, zarówno w kancelarii komorniczej, jak i w innych miejscach. Użytkownik musi starać się postępować zgodnie z obowiązującymi przepisami Kodeksu postępowania cywilnego i innymi przepisami szczegółowymi,. Podjęte przez niego decyzje będą bezpośrednio wpływać na przebieg symulacji.
7.	Użytkownik odgrywający rolę komornika sądowego będzie miał możliwość interakcji z pomocniczymi postaciami pracownika kancelarii, dłużnika, wierzyciela, licytantów oraz innymi.
8.	Na początku symulacji użytkownicy zapoznają się – poprzez komunikat tekstowy lub głosowy – ze specyfikacją sprawy egzekucyjnej oraz z faktami związanymi ze sprawą, których odgrywane przez nich postaci są świadome (np. sytuacje podające w wątpliwość zasadność udziału w charakterze licytanta).
9.	Użytkownicy będą mogli wcielić się w jedną z min. 7 ról zdefiniowanych dla danego scenariusza. Przykładowe role w jakie będą mogli wcielić się użytkownicy w czasie symulacji to: 1. komornik sądowy; 2. asesor komorniczy; 3. dłużnik (co najmniej 20 wersji, w tym z niepełnosprawnością, w podeszłym wieku, z zaburzeniami psychicznymi, agresywny, dłużniczka w ciąży); 4. wierzyciel; 5. adwokat/radca prawny jako pełnomocnik strony (dłużnika albo wierzyciela) 6. licytant (kilka wariantów) – co najmniej 20 wersji postaci; w każdym scenariuszu musi być możliwość wprowadzenia kilku licytantów; 7. sędzia albo referendarz sądowy nadzorujący czynności komornika sądowego.
10.	Przebieg rozgrywki będzie oparty na odwróconym drzewie decyzyjnym obrazującym prawidłowy przebieg czynności procesowych i egzekucyjnych. Oznacza to, że każdy scenariusz symulacji będzie określać: jakie czynności przygotowują licytację, jakie można wykonać akcje w jej trakcie i po zakończeniu oraz jakie będą konsekwencje tych działań.
11.	Możliwość wykonywania aktywności posiadać będzie jedynie użytkownik występujący w roli, która została wskazana w kroku wcześniejszym do wykonania działania.
12.	Przebieg rozgrywki będzie podzielony na etapy. Na jeden etap składać się będzie określona liczba kroków, przy czym jeden krok, to jedna akcja podjęta przez określonego użytkownika (np. wysłanie pisma albo zastosowanie środka przymusu).

13.	Każdy etap będzie mógł być zakończony krótkim podsumowaniem wykonanych aktywności przeprowadzonym przez prowadzącego zajęcia oraz zadaniem pytań kontrolnych w formie quizu.
14.	Na wybranych elementach wirtualnej przestrzeni będą znajdowały się symbole informujące o możliwości zapoznania się z dodatkowym opisem. Po wskazaniu tych symboli użytkownik zobaczy komunikat tekstowy objaśniający – na podstawie fachowej wiedzy i w zwięzły sposób – charakterystykę wskazanego elementu.
15.	Na początku symulacji wybrane postaci reprezentujące uczestników licytacji i innych związanych z nią czynności umieszczone zostaną w miejscach, które odpowiadały charakterystyce sprawy egzekucyjnej, tzn. graficzna postać oddająca miejsce i ruch użytkownika wcielającego się w komornika sądowego. Aktywności użytkownika występującego w roli komornika sądowego pozostali uczestnicy symulacji będą obserwowali jako aktywności wirtualnej postaci. Jednocześnie w kolejnych etapach będą się pojawiały kolejne postaci w zależności od scenariusza (np. licytant, dłużnik). Dla dłużnika i licytantów będzie co najmniej dwadzieścia postaci (z różnymi cechami, w różnym wieku), a dla każdej z kluczowych ról w egzekucji, takich jak: komornik sądowy, wierzyciel, pełnomocnik procesowy, będzie można wybrać jedną z co najmniej dwóch dostępnych postaci. Wygląd postaci może być narzucony przez osobę prowadzącą zajęcia lub wybrany przez użytkownika symulacji.
16.	Aplikacja rozpozna także, czy użytkownik symulacji chodzi, siedzi czy stoi (albo leży np. w sytuacji dłużnika w podeszłym wieku) i w odpowiedni sposób zareaguje na zmianę pozycji, wyświetlając właściwy obraz postaci w wirtualnej przestrzeni obserwowanej przez wszystkich uczestników symulacji.
17.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł zmienić pozycję, ponieważ w zależności od sytuacji powinien chodzić, siedzieć albo stać. Pozostałe postaci również powinny wykazywać dynamikę ruchu.
18.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł za pomocą mechanizmu teleportacji poruszać się po przestrzeni, w której dokonuje czynności procesowych albo egzekucyjnych.
19.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł podejść (korzystając z mechanizmu teleportacji) do innej wirtualnej postaci.
20.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł wejść w interakcje z obiektami znajdującymi się w każdej z przestrzeni. Możliwość ta odnosi również co do postaci pomocniczych (np. licytanci). Istotna jest również interakcja z dokumentami (np. tworzenie protokołu) i sprzętem technicznym (np. nagrywanie czynności).
21.	W symulatorze będą dostępne następujące obiekty interaktywne: przedmioty i zwierzęta, dokumenty wytworzone na potrzeby niezbędnych czynności i narzędzia przydatne do wykonywania czynności (np. pudła). Wszystkie obiekty interaktywne użytkownicy będą mogli podnieść, obrócić i przemieścić zgodnie z ich funkcją i przeznaczeniem.
22.	W czasie symulacji, aplikacja umożliwi wyświetlanie wirtualnej postaci prowadzącego zajęcia, która w formie komunikatu głosowego będzie tłumaczyć wybrane zagadnienia związane z prowadzeniem egzekucji sądowej. Ingerencja prowadzącego w przebieg rozgrywki może mieć miejsce w dowolnym momencie.
23.	Aplikacja udostępni co najmniej sześć różnych elementów, które zakłócają przebieg czynności, np. agresja dłużnika czy wtargnięcie osoby nietrzeźwej.
24.	Oprócz widoku generowanego przez każdy zestaw gogli użytkownika biorącego udział w symulacji, aplikacja zapewni ogólny widok przestrzeni

	objętej czynnościami egzekucyjnymi, który będzie można wyświetlać na zewnętrznym ekranie.
25.	Integralną częścią aplikacji będzie edytor scenariuszy umożliwiający osobie nieposiadającej wiedzy technicznej na tworzenie nowych lub modyfikację istniejących scenariuszy symulacji różniących się między innymi: typem przestrzeni, w której będą prowadzone czynności, osobą dłużnika, przebiegiem licytacji czy zakresem czynności.
26.	Symulator musi pokazywać wizualne odzwierciedlenie kalendarza i zegara, aby można było obrazować upływ czasu (np. 14 dni albo 2 godzin).
27.	Symulator musi obejmować wszystkie etapy postępowania egzekucyjnego odnoszącego się do licytacji, począwszy od weryfikacji wniosku o jej przeprowadzenie, aż do zakończenia postępowania na skutek zaspokojenia wierzyciela.
28.	Edytor umożliwi tworzenie nowych scenariuszy symulacji będących kompilacją elementów zaczerpniętych z dostarczonej przez wykonawcę biblioteki obiektów i postaci.
29.	Edytor scenariuszy umożliwi określenie ról biorących udział w symulacji.
30.	Edytor scenariuszy udostępni narzędzie umożliwiające edycję drzewa decyzyjnego, na którym opiera się przebieg symulacji. Narzędzie umożliwi określenie kroków symulacji oraz ich kolejności. Dla każdego kroku edytor umożliwi przypisanie dostępnych aktywności – maksymalnie pięciu oraz ich wykonawców (ról).
31.	Edytor scenariuszy umożliwi podział przebiegu symulacji na etapy.
32.	Edytor scenariuszy umożliwi określenie ruchomości, nieruchomości i zwierząt, co do których użytkownik pełniący rolę komornika sądowego będzie podejmował decyzję w zakresie przeprowadzenia licytacji. Edytor zapewni narzędzie umożliwiające rozszerzenie przez uprawnionego użytkownika listy dostępnych obiektów (rzeczy i zwierząt) poprzez import dwuwymiarowych plików graficznych w formacie jpg, gif, png, a także listy dostępnych postaci pomocniczych.
33.	Edytor umożliwi tworzenie sugerowanych wypowiedzi dostępnych dla użytkownika w wybranym momencie rozgrywki. Treść dostępna dla użytkownika może mieć charakter wskazówek dotyczących sugerowanej wypowiedzi lub może zawierać jej pełny zapis.
34.	Edytor umożliwi zapisywanie utworzonych w edytorze scenariuszy licytacji komorniczych.
35.	Edytor udostępni narzędzie umożliwiające tworzenie pytań kontrolnych w formie quizu składającego się z pytań jedno- lub wielokrotnego wyboru. Pytania będą miały maksymalnie 4 dostępne odpowiedzi.
36.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych przestrzeni zawierającą graficzną prezentację co sześciu przestrzeni, które będą różniły się od siebie wyglądem (kancelaria komornicza, sala sądowa, miejsca, w których można przeprowadzić licytację), a także wizualizację systemu teleinformatycznego.
37.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą co najmniej graficzną reprezentację przedmiotów i zwierząt, a także bibliotekę postaci pomocniczych.
38.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą co najmniej sześć różnych elementów zakłócających przebieg symulacji (np. agresja dłużnika czy wtargnięcie osoby nietrzeźwej).
39.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą dla dłużnika i licytantów co najmniej dwadzieścia postaci, a dla każdej z kluczowych ról w egzekucji, takich jak: komornik sądowy, wierzyciel, pełnomocnik procesowy, będzie można wybrać jedną z co najmniej dwóch dostępnych

	postaci.
40.	Symulator ma możliwość generowania raportów i statystyk dotyczących przebiegu symulacji i działań użytkownika.

Dostawa, wniesienie i montaż w pomieszczeniu wskazanym przez zamawiającego w siedzibie Zamawiającego w Szczecinie oraz uruchomienie symulatora. **Maksymalny termin realizacji 120 dni.**

IV. SYMULATOR VR CENTRUM EGZEKUCJI SĄDOWEJ UMOŻLIWIAJĄCY PROWADZENIE SYMULACJI ZAJĘĆ KOMORNICZYCH, w tym:

Licencja bezterminowa na oprogramowanie: symulator VR umożliwiający symulację zajęć komorniczych, niezbędny do realizacji zajęć.

Przedmiotem zamówienia jest symulator wirtualnej rzeczywistości, który ma odzwierciedlać w świecie wirtualnym przebieg egzekucji sądowej w sprawach cywilnych w zakresie czynności komorniczych dokonywanych w egzekucji świadczeń pieniężnych oraz rozwijać praktyczne umiejętności i funkcje osób, które w przyszłości będą w jakiegokolwiek roli brały udział w postępowaniu egzekucyjnym (przykładowo jako organ nadzoru, organ egzekucyjny względnie pełnomocnik procesowy). Symulator ma pozwolić na prowadzenie symulacji w jednym czasie przez wielu użytkowników (tzw. tryb *multiplayer*) w otoczeniu wirtualnym przedstawiającym kilka przestrzeni, w których komornik może dokonywać czynności egzekucyjnych (w kancelarii komorniczej i w ramach tzw. czynności terenowych). Dostępnych być co najmniej 10 przestrzeni, które będą różniły się od siebie wyglądem (plac budowy, lokal mieszkalny zaniedbany, lokal mieszkalny o wysokim standardzie, lokal użytkowy (sklep), dom jednorodzinny, gospodarstwo rolne, hurtownia (zespół pomieszczeń magazynowych), hala produkcyjna z parkiem maszynowym, kancelaria komornicza, sala sądowa). Zadaniem użytkowników będzie wcielanie się w rolę komornika na podstawie przygotowanych w aplikacji scenariuszy, opisanych zadaniowo dla każdego etapu prowadzonej egzekucji. W każdej z prowadzonych egzekucji użytkownik powinien postępować zgodnie z obowiązującymi przepisami co do zajęcia komorniczego w egzekucji sądowej z ruchomości i nieruchomości, a podejmowane przez niego decyzje mają wpływać na przebieg symulacji w sposób bezpośredni. Użytkownicy biorący udział w symulacji mają mieć możliwość interakcji słownej z innymi uczestnikami czynności (wierzycielem, dłużnikiem, świadkiem, obsługą techniczną (ślusarz, osoby odpowiedzialne za transport), tworzenia niezbędnych dokumentów w kancelarii na etapie poprzedzającym czynności egzekucyjne, utrwalania przebiegu czynności przy pomocy obrazu i dźwięku, sporządzania protokołu z czynności, podejmowania decyzji co do zajęcia albo niezajęcia rzeczy, stosowania środków przymusu, etc. Na początkowym etapie symulacji użytkownicy mają zapoznać się z komunikatem, w którym opisana będzie specyfika tej konkretnej sprawy egzekucyjnej. Symulator ma zapewniać wykonywanie roli komornika sądowego w interakcji z pomocniczymi postaciami dłużnika, wierzyciela, ich pełnomocników procesowych, świadka, osoby trzeciej, która zakłóca przebieg egzekucji, policjantów, którzy udzielają asysty, ślusarza, osób odpowiedzialnych za nagrywanie czynności, osób odpowiedzialnych za wynoszenie rzeczy i transport i innych. Symulator musi pokazywać wizualne odzwierciedlenie kalendarza i zegara, aby można było obrazować upływ czasu (np. 14 dni albo 2 godzin). Elementem składowym każdego scenariusza ma być rola komornika sądowego,

którą odgrywa użytkownik symulacji – a także to jak przygotowuje się w kancelarii do czynności egzekucyjnych (sporządzając odpowiednie dokumenty), jak rozpoczyna i przeprowadza czynności terenowe i je utrwała, jakie może wykonać dyspozycje w zakresie zajęć ruchomości (w tym zwierząt) i nieruchomości oraz jakie będą konsekwencje poszczególnych działań. Każdy etap symulacji ma kończyć się podsumowaniem wykonanych aktywności oraz zadaniem pytań kontrolnych w formie quizu. Użytkownik będzie mógł zapoznać się z dodatkowymi informacjami nt. scenariusza. Użytkownik w czasie przeprowadzania symulacji będzie mógł zarówno stać, jak i siedzieć – będzie mógł także skorzystać z modułu przemieszczania się w sposób wirtualny (tzw. teleportacja). W trakcie użytkowania symulacja będzie przekazywała komunikaty tekstowe i głosowe do użytkownika, a prowadzący zajęcia będzie mógł w każdym momencie ingerować w przebieg symulacji. Scenariusz ma umożliwić urealnienie przebiegu wirtualnej egzekucji sądowej np. poprzez elementy zakłócające tj. niewłaściwe zachowanie dłużnika, członka jego rodziny czy wtargnięcie do lokalu osoby nietrzeźwej. Symulacja ma umożliwiać wyświetlanie widoku zarówno w goglach użytkowników, jak i na zewnętrznym ekranie. Jednym z dostępnych scenariuszy ma być przeprowadzenie egzekucji sądowej z udziałem osoby z niepełnosprawnością jako dłużnika.

Symulator ma pozwalać osobie prowadzącej zajęcia na moderowanie przebiegu symulacji, a sama aplikacja ma mieć funkcje podpowiedzi ułatwiających użytkownikom zrozumienie funkcji i klasyfikacji poszczególnych obiektów, np. w aspekcie ograniczeń przedmiotowych egzekucji sądowej z ruchomości (w tym ze zwierząt) i specyfiki egzekucji z nieruchomości. Częścią symulatora ma być edytor scenariuszy, który umożliwiać ma tworzenie nowych lub modyfikowanie istniejących scenariuszy symulacji egzekucji sądowej z ruchomości (w tym ze zwierząt) i nieruchomości. Edytor scenariuszy ma umożliwiać osobie nieposiadającej wiedzy technicznej tworzenie nowych lub modyfikację istniejących scenariuszy różniących się m.in.: typem sprawy egzekucyjnej, wyglądem przestrzeni, w której odbywają się czynności egzekucyjne, możliwymi do podjęcia akcjami i kolejnością ich wykonywania przez użytkownika. Ponadto edytor scenariuszy ma umożliwiać określenie składowych ról komornika sądowego i innych wskazanych wyżej osób uczestniczących w czynnościach egzekucyjnych, udostępniać określenie poszczególnych kroków symulacji i ich kolejności (w tym określenie ról poszczególnych uczestników czynności egzekucyjnych), umożliwiać podział przebiegu symulacji na etapy oraz określać rzeczy (i zwierzęta), które użytkownik będzie miał przeanalizować pod kątem ewentualnego zajęcia, a także osoby, których obecność ma wpływ na przebieg egzekucji (np. domownicy). Zadaniem edytora ma być także możliwość tworzenia pytań kontrolnych w formie quizu składających się z pytań jedno- lub wielokrotnego wyboru z maksymalnie 4 dostępnymi odpowiedziami. Edytor scenariuszy ma także umożliwiać ich zapisywanie. Edytor ma być wyposażony w graficzną reprezentację przedmiotów i zwierząt, które mogą być objęte zajęciem albo są spod niego wyłączone (tj. wyposażenie poszczególnych lokali, inne rzeczy wartościowe, towary w lokalu użytkowym, wyposażenie placu budowy, składowe gospodarstwa rolne, w tym zwierzęta hodowlane), a także zawierać graficzne odzwierciedlenie przestrzeni, w których odbywają się czynności egzekucyjne, elementów zakłócających przebieg symulacji czy wskazanych wyżej postaci uczestniczących w egzekucji sądowej.

Celem symulatora ma być dostarczenie realistycznego i szczegółowego doświadczenia edukacyjnego, pozwalającego użytkownikom zrozumieć wyzwania związane z wykonywaniem zadań komornika sądowego w zakresie zajęcia w

egzekucji sądowej z ruchomości i nieruchomości. oraz to, jaką rolę odgrywają w egzekucji sądowej osoby uczestniczące w tych czynnościach. Symulator ma funkcjonować na bazie technologii wirtualnej rzeczywistości (Virtual Reality).

W ramach zamówienia – oprócz licencji – zapewnić należy: opiekę serwisową (w tym software assurance dla oprogramowania symulatora, prawo do modyfikacji i aktualizacji scenariuszy w okresie trwania opieki serwisowej, także z uwagi na zmiany stanu prawnego), usługę instalacji i konfiguracji sprzętu oraz oprogramowania wirtualnej rzeczywistości (w tym kalibrację sprzętu i oprogramowania w miejscu wskazanym przez zamawiającego).

Tabela nr 1 – zakres funkcjonalny Oprogramowania VR

Lp.	Opis wymagania
1.	Symulator VR zostanie przygotowany w technologii wirtualnej rzeczywistości (ang. virtual reality).
2.	Symulator egzekucji sądowej w sprawach cywilnych przeznaczony będzie do kształcenia na kierunkach studiów, na których występują elementy kształcenia z zakresu prawa.
3.	Symulator VR umożliwi symulację przebiegu różnych przypadków egzekucji z ruchomości i nieruchomości z uwzględnieniem czynności procesowych (doręczeń, sporządzania takich dokumentów jak zawiadomienie o egzekucji), a także dokonywania zajęć w egzekucji z ruchomości i z nieruchomości.
4.	Symulacja odbywać się będzie w wirtualnym środowisku wzorowanym na wyglądzie i wyposażeniu przestrzeni, w których komornicy dokonują wskazanych sposobów egzekucji sądowej. Dostępnych będzie co najmniej 10, różniących się wyglądem, przestrzeni (plac budowy, lokal mieszkalny zaniedbany, lokal mieszkalny o wysokim standardzie, lokal użytkowy (sklep), dom jednorodzinny, gospodarstwo rolne, hurtownia (zespół pomieszczeń magazynowych), hala produkcyjna z parkiem maszynowym, kancelaria komornicza, sala sądowa).
5.	Aplikacja przystosowana będzie do rozgrywki w trybie <i>multiplayer</i> umożliwiającym jednoczesną pracę wielu użytkowników w tej samej przestrzeni i w tym samym czasie.
6.	Zadanie użytkownika biorącego udział w symulacji będzie polegało na wcieleniu się w rolę komornika sądowego wykonującego czynności w zakresie egzekucji z ruchomości i nieruchomości, zarówno w kancelarii komorniczej, jak i w terenie. Użytkownik musi starać się postępować zgodnie z obowiązującymi przepisami Kodeksu postępowania cywilnego i innymi przepisami szczegółowymi, zwłaszcza w zakresie obowiązujących ograniczeń przedmiotowych i podmiotowych we wskazanych sposobach egzekucji sądowej (np. co do przedmiotów wyłączonych spod zajęcia). Podjęte przez niego decyzje będą bezpośrednio wpływać na przebieg symulacji.
7.	Użytkownik odgrywający rolę komornika sądowego będzie miał możliwość interakcji z pomocniczymi postaciami pracownika kancelarii, dłużnika, wierzyciela, ich pełnomocników procesowych, świadka, osoby trzeciej, która zakłóca przebieg egzekucji, policjantów, którzy udzielają asysty, ślusarza, osób odpowiedzialnych za nagrywanie czynności, osób odpowiedzialnych za wnoszenie rzeczy i transport oraz innymi.
8.	Na początku symulacji użytkownicy zapoznają się – poprzez komunikat tekstowy lub głosowy – ze specyfikacją sprawy egzekucyjnej oraz z faktami związanymi ze sprawą, których odgrywane przez nich postaci są świadome (np. obecność

	dzieci, zwierząt, niepełnosprawność dłużnika albo członka jego rodziny).
9.	Użytkownicy będą mogli wcielić się w jedną z 20 ról zdefiniowanych dla danego scenariusza. Przykładowe role w jakie będą mogli wcielić się użytkownicy w czasie symulacji to: 1. komornik sądowy; 2. asesor komorniczy nagrywający czynności; 3. dłużnik (kilka wersji, w tym z niepełnosprawnością, w podeszłym wieku, z zaburzeniami psychicznymi, agresywny, dłużniczka w ciąży); 4. wierzyciel; 5. adwokat/radca prawny jako pełnomocnik strony (dłużnika albo wierzyciela) 6. dorosły członek rodziny dłużnika; 7. dziecko dłużnika; 8. członek rodziny dłużnika z niepełnosprawnością; 9. policjant nr 1 10. policjant nr 2 11. świadek przywołany do czynności nr 1 12. świadek przywołany do czynności nr 2 13. ślusarz; 14. pracownik do wynoszenia rzeczy nr 1; 15. pracownik do wynoszenia rzeczy nr 2; 16. sąsiadka; 17. sąsiad; 18. osoba zakłócająca czynności (np. w stanie nietrzeźwym); 19. biegły sądowy; 20. sędzia albo referendarz sądowy nadzorujący czynności komornika sądowego.
10.	Przebieg rozgrywki będzie oparty na odwróconym drzewie decyzyjnym obrazującym prawidłowy przebieg czynności procesowych i egzekucyjnych. Oznacza to, że każdy scenariusz symulacji będzie określał: jakie czynności rozpoczynają egzekucję, jakie można wykonać akcje oraz jakie będą konsekwencje tych działań.
11.	Możliwość wykonywania aktywności posiadać będzie jedynie użytkownik występujący w roli, która została wskazana w kroku wcześniejszym do wykonania działania.
12.	Przebieg rozgrywki będzie podzielony na etapy. Na jeden etap składać się będzie określona liczba kroków, przy czym jeden krok, to jedna akcja podjęta przez określonego użytkownika (np. zajęcie przedmiotu albo zastosowanie środka przymusu wobec dłużnika stawiającego opór).
13.	Każdy etap będzie mógł być zakończony krótkim podsumowaniem wykonanych aktywności przeprowadzonym przez prowadzącego zajęcia oraz zadaniem pytań kontrolnych w formie quizu.
14.	Na wybranych elementach wirtualnej przestrzeni będą znajdowały się symbole informujące o możliwości zapoznania się z dodatkowym opisem. Po wskazaniu tych symboli użytkownik zobaczy komunikat tekstowy objaśniający – na podstawie fachowej wiedzy i w zwięzły sposób – charakterystykę wskazanego elementu.
15.	Na początku symulacji wybrane postaci reprezentujące uczestników czynności egzekucyjnych umieszczone zostaną w miejscach, które odpowiadały charakterystyce sprawy egzekucyjnej, tzn. graficzna postać oddająca miejsce i ruch użytkownika wcielającego się w komornika sądowego. Aktywności użytkownika występującego w roli komornika sądowego pozostali uczestnicy

	symulacji będą obserwowali jako aktywności wirtualnej postaci. Jednocześnie w kolejnych etapach będą się pojawiały kolejne postaci w zależności od scenariusza (np. ślusarz, ciekawska sąsiadka, osoba zakłócająca czynności). Dla dłużnika będzie co najmniej dwadzieścia postaci (z różnymi cechami, w różnym wieku), a dla każdej z kluczowych ról w egzekucji, takich jak: komornik sądowy, wierzyciel, pełnomocnik procesowy, będzie można wybrać jedną z co najmniej dwóch dostępnych postaci. Wygląd postaci może być narzucony przez osobę prowadzącą zajęcia lub wybrany przez użytkownika symulacji.
16.	Aplikacja rozpozna także, czy użytkownik symulacji chodzi, siedzi czy stoi (albo leży np. w sytuacji dłużnika w podeszłym wieku) i w odpowiedni sposób zareaguje na zmianę pozycji, wyświetlając właściwy obraz postaci w wirtualnej przestrzeni obserwowanej przez wszystkich uczestników symulacji.
17.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł zmienić pozycję, ponieważ w zależności od sytuacji powinien chodzić, siedzieć albo stać. Pozostałe postaci również powinny wykazywać dynamikę ruchu.
18.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł za pomocą mechanizmu teleportacji poruszać się po przestrzeni objętej czynnościami procesowymi albo egzekucyjnymi.
19.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł podejść (korzystając z mechanizmu teleportacji) do innej wirtualnej postaci.
20.	Użytkownik grający rolę komornika sądowego w czasie symulacji będzie mógł wejść w interakcje z obiektami, co do których musi podjąć decyzję, np. co do zajęcia albo zaniechania zajęcia. Możliwość ta odnosi również co do postaci z obsługi technicznej (ślusarz, transport). Istotna jest również interakcja z dokumentami (np. tworzenie protokołu) i sprzętem technicznym (np. nagrywanie czynności zajęcia)
21.	W symulatorze będą dostępne następujące obiekty interaktywne: przedmioty i zwierzęta, które mogą zostać potencjalnie zajęte, dokumenty wytworzone na potrzeby egzekucji i narzędzia przydatne do wykonywania czynności (np. pudła, rękawiczki). Wszystkie obiekty interaktywne użytkownicy będą mogli podnieść, obrócić i przemieścić zgodnie z ich funkcją i przeznaczeniem.
22.	W czasie symulacji, aplikacja umożliwi wyświetlanie wirtualnej postaci prowadzącego zajęcia, która w formie komunikatu głosowego będzie tłumaczyć wybrane zagadnienia związane z prowadzeniem egzekucji sądowej. Ingerencja prowadzącego w przebieg rozgrywki może mieć miejsce w dowolnym momencie.
23.	Aplikacja udostępni co najmniej sześć różnych elementów, które zakłócają przebieg czynności egzekucyjnej, np. agresja dłużnika czy wtargnięcie osoby nietrzeźwej.
24.	Oprócz widoku generowanego przez każdy zestaw gogli użytkownika biorącego udział w symulacji, aplikacja zapewni ogólny widok przestrzeni objętej czynnościami egzekucyjnymi, który będzie można wyświetlać na zewnętrznym ekranie.
25.	Integralną częścią aplikacji będzie edytor scenariuszy umożliwiający osobie nieposiadającej wiedzy technicznej na tworzenie nowych lub modyfikację istniejących scenariuszy symulacji różniących się między innymi: typem przestrzeni, w której będą prowadzone czynności egzekucyjnego, osobą dłużnika, sposobem egzekucji czy zakresem czynności.
26.	Symulator musi pokazywać wizualne odzwierciedlenie kalendarza i zegara, aby można było obrazować upływ czasu (np. 14 dni albo 2 godzin).
27.	Symulator musi obejmować wszystkie etapy postępowania egzekucyjnego, w którym zastosowano egzekucję sądową z ruchomości względnie egzekucję

	sądową z nieruchomości, poczynszy od weryfikacji wniosku o wszczęcie egzekucji, po czynności informacyjne, generowanie takich dokumentów jak zawiadomienie o wszczęciu egzekucji, dokonywanie czynności zajęcia, problemy dotyczące określenia wartości (opis i oszacowanie), przygotowanie i przeprowadzenie licytacji, dokonanie podziału otrzymanych środków i zakończenie postępowania.
28.	Edytor umożliwi tworzenie nowych scenariuszy symulacji będących kompilacją elementów zaczerpniętych z dostarczonej przez wykonawcę biblioteki obiektów i postaci.
29.	Edytor scenariuszy umożliwi określenie ról biorących udział w symulacji.
30.	Edytor scenariuszy udostępni narzędzie umożliwiające edycję drzewa decyzyjnego, na którym opiera się przebieg symulacji. Narzędzie umożliwi określenie kroków symulacji oraz ich kolejności. Dla każdego kroku edytor umożliwi przypisanie dostępnych aktywności – maksymalnie pięciu oraz ich wykonawców (ról).
31.	Edytor scenariuszy umożliwi podział przebiegu symulacji na etapy.
32.	Edytor scenariuszy umożliwi określenie sytuacji życiowej i rodzinnej dłużnika, co do którego użytkownik pełniący rolę komornika sądowego będzie podejmował decyzję w zakresie czynności zmierzających do tzw. eksmisji. Edytor zapewni narzędzie umożliwiające rozszerzenie przez uprawnionego użytkownika listy dostępnych obiektów (przedmiotów i zwierząt), a także postaci pomocniczych poprzez import dwuwymiarowych plików graficznych w formacie jpg, gif, png.
33.	Edytor umożliwi tworzenie sugerowanych wypowiedzi dostępnych dla użytkownika w wybranym momencie rozgrywki. Treść dostępna dla użytkownika może mieć charakter wskazówek dotyczących sugerowanej wypowiedzi lub może zawierać jej pełny zapis.
34.	Edytor umożliwi zapisywanie utworzonych w edytorze scenariuszy egzekucji sądowej.
35.	Edytor udostępni narzędzie umożliwiające tworzenie pytań kontrolnych w formie quizu składającego się z pytań jedno- lub wielokrotnego wyboru. Pytania będą miały maksymalnie 4 dostępne odpowiedzi.
36.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych przestrzeni zawierającą graficzną prezentację co najmniej ośmiu przestrzeni, które będą różniły się od siebie wyglądem (plac budowy, lokal mieszkalny zaniedbany, lokal mieszkalny o wysokim standardzie, lokal użytkowy (sklep), dom jednorodzinny, gospodarstwo rolne, hurtownia (zespół pomieszczeń magazynowych), hala produkcyjna z parkiem maszynowym).
37.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą co najmniej graficzną reprezentację przedmiotów i zwierząt, a także bibliotekę postaci pomocniczych.
38.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą co najmniej sześć różnych elementów zakłócających przebieg symulacji (np. agresja dłużnika czy wtargnięcie osoby nietrzeźwej).
39.	Edytor będzie wyposażony w bibliotekę dostępnych obiektów zawierającą dla dłużnika co najmniej dwadzieścia postaci, a dla każdej z kluczowych ról w egzekucji, takich jak: komornik sądowy, wierzyciel, pełnomocnik procesowy, będzie można wybrać jedną z co najmniej dwóch dostępnych postaci.
40.	Symulator ma możliwość generowania raportów i statystyk dotyczących przebiegu symulacji i działań użytkownika.

Dostawa, wniesienie i montaż w pomieszczeniu wskazanym przez zamawiającego w siedzibie Zamawiającego oraz uruchomienie symulatora. **Maksymalny termin realizacji 120 dni.**

V. ZAPEWNIENIE OPIEKI SERWISOWEJ SYMULATORÓW VR UMOŻLIWIAJĄCYCH PROWADZENIE OGŁĘDZIN KRYMINALISTYCZNYCH I ZABEZPIECZENIA ŚLADÓW ORAZ CENTRÓW EGZEKUCJI SĄDOWEJ, w tym:

1. Zapewnienie opieki serwisowej dla 1 symulatora VR umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych i zabezpieczenia śladów

(software assurance, w tym prawo do wszystkich modyfikacji scenariusza w okresie trwania opieki **na okres 48 miesięcy** od daty podpisania Końcowego Protokołu Odbioru) dot. symulatora umożliwiającego przeprowadzenie oględzin kryminalistycznych. Opieka serwisowa obejmie również wsparcie techniczne i merytoryczne dla użytkowników z obsługi programowania, gwarancję nieprzerwanej pracy oprogramowania oraz szybką interwencję w przypadku ewentualnych awarii.

Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia prawa oraz realizacji modyfikacji i aktualizacji scenariuszy w okresie trwania opieki serwisowej, w tym w szczególności dostosowywania treści, przebiegu oraz elementów interaktywnych scenariuszy do zmieniających się potrzeb Zamawiającego, warunków technicznych oraz obowiązujących przepisów prawa. Wykonawca będzie dokonywał aktualizacji scenariuszy w przypadku nowelizacji przepisów, zmian w obowiązujących procedurach, wytycznych lub normach prawnych, jak również w przypadku konieczności uzupełnienia lub rozszerzenia treści scenariuszy celem zachowania ich zgodności z aktualnym stanem prawnym oraz zapewnienia ich bieżącej przydatności szkoleniowej.

2. Zapewnienie opieki serwisowej dla 3 symulatorów VR Centrów Egzekucji Sądowej w tym symulacji eksmisji, licytacji komorniczych, zajęć komorniczych (software assurance, w tym prawo do wszystkich modyfikacji scenariusza w okresie trwania opieki **na okres 48 miesięcy** od daty podpisania Końcowych Protokołu Odbioru) dot. symulatora umożliwiającego symulację eksmisji. Opieka serwisowa obejmie również wsparcie techniczne i merytoryczne dla użytkowników z obsługi programowania, gwarancję nieprzerwanej pracy oprogramowania oraz szybką interwencję w przypadku ewentualnych awarii.

Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia prawa oraz realizacji modyfikacji i aktualizacji scenariuszy w okresie trwania opieki serwisowej, w tym w szczególności dostosowywania treści, przebiegu oraz elementów interaktywnych scenariuszy do zmieniających się potrzeb Zamawiającego, warunków technicznych oraz obowiązujących przepisów prawa. Wykonawca będzie dokonywał aktualizacji scenariuszy w przypadku nowelizacji przepisów, zmian w obowiązujących procedurach, wytycznych lub normach prawnych, jak również w przypadku konieczności uzupełnienia lub rozszerzenia treści scenariuszy celem zachowania ich zgodności z aktualnym stanem prawnym oraz zapewnienia ich bieżącej przydatności szkoleniowej.

VI. SPRZĘT NIEZBĘDNY DO DZIAŁANIA SYMULATORÓW VR UMOŻLIWIAJĄCYCH PROWADZENIE OGŁĘDZIN KRYMINALISTYCZNYCH

I ZABEZPIECZENIA ŚLADÓW ORAZ CENTRÓW EGZEKUCJI SĄDOWEJ, w tym:

1. **Sprzęt niezbędny do działania symulatora VR umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych oraz zabezpieczania śladów** (komputer, monitor, google VR, kontrolery VR) - Zakup sprzętu dla symulacji VR o poniższych min. parametrach jest kluczowy dla edukacji studentów:
 - a. **Okulary VR i kontrolery – 3 sztuki:** Kompatybilne z PC, rozdzielczość 2880x1600, częstotliwość 80 Hz, dźwięk z mikrofonem/słuchawkami, gwarancja 12 miesięcy.,
 - b. **Komputery PC – 3 sztuki:** Procesor 64-bit, min. 25k pkt w Passmark, 32 GB RAM, SSD 1000 GB, karta graficzna z 8192 MB pamięci, zintegrowana karta dźwiękowa, łączność LAN, złącza USB 3.1, DisplayPort, HDMI, RJ-45, system operacyjny kompatybilny z oprogramowaniem Symantec, Microsoft Office 2010, wsparcie dla Java i .NET Framework, gwarancja 12 miesięcy,
 - c. **Monitory – 3 sztuki:** Przekątna 21", rozdzielczość 1920x1080, matowy ekran LED, częstotliwość 100 Hz, złącza DisplayPort lub HDMI, gwarancja 12 miesięcy.

Maksymalny termin realizacji: 120 dni

2. **Sprzęt niezbędny do działania symulatorów VR Centrum Egzekucji Sądowej umożliwiających prowadzenie symulacji eksmisji, licytacji i zajęć komorniczych** (komputer, monitor, google VR, kontrolery VR) - Zakup sprzętu dla symulacji VR o poniższych min. parametrach jest kluczowy dla edukacji studentów.
 - a. **Okulary VR i kontrolery – 5 sztuk:** Kompatybilne z PC, rozdzielczość 2880x1600, częstotliwość 80 Hz, dźwięk z mikrofonem/słuchawkami, gwarancja 12 miesięcy,
 - b. **Komputery PC – 5 sztuk:** Procesor 64-bit, min. 25k pkt w Passmark, 32 GB RAM, SSD 1000 GB, karta graficzna z 8192 MB pamięci, zintegrowana karta dźwiękowa, łączność LAN, złącza USB 3.1, DisplayPort, HDMI, RJ-45, system operacyjny kompatybilny z oprogramowaniem Symantec, Microsoft Office 2010, wsparcie dla Java i .NET Framework, gwarancja 12 miesięcy,
 - c. **Monitory – 5 sztuk:** Przekątna 21", rozdzielczość 1920x1080, matowy ekran LED, częstotliwość 100 Hz, złącza DisplayPort lub HDMI, gwarancja 12 miesięcy.

Maksymalny termin realizacji: 120 dni

VII. LICENCJA BEZTERMINOWA NA OPROGRAMOWANIE DOT. ŚRODOWISKA URUCHOMIENIOWEGO SYMULATORÓW VR UMOŻLIWIAJĄCYCH PROWADZENIE OGLĘDZIN KRYMINALISTYCZNYCH I ZABEZPIECZENIA ŚLADÓW ORAZ CENTRÓW EGZEKUCJI SĄDOWEJ w tym:

Licencja bezterminowa na oprogramowanie dot. środowiska uruchomieniowego dla VR (dystrybucja symulatorów, monitorowanie aktywności i wyników studentów przez platformę). Środowisko uruchomieniowego zarządzania i dystrybucji symulatorów VR. Nabycie licencji jest kluczowe dla rozwoju innowacyjnego środowiska uruchomieniowego, mającego również funkcję oceny indywidualnych aktywności

studentów. Proces obsługi oprogramowania rozpoczyna się od wyboru przez wykładowców scenariuszy VR, a import plików konfiguracyjnych umożliwi dostosowanie tych zasobów do dostępowych i edukacyjnych potrzeb studentów. Indywidualne przypisanie scenariuszy umożliwi personalizację procesu nauczania. Uruchamianie scenariuszy przez studentów przez środowisko uruchomieniowe VR umożliwi monitorowanie postępów studentów w czasie rzeczywistym oraz ocenę zrozumienia przez nich materiału. Import indywidualnych wyników studentów pozwoli na optymalizację procesu dydaktycznego, stanowiąc narzędzie do analizy efektywności nauczania oraz identyfikacji obszarów do poprawy. Funkcje te tworzyć będą zintegrowane środowisko edukacyjne, promujące aktywne uczestnictwo, interaktywne nauczanie i głębokie zrozumienie materiału przedmiotowego, co stanowi wartość dodaną dla procesu kształcenia, jednocześnie umożliwiając wykładowcom dostosowanie metodyki nauczania do indywidualnych potrzeb edukacyjnych studentów.

Zakres funkcjonalny środowiska uruchomieniowego:

Lp.	Wymaganie
1.	System VR pozwala na udostępnianie i zarządzanie symulatorami VR.
2.	System VR pozwala wyszukać symulatory VR.
3.	System VR pozwala dodawać symulatory VR. Każdy musi zawierać minimum następujący zakres informacji: • nazwa, • opis, • kategoria, • dane symulatora VR, • autor, • data dodania, • data modyfikacji, • autor modyfikacji. System nie posiada ograniczeń w zakresie ilości udostępnianych symulatorów VR. System powinien umożliwić wprowadzenie danych symulatora VR w wersji polskiej i angielskiej.
4.	Tylko opublikowane symulatory VR są dostępne dla użytkowników końcowych i umożliwiają uruchamianie symulatorów VR.
5.	System VR pozwala dezaktywować symulatory VR.
6.	System VR umożliwia kopiowanie symulatorów VR.
7.	System VR umożliwia monitorowanie działań użytkowników, w szczególności każda sesja użytkownika w symulatorze VR jest zapisywana w Systemie VR minimum w zakresie: data i czas rozpoczęcia, data i czas zakończenia, liczba uzyskanych punktów (jeżeli występują).
8.	System VR pozwala raportować postępy uczestników symulacji VR oraz wyeksportować wyniki do pliku Excel oraz CSV.
9.	System VR pozwala na przypisanie do symulatora VR jednej lub wielu grup studentów bez konieczności przypisywania indywidualnego.
10.	Uprawniony użytkownik musi posiadać możliwość konfiguracji mechanizmu grywalizacji dla poszczególnych symulatorów VR oraz ścieżki szkoleniowej. W tym: • ustawić symbol graficzny odznaki jaką uzyska użytkownik po zaliczeniu ćwiczeń na symulatorze VR,

	ustawić liczbę uzyskanych punktów, wprowadzić treść powiadomienia jaką uzyska użytkownik po uzyskaniu odznaki.
11.	System VR udostępnia ranking użytkowników, który pokazuje liczbę punktów zdobytych przez danego studenta i jego miejsce w rankingach.
12.	System VR powinien umożliwić użytkownikowi podgląd odznak i punktów jakie otrzymał.
13.	Odznaki w systemie VR posiadają domyślnie 4 poziomy: granatowy, brązowy, srebrny, złoty. Dla każdego poziomu administrator definiuje wartości liczbowe, np. zdanie 1 symulatora VR dla poziomu podstawowego, 2 dla brązowego, 3 dla srebrnego, 4 dla złotego. Dla odznak określonych jako definiowane przez administratora – daną odznakę tworzy administrator – wybierając ikonę odznaki oraz liczbę uzyskanych punktów, np. w symulatorze VR nr 1 administrator przypisuje odznakę za przejście symulacji VR – wprowadza ikonę odznaki, liczbę punktów oraz treść powiadomienia za uzyskanie odznaki.
14.	W ramach modułu grywalizacji prowadzone są rankingi użytkowników, minimum: - użytkownicy z najwyższą liczbą punktów, - dla każdego z predefiniowanych symulatorów VR ranking użytkowników.
15.	System VR powinien pozwalać umieszczać symulatory VR w ramach przedmiotów na Platformie edukacyjnej. W ramach przedmiotów, administrator merytoryczny może umieszczać dodatkowe materiały takie jak np. pliki do pobrania przez studentów, ankiety, dodatkowe materiały merytoryczne związane z danym symulatorem VR. Informacje o grupach przypisywanych do przedmiotu pobierane są automatycznie z systemu dziekanatowego.
16.	System VR poprzez panel administracyjny – pozwala na zakładanie, usuwanie, modyfikowanie, zawieszanie konta użytkownika oraz przypisanie i nadawanie uprawnień do modułów systemu.
17.	System VR poprzez wbudowany mechanizm komunikacji masowej (integracja z e-mail Uczelni) wysyła do użytkownika informację o utworzeniu, usunięciu lub zawieszeniu konta w systemie. System pozwala na ustawienie terminu wygaśnięcia konta. Administrator może otrzymać wiadomość email z informacją o wygasającym koncie na określoną liczbę dni przed wygaśnięciem konta – wg. ustawień systemu.
18.	System VR pozwala na tworzenie konta użytkownika za pomocą formularza online. Konto, w zależności od konfiguracji systemu, może być tworzone przez: samodzielną rejestrację użytkownika (nie wymaga zatwierdzenia przez administratora), samodzielną rejestrację użytkownika i zatwierdzenie przez administratora. Podczas rejestracji, powinna istnieć możliwość wypełnienia danych dodatkowych powiązanych z kontem użytkownika. Zakres oraz typ danych dodatkowych definiuje administrator.
19.	System VR umożliwia przesłanie na zarejestrowany adres e-mail nowego hasła wygenerowanego tymczasowo lub ograniczonego czasowo linku umożliwiającego zmianę hasła bez podawania aktualnego. Czas ważności przesłanego linka ustawiany jest przez administratora.
20.	System VR powinien umożliwiać logowanie za pomocą konta stworzonego w systemie dziekanatowym lub za pomocą kont stworzonych w innych

	systemach. Użytkownik na panelu logowania może wybrać sposób logowania.
21.	System VR posiada zdefiniowane role funkcjonalne administratora, studenta, wykładowcy.
22.	Użytkownicy Systemu VR posiadają przypisane role w zależności, od których mają oni różne prawa i mogą wykonywać różne zadania oraz mieć dostęp do wybranych poziomów zarządzania systemem. Jeden użytkownik ma możliwość posiadania kilku ról.
23.	System VR zarządzania uprawnieniami umożliwia administratorowi na tworzenie nowych ról oraz modyfikację i usuwanie uprawnień w zależności od kompetencji jakie chcemy nadać tworzonej roli.
24.	System VR pozwala na import użytkowników z pliku Excel z informacjami o przynależności do grup oraz uprawnieniami. Podczas importu, System VR powinien walidować poprawność importowanego pliku. Narzędzia powinny pozwolić użytkownikowi pobrać szablon pliku Excel wykorzystywanego podczas importu.
25.	System VR umożliwia zakładanie, modyfikację i usuwanie grup użytkowników. Uprawniony użytkownik i administrator powinien posiadać możliwość przypisania/wypisania użytkownika do/z grupy. System VR, poprzez wbudowany mechanizm komunikacji masowej (e-mail), wysyła do użytkownika informację o grupie do której użytkownik został zapisany/dodany lub wypisany/usunięty. Dodatkowo, nowe grupy można tworzyć na podstawie grup już istniejących (suma, różnica, różnica symetryczna, część wspólna).
26.	System VR posiada wbudowany mechanizm ręcznego tworzenia raportów – umożliwiający uzyskanie zestawień danych zgromadzonych w obrębie całego systemu (logowania, aktywności, wyniki, rankingi). O zawartości raportu zadecyduje osoba, która definiuje raport.
27.	System VR pozwoli na automatyczne i cykliczne wysyłanie raportów na wybrany adres email z możliwością wybrania interwału czasowego oraz formatu wynikowego (XML, HTML, TXT, PDF, CSV, RTF). O kryteriach raportu decyduje osoba, która go definiuje.
28.	System VR posiadać będzie kreator szablonów raportów - umożliwiający samodzielne projektowanie szablonów raportów poprzez definiowanie ich parametrów. Raporty zdefiniowane w ten sposób mogą zostać zapisane jako wykonywane cyklicznie. System pozwoli na export wyników generowanych raportów do formatów XML, HTML, TXT, PDF, CSV, RTF.
29.	System VR pozwala na generowanie statystyk w postaci wykresów graficznych (wykres kołowy/słupkowy).
30.	System VR umożliwia zarządzanie wielopoziomowym drzewem kategorii (Kategoria). Dla każdej kategorii system powinien umożliwić wprowadzenie m.in. nazwy kategorii.
31.	System VR umożliwia edycję istniejących kategorii, dodawanie nowych kategorii oraz usuwanie istniejących kategorii, jeżeli są niewykorzystywane. System umożliwia import kategorii z arkusza programu Excel.
32.	Logowanie do systemu VR odbywać się będzie z wykorzystaniem pojedynczego logowania. Narzędzia umożliwiają uprawnionemu użytkownikowi po jednokrotnym uwierzytelnieniu na dostęp do wielu aplikacji internetowych w organizacji użytkownika (ang. Single Sign On - SSO). Realizacja uwierzytelnienia oparta jest o mechanizmy dostępne w rozwiązaniu CAS, Active Directory, Office 365.

33.	Zdalny dostęp do panelu administracyjnego Systemu VR musi odbywać się poprzez połączenie szyfrowane (SSL).
34.	W celu logowania System VR może być skonfigurowana do korzystania z informacji o użytkownikach znajdujących się w katalogu użytkowników LDAP (OpenLDAP) / AD (Active Directory) / Azure AD.
35.	Dostarczony System VR musi posiadać interfejs użytkownika w języku polskim i angielskim.
36.	System VR musi posiadać wbudowaną bibliotekę materiałów – czyli obszar systemu, w którym gromadzone są symulatory VR, testy, ankiety. Z tych elementów można układać indywidualne ścieżki szkoleniowe, dedykowane dla różnych grup szkoleniowych. Dzięki takiemu rozwiązaniu ten sam element, mimo, że został umieszczony tylko raz w systemie może występować w wielu różnych ścieżkach szkoleniowych.
37.	System VR musi posiadać możliwość przeglądania elementów biblioteki materiałów. Filtrowanie według: kategorii, treści materiałów oraz ocenie materiałów z podziałem na ocenę wykładowców i uczestników. Możliwość filtrowania po konkretnych rodzajach elementów biblioteki, np. plikach, testach, np. dodatkowo możliwość wyświetlenia tylko tych elementów, których jest się autorem. Z poziomu obiektów, np. przedmiotów, musi istnieć możliwość przypisywania i wypisywania tych obiektów do/z biblioteki.
38.	System VR musi posiadać możliwość definiowania więcej niż jednej biblioteki materiałów i musi mieć możliwość ustalania praw dostępu do tych zasobów.
39.	System VR musi umożliwiać definiowanie przedmiotów dla grup użytkowników rozumianych jako definiowanie przedmiotów nauki z poszczególnych składowych. W skład jednej ścieżki system ma minimalnie pozwalać na zdefiniowanie: • symulatory VR, • listy obecności, • testu, • ankiety, • erraty, • zasobu do pobrania w postaci plików, • dedykowanego FAQ, • zadania otwartego, • konsultacji. Definiując elementy ścieżki szkoleniowej użytkownik powinien posiadać możliwość oznaczenia czy symulatory VR, test, ankietę, warsztat są elementami wymaganymi do zakończenia ścieżki szkoleniowej. System VR musi umożliwić użytkownikowi wyświetlenie ścieżki szkoleniowej w podziale na elementy, które są wymagane do zakończenia ścieżki oraz elementy które nie są wymagane.
40.	System VR musi umożliwiać umieszczanie ścieżkach szkoleniowych materiałów w następujących formatach: • HTML, • PDF, • PowerPoint. Materiały powinny być prezentowane z wykorzystaniem wbudowanych mechanizmów Systemu VR. Dodatkowo powinna istnieć możliwość zapisywania materiałów na dysku lokalnym użytkownika.
41.	System VR musi umożliwiać auto-ocenę ścieżki szkoleniowej –

	automatyczne wystawianie oceny użytkownikowi na podstawie wyników ze składowych ścieżki (np. ocena na podstawie wyniku z danego symulatora VR, testu).
42.	System VR musi dopuszczać umieszczanie dokumentów zewnętrznych w formatach, które są interpretowane przez przeglądarkę internetową. Minimalne wymagania do formatów zamieszczanych w ten sposób dokumentów: *.pdf, *.jpg, *.docx, *.pptx. Zawartość plików jest wyświetlana w przeglądarce internetowej za pomocą wbudowanych mechanizmów Systemu VR.
43.	System VR musi posiadać możliwość tworzenia bazy wiedzy – w formie baza haseł, linków i ważnych informacji, na wzór systemu klasy Wiki, za pomocą edytora WYSIWYG.. Baza wiedzy jest indeksowana po słowach kluczowych.
44.	System VR pozwala na wprowadzenie artykułów. Artykuł może być podzielony na: sekcje, załączniki, linki zewnętrzne i artykuły powiązane.
45.	System VR umożliwia utworzenie ankiety i przypisywanie do ankiety pytań: • lista rozwijana, • macierzowe pojedynczy wybór, • macierzowe wielokrotny wybór, • opisowe – tekstowe, • opisowe – tekstowe 1 linia, • pojedynczy wybór, • puste, • pytanie o liczbę, • pytanie o procent, • rankingowe, • skala, • skala suwak, • uzupełnij tekst, • wielokrotny wybór.
46.	Administrator ankiety, może ustawić warunkową prezentację pytań, w zależności od odpowiedzi, udzielonej na inne pytania w ankiecie np. pokaż pytanie nr 3, jeżeli użytkownik w pytaniu nr 1 wybrał odpowiedź A.
47.	W systemie VR Istnieje możliwość dodania wielu pytań do ankiety jednocześnie. W tej sytuacji wybierany jest typ pytania, z listy typów takich samych jak w przypadku dodawania pojedynczego pytania, sekcja, z jaką będzie związane pytanie (każde pytanie może być związane, z co najwyżej jedną sekcją), kategoria pytania, wymagalność pytania, oraz aktywność pytania. Dla każdego pytania można wybrać kontekst języka, w jakim pracuje się z danym pytaniem. Zmiana kontekstu języka służy do tworzenia innych wersji językowych pytań, o ile ankieta jest dostępna w wielu językach. W każdym pytaniu można określić jego wymagalność, aktywność, reguły jego wyświetlania, kategorie związane z pytaniem i sekcja pytania. Pytania wymagane będą powodowały, że uczestnik ankiety nie będzie mógł jej ukończyć, dopóki nie wypełni odpowiedzi na te pytania. Jeżeli pytania będą podzielone na kilka stron, uczestnik nie będzie mógł przejść do kolejnej strony, dopóki nie wypełni wymaganych odpowiedzi. Sekcja pytania służy do grupowania pytań, sekcje mogą być użyte do kontrolowania sposobu wyświetlania pytań dla uczestnika, np. wyświetlenie każdej sekcji pytań na osobnej stronie.
48.	System VR umożliwia prezentację wyników ankiety w: • formie zestawień tabelarycznych,

	• prezentację w formie wykresów graficznych, • możliwość przeglądania wypełnionych ankiet, • możliwość filtrowania wyników według zadanych kryteriów wyszukiwania wybranych przez użytkownika. Dla każdego pytania w ankiecie, istnieje możliwość wyświetlenia odpowiedzi na to pytanie w formie wykresu kołowego, liniowego, kolumnowego.
49.	System VR umożliwia zaznaczenie dla ankiety w jakich wersjach językowych ankieta powinna być udostępniona. Zarządzający ankietą dla każdego pytania ankiety może wprowadzić treść pytania i odpowiedzi dla każdej wersji językowej.
50.	System VR powinien agregować wyniki dla danej ankiety dla każdej wersji językowej – pomimo że ankieta jest dostępna w kilku wersjach językowych system powinien przechowywać ankietę jako pojedynczą ankietę. Użytkownik uruchamiając ankietę powinien mieć możliwość wyboru wersji językowej.
51.	System VR umożliwi tworzenie testów online za pomocą których można weryfikować wiedzę studentów.
52.	System VR umożliwia tworzenie testów z pytaniami typu pojedynczy wybór oraz wielokrotny, bezpośrednio w systemie bez używania jakichkolwiek narzędzi czy plików zewnętrznych. Dodatkowo z tak przygotowanego testu system ma umożliwiać: • tworzenie grup pytań np. trudne, średnie, łatwe lub związane z różnymi kategoriami, • tworzenie zestawów wybierając dowolną ilość pytań z każdej grupy, • tworzenie zestawów losowych pytań, • umieszczanie grafik i schematów na stronach z pytaniami, • ustawianie poziomu zaliczenia procentowo za każdą odpowiedź w pytaniu lub liczbowo za zadanie, • określenie progu zaliczenia, • określenie czasu trwania testu, • przydzielenie testu wybranym użytkownikom i przeglądanie raportów i wyników. Funkcjonalność nie wymaga od autora testów znajomości jakiegokolwiek języka programowania (tworzenie testów opiera się na wbudowanych edytorach i kreatorach).
53.	System VR musi posiadać panel testów z możliwością konfiguracji ustawień przeprowadzanych testów: • maksymalna liczba prób rozwiązania testu, • czas trwania testu (w minutach), • losowanie pytań do testu z wcześniej przygotowanej bazy zadań, • losowanie zadanej ilości pytań z całej puli (np. 20 z 60 pytań), • losowanie zadanego procentu pytań z całej puli (np. 15% z 60 pytań), • losowanie określonej liczby pytań z danej grupy – np. pytania zostają podzielone na 3 grupy tematyczne: G1, G2, G3. W kolejnym kroku zostaje określona ilości pytań losowanych z danej grupy np. 10xG1, 15xG2, 20xG3. Oznacza to, że z pierwszej grupy (G1) zostanie wylosowanych 10 pytań z drugiej grupy (G2) 15 pytań a z trzeciej (G3) 20 pytań. Pułap zaliczenia testu (punktowy i procentowy).

Maksymalny termin realizacji: 120 dni. Dodatkowo etapowa integracja ze wszystkimi symulatorami VR dostarczonymi zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia.

VIII. WDROŻENIE WRAZ Z GWARANCJĄ na okres 48 miesięcy (usługa utrzymania i aktualizacji wersji oprogramowania) dot. środowiska uruchomieniowego VR (dystrybucja symulatorów, monitorowanie aktywności i wyników studentów przez platformę), w tym m.in.:

1. Wykonawca dokona wszystkich prac niezbędnych do zakończenia Wdrożenia, w tym m.in. przygotuje odpowiednie elementy oprogramowania, dokona ich rozruchu, dokona Migracji Danych, zapewni integrację z Symulatorami VR innymi systemami informatycznymi wykorzystywanymi przez US.
2. Wykonawca zainstaluje i skonfiguruje Oprogramowanie w zakresie niezbędnym do realizacji Umowy, z uwzględnieniem zakładanego obciążenia Systemu.
3. Zainstalowane Oprogramowanie powinno posiadać zainstalowane niezbędne aktualizacje.
4. Wykonawca zapewni, w okresie 48 miesięcy od dnia podpisania protokołu odbioru licencji na oprogramowanie wsparcie Zamawiającego w zakresie użytkowanego oprogramowania poprzez wyznaczenie pracownika (opiekuna) Wykonawcy, który telefonicznie będzie udzielał pomocy bieżącej w dni robocze od poniedziałku do piątku, w godzinach 8:00-15:00.
5. W okresie gwarancji Zamawiający wymaga od Wykonawcy zapewnienia serwisu gwarancyjnego, w tym: usuwania błędów oprogramowania oraz przywracanie systemu i jego elementów do działania zapewniając: przyjmowania zgłoszeń błędów w dni robocze, czas reakcji serwisowej nie dłuższy niż 1 dzień roboczy; zapewnienia stałego dostępu do aktualnych poprawek lub uaktualnień oprogramowania, przeznaczonych do usuwania problemów, błędów, zwiększenia wydajności w stosunku do wcześniejszej wersji bądź rozszerzenia funkcjonalności oprogramowania; odzyskiwanie danych oraz programów komputerowych utraconych lub uszkodzonych w wyniku błędu oprogramowania, których przyczyna leżała po stronie działań oprogramowania dedykowanego lub innego oprogramowania dostarczonego przez Wykonawcę.
6. W okresie gwarancji Zamawiający wymaga od Wykonawcy **wsparcia technicznego** polegającego m.in. na:
 - a) pomocy w konfiguracji systemu i analizie błędów, modyfikacji i pomocy w rozwoju oprogramowania, wsparciu w zakresie utrzymania oprogramowania, opiece eksploatacyjnej oraz stanowiącej pakiet usług zapewniających użytkownikom możliwość szybkiego i sprawnego rozwiązywania problemów związanych z wykorzystaniem oprogramowania w tym jego rozwój,
 - b) utrzymywanie zgodności Oprogramowania z zewnętrznymi i wewnętrznymi aktami prawa obowiązującymi w uczelni wyższej,
 - c) usuwanie Wad Oprogramowania i przywracanie Systemu i jego elementów do działania zgodnie z Czasami Reakcji, Czasami Niedostępności i Czasami Naprawy dla poszczególnych kategorii Wad,
 - d) dostarczanie aktualizacji wersji Oprogramowania Dedykowanego – na żądanie Zamawiającego zgłoszone po informacji Wykonawcy o dostępności nowej wersji lub aktualizacji Oprogramowania,
 - e) zapewnienie stałego dostępu do aktualnych poprawek lub uaktualnień oprogramowania, przeznaczonych do usuwania problemów, błędów, zwiększenia wydajności w stosunku do wcześniejszej wersji bądź rozszerzenia funkcjonalności oprogramowania,

- f) odzyskiwanie danych oraz programów komputerowych utraconych lub uszkodzonych w wyniku Wady Oprogramowania, których przyczyna leżała po stronie działań Oprogramowania lub innego oprogramowania dostarczonego przez Wykonawcę,
 - g) okresowych kontroli oprogramowania,
 - h) możliwość bezpłatnego doszkolenia nowych użytkowników systemu (maksymalnie 2 osoby rocznie) w trakcie trwania gwarancji
 - i) inny rodzaj usług związanych ściśle z wykorzystaniem oprogramowania.
7. Zamawiający zapewnia iż, **wsparcie techniczne** nie będzie przekraczało 30 roboczogodzin w miesiącu.

IX. REALIZACJA SZKOLEŃ W ZAKRESIE WYKORZYSTANIA OPROGRAMOWANIA VR W DYDAKTYCE (8 h na grupę; 5 grup, 1 grupa do 15 os):

KLUCZOWE ZAGADNIENIA PORUSZANE NA SZKOLENIU (obszar kompetencji: cyfrowe):

- Omówienie podstaw funkcji i możliwości technologii VR w edukacji,
- Nauka korzystania z narzędzi i metod dostarczanych przez oprogramowanie VR, aby wspierać proces nauczania,
- Przygotowanie i implementacja scenariuszy edukacyjnych w VR,
- Tworzenie skutecznych scenariuszy edukacyjnych wykorzystujących VR, Wykorzystanie analizy danych do śledzenia postępów uczniów i dostosowywania strategii nauczania.

WARUNKI REALIZACJI SZKOLENIA:

1. Odbiorcami szkoleń będą osoby należące do kadry zaangażowanej w realizację procesu kształcenia.
2. Zakłada się, że pojedynczy dzień szkoleniowy trwać będzie od 4 do 8 godzin. Zamawiający zastrzega, iż założenia te mogą zostać zaktualizowane na etapie realizacji mając na uwadze preferencje uczestników/-czek oraz przebieg rekrutacji.
3. Szkolenia realizowane będą w formie szkoleń stacjonarnych.
4. Zamawiający na potrzeby realizacji szkoleń w formie stacjonarnej zapewni sale szkoleniowe (w siedzibie Zamawiającego tj. Wydział Prawa i Administracji Uniwersytetu Szczecińskiego)
5. Należy zapewnić możliwość realizacji szkoleń od poniedziałku do piątku w godzinach od 8:00 do 17:00.
6. Ostateczną listę Uczestników szkolenia zostanie przekazana najpóźniej na 10 dni przed planowanym szkoleniem. Zamawiający zastrzega, iż rzeczywista liczba uczestników biorąca udział w poszczególnych formach szkolenia, będzie wynikała z przebiegu rekrutacji.
7. Zamawiający zastrzega, że ma prawo do zmiany liczby grup uruchamianych w ramach poszczególnych szkoleń. Ostateczna liczba grup zrealizowanych w ramach poszczególnych szkoleń będzie uzależniona od wyniku rekrutacji.
8. W ramach realizacji szkoleń należy opracować i przedłożyć szczegółowe programy szkoleń, które będą każdorazowo podlegały akceptacji Zamawiającego.

9. W ramach realizacji szkoleń należy przekazać uczestnikom materiały szkoleniowe w formie dostępnej lub w przypadku szkoleń akredytowanych materiały powinny zostać dostarczone zgodnie z zasadami akredytacji.
10. W ramach realizacji szkoleń stacjonarnych należy zapewnić materiały piśmiennicze (notatnik, długopis) dla każdego uczestnika szkoleń.
11. W ramach realizacji szkoleń stacjonarnych 8 godzinnych należy zapewnić każdego dnia 2 przerwy kawowe i jedną obiadową dla każdego uczestnika szkoleń. W przypadku szkoleń stacjonarnych 4 godzinnych jedną przerwę kawową (zgodnie z wytycznymi określonymi w dokumentacji konkursu nr FERS.01.05-IP.08-006/23 w ramach, którego realizowane są szkolenia
12. Wszelkie zapewniane materiały muszą być oznakowane zgodnie z wytycznymi przekazanymi na etapie realizacji usługi.
13. W ramach realizacji szkoleń należy właściwie dokumentować przeprowadzenie szkoleń tj. prowadzić listy obecności, przeprowadzać testy wiedzy pre/post, potwierdzać odbiór materiałów szkoleniowych//certyfikatów/catering (jeśli dotyczy).
14. W ramach realizacji szkoleń należy przeprowadzić weryfikację uzyskania kompetencji zgodnie z Wytycznymi dotyczącymi monitorowania postępu rzeczowego realizacji programów na lata 2021-2027 (załącznik nr 2 Podstawowe informacje dotyczące uzyskiwania kwalifikacji w ramach projektów współfinansowanych z EFS+).
15. W przypadku szkoleń certyfikowanych, Wykonawca przeprowadzi egzamin końcowy.
16. Dla każdego uczestnika szkolenia Wykonawca wystawi certyfikat poświadczający udział w szkoleniu oraz potwierdzający efekty uczenia się.

Zamawiający zastrzega sobie prawo do kontroli zajęć prowadzonych w ramach projektu.

Termin realizacji: niezwłocznie po dostarczeniu pierwszej części przedmiotu zamówienia. Zamawiający poinformuje Wykonawcę oraz prześle harmonogram ze wskazaniem terminów oraz ilości uczestników nie później niż 7 dni przed planowanym rozpoczęciem szkolenia dla utworzonej grupy szkoleniowej.

UWAGA: Szkolenia finansowane są w całości zgodnie z treścią art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy z dnia 11.03.2004 r. o podatku od towarów i usług (Dz.U. Nr 54, poz. 535 ze zm.)

ROZDZIAŁ 3 WZÓR UMOWY

Zawarta w dniu w Szczecinie pomiędzy:

Uniwersytetem Szczecińskim z siedzibą w Szczecinie, al. Papieża Jana Pawła II 22a, 70-453 Szczecin, posiadającym NIP 851-020-80-05, Regon 001208777 reprezentowanym przez:

zwanym dalej w treści umowy **Zamawiającym**

a:

NIP reprezentowanym przez: zwanym dalej w treści umowy **Wykonawcą**

W wyniku przeprowadzonego postępowania nr w trybie przetargu nieograniczonego, zgodnie z ustawą z dnia 11 września 2019 r. Prawo zamówień

publicznych (Dz. U. z 2024 r. poz. 1320 ze zm.; dalej „ustawa PZP”) zawarta została umowa następującej treści:

§ 1.

Przedmiot umowy i oświadczenia Stron

1. Przedmiotem niniejszej Umowy jest dostawa i wdrożenie jednego symulatora umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych i zabezpieczania śladów oraz trzech symulatorów Centrów Egzekucji Sądowej (dalej: *Symulatory i każdy oddzielnie Symulator*), w tym:
 - 1) udzielenie licencji na Symulatory (dalej: *Programy*) na warunkach określonych niniejszą Umową oraz świadczenie usługi opieki serwisowej;
 - 2) dostarczenie i montaż urządzeń niezbędnych do uruchomienia i pracy Symulatorów, w tym sprzętu komputerowego (dalej: *Sprzęt*);
 - 3) przeprowadzenie szkoleń dla kadry dydaktycznej Zamawiającego z zakresu użytkowania Symulatorów.
 - 4) udzielenie licencji na oprogramowanie dotyczące środowiska uruchomieniowego VR (dalej: *Oprogramowanie VR*) na warunkach określonych niniejszą Umową, wdrożenie oraz udzielenie gwarancji na okres 48 miesięcy.
2. Wskazany w ust. 1 przedmiot Umowy jest współfinansowany ze środków Unii w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus w ramach projektu „Uniwersyteckie Centrum Badań i Rozwoju Kompetencji”, Nr umowy: FERS.01.05-IP.08-0275/23-00.
3. Szczegółowy zakres rzeczowy przedmiotu Umowy określa opis przedmiotu zamówienia (załącznik nr 1) oraz oferta Wykonawcy (załącznik nr 2) stanowiące integralną część niniejszej umowy.
4. Wykonawca przekaże Zamawiającemu instrukcję w formie elektronicznej dla każdego typu Sprzętu, opisującą zasady jego właściwej eksploatacji, napisaną w języku polskim, która będzie przygotowana przez producenta Sprzętu albo przez Wykonawcę lub na jego zlecenie.
5. Wykonawca oświadcza, że:
 - 1) przedmiot Umowy (w szczególności *Symulatory i Sprzęt*) jest oryginalny, fabrycznie nowy, wysokiej jakości, o parametrach nie niższych od parametrów wskazanych w SWZ przy zachowaniu określonej wydajności, sprawny technicznie, wolny od jakichkolwiek wad fizycznych, jak również od jakichkolwiek wad prawnych, posiada dokumenty dopuszczające do obrotu na terenie Rzeczypospolitej Polskiej; a ponadto, że wobec którego nie toczy się żadne postępowanie, jak również, że nie jest obciążony zastawem, zastawem rejestrowym ani zastawem skarbowym, ani żadnymi innymi ograniczonymi prawami rzeczowymi;
 - 2) dostarczony przez Wykonawcę *Program* oraz *Oprogramowanie VR* są wolne od mechanizmów blokujących ich funkcje i są wolne od wirusów, koni trojańskich, robaków i innych szkodliwych programów;
 - 3) wszelkie prawa własności intelektualnej do *Programów i Oprogramowania VR* należą do Wykonawcy lub Wykonawca posiada prawo do dysponowania nimi; nie toczy się żadne postępowanie sporne dotyczące *Programów* lub *Oprogramowania VR* oraz nie istnieją przesłanki do wszczęcia takiego postępowania;
 - 4) *Programy i Licencja* nie naruszają praw własności intelektualnej osób trzecich, a korzystanie z nich przez Zamawiającego w zakresie określonym w Umowie nie wymaga zezwoleń osób trzecich;
 - 5) wszelkie prawa do nowych wersji, modyfikacji, aktualizacji i innych zmian *Programów i Licencji* będą przysługiwały Wykonawcy lub Wykonawca będzie posiadał prawo do dysponowania nimi;
 - 6) nie istnieją żadne okoliczności ograniczające prawo Wykonawcy do zawarcia

niniejszej Umowy na warunkach w niej określonych;

- 7) posiada wszelką potrzebną wiedzę, doświadczenie, dysponuje odpowiednim potencjałem technicznym, osobami zdolnymi do wykonania zamówienia oraz, że jest w sytuacji ekonomicznej i finansowej potrzebnej do prawidłowego wykonywania zobowiązań wynikających z niniejszej Umowy i powierzone mu czynności wykona z należytą starannością, rozumianą jako staranność profesjonalisty w działalności objętej przedmiotem niniejszej Umowy;
- 8) znane mu są warunki dostępu do lokali Zamawiającego, oraz możliwych miejsc ustawienia urządzeń, w szczególności rodzaj i wielkość ciągów komunikacyjnych prowadzących do miejsc przewidzianych do ustawienia urządzeń i ograniczenia w zakresie wjazdu i parkowania pojazdów przy wejściach do budynku. Zamawiający zobowiązuje się zapoznać Wykonawcę z ograniczeniami i wymogami związanymi z ruchem osobowo-materiałowym na terenie obiektów Zamawiającego, do których przedstawiciele Wykonawcy oraz wszystkie inne osoby, którymi Wykonawca będzie się posługiwał przy realizacji Umowy, będą zobowiązane stosować się do obowiązujących w obszarach Zamawiającego zasad bezpieczeństwa fizycznego.

§ 2.

Terminy i warunki realizacji Umowy

1. Wykonawca zobowiązany jest do realizacji poszczególnych etapów zamówienia według następującego harmonogramu:
 - 1) dostawa Symulatora VR umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych oraz zabezpieczenia śladów w terminie wskazanym w ofercie jednak **nie później niż 120 dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy.**
 - 2) dostawa Sprzętu niezbędnego do działania symulatora VR umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych oraz zabezpieczania śladów w terminie wskazanym w ofercie jednak **nie później niż dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy;**
 - 3) dostawa Symulatora VR umożliwiającego symulację eksmisji w terminie wskazanym w ofercie jednak **nie później niż 120 dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy.**
 - 4) dostawa Symulatora VR umożliwiającego symulację licytację zajęć komorniczych w terminie wskazanym w ofercie jednak **nie później niż dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy.**
 - 5) dostawa Symulatora VR umożliwiającego symulację zajęć komorniczych w terminie wskazanym w ofercie jednak **nie później niż dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy.**
 - 6) dostawa Sprzętu niezbędnego do działania symulatorów VR Centrum Egzekucji Sądowej umożliwiającego prowadzenie symulacji eksmisji, licytacji i zajęć komorniczych w terminie wskazanym w ofercie jednak **nie później niż dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy;**
 - 7) udzielenie licencji bezterminowej na Oprogramowanie VR środowiska uruchomieniowego w terminie wskazanym w ofercie **jednak nie później niż dni kalendarzowych od dnia podpisania umowy**
 - 8) wdrożenie, a następnie świadczenie usługi gwarancji na Oprogramowanie VR przez 48 miesięcy od daty podpisania Protokołu Odbioru danego *Symulatora* albo *Symulatorów*
 - 9) usługa opieki serwisowej dla Symulatora VR umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych i zabezpieczenia śladów oraz Symulatorów VR Centrów Egzekucji Sądowej będzie świadczona **przez 48 miesięcy od daty podpisania Protokołu Odbioru danego Symulatora albo Symulatorów;**
 - 10) szkolenia dla kadry dydaktycznej Zamawiającego zostaną zrealizowane w terminie uzgodnionym przez Strony na etapie realizacji Umowy, niezwłocznie po odbiorze danego *Symulatora* potwierdzonym podpisanym Protokołem Odbioru

danego *Symulatora albo Symulatorów*.

2. Wykonawca dostarczy *Symulatory* na własny koszt do budynku Wydziału Prawa i Administracji Uniwersytetu Szczecińskiego w terminach wskazanych w ust. 1.
3. Dostarczenie, instalacja, montaż, uruchomienie i testowanie *Symulatorów*, w tym *Programu, Sprzętu i Oprogramowania VR* nastąpi na koszt i ryzyko Wykonawcy.
4. W trakcie odbioru Wykonawca zobowiązany jest do przeprowadzenia pozytywnej próby uruchomienia *Symulatorów*, weryfikując wymagania jakościowe wskazane w opisie przedmiotu zamówienia (załącznik nr 1).
5. W trakcie odbioru *Symulatora albo Symulatorów* Wykonawca zobowiązany jest do wydania Zamawiającemu sporządzonych w języku polskim instrukcji obsługi, w tym zawierających zasady bezpieczeństwa i przeciwwskazania do korzystania *Symulatorów*, konserwacji *Sprzętu* oraz informacji o właściwościach użytkowych i innych danych niezbędnych do prawidłowego korzystania z *Symulatorów i Sprzętu*, jak również dokumentów gwarancyjnych oraz niezbędnej dokumentacji technicznej.
6. Po dokonanej dostawie, o której mowa w ust. 1, obejmującej dostarczenie, instalację, montaż, uruchomienie i testowanie *Symulatora albo Symulatorów*, w tym *Programów, Oprogramowania VR i Sprzętu* sporządzony zostanie Protokół Odbioru *Symulatora albo Symulatorów* podpisany przez obydwie Strony. Jeżeli w trakcie odbioru *Symulatora albo Symulatorów* stwierdzone zostaną nieprawidłowości w szczególności braki lub wady *Sprzętu*, Zamawiający wyznaczy Wykonawcy termin na ich usunięcie.
7. Po przeprowadzeniu szkolenia dla kadry dydaktycznej, o którym mowa w ust. 1 pkt 10, sporządzony zostanie Protokół Odbioru Szkolenia podpisany przez strony.
8. Zakres świadczenia usługi **wdrożeniowej wraz z usługą gwarancji dla oprogramowania dotyczącego środowiska uruchomieniowego (Oprogramowania VR)**:
 - 1) wykonanie prac wdrożeniowych dotyczących uruchomienia środowiska zakupionego jako Oprogramowanie VR;
 - 2) prace instalacyjne i konfiguracyjne;
 - 3) regularne utrzymanie i aktualizacje Oprogramowania VR dla zapewnienia ciągłości i jakości procesu edukacyjnego, regularne aktualizacje Oprogramowania VR dla utrzymania zgodności z najnowszymi standardami technologicznymi oraz zagwarantowania bezpieczeństwa danych i niezawodności systemu zgodnie z opisem przedmiotu zamówienia;
 - 4) usługa gwarancji będzie świadczona w siedzibie Zamawiającego lub przez zdalny **dostęp przez okres 48 miesięcy od daty podpisania Protokołu Odbioru danego Symulatora albo Symulatorów.**
9. Warunki świadczenia usługi **opieki serwisowej dla Symulatorów**, o której mowa w ust. 1 pkt 9:
 - 1) usuwanie błędów oraz aktualizacje Programu w celu zapewnienia jego funkcjonalności;
 - 2) usunięcie ewentualnych błędów nastąpi w ciągu 7 dni roboczych od dnia zgłoszenia (e-mailem), chyba że strony uzgodnią dłuższy czas naprawy;
 - 3) w ramach aktualizacji Wykonawca będzie udostępniał Zamawiającemu najnowszą obowiązującą wersję poszczególnych modułów Programu, w terminie 21 dni od daty ukazania się na rynku;
 - 4) usługa będzie świadczona w siedzibie Zamawiającego lub przez zdalny dostęp.
10. Wykonawca utworzy i utrzyma przez cały okres realizacji umowy stanowisko Kierownika wdrożenia. Obowiązki Kierownika wdrożenia pełnić będzie:

.....
11. Zmiana Kierownika wdrożenia wymaga pisemnego powiadomienia Zamawiającego i staje się skuteczna z chwilą otrzymania przez Zamawiającego pisma z danymi nowego przedstawiciela.
12. Osobą odpowiedzialną za realizację umowy po stronie Zamawiającego jest

Kierownik projektu,
tel. ..., e-mail....., zaś po stronie Wykonawcy jest Kierownik wdrożenia, tel. ..., e-mail.....

§ 3.

Wynagrodzenie

1. Za wykonanie przedmiotu Umowy Zamawiający zobowiązany jest do zapłaty na rzecz Wykonawcy wynagrodzenia zgodnie z ofertą Wykonawcy (załącznik nr 2) w wysokości: zł brutto, słownie:, podatek VAT %, zł netto, słownie:, w tym:
 - 1) dostawa *Symulatorów*, w tym *Programów*, *Oprogramowania VR* i *Sprzętu* oraz udzielenie licencji bezterminowej,
 - 2) szkolenie dla kadry dydaktycznej Zamawiającego,
 - 3) opieka serwisowa dla *Symulatorów*,
 - 4) wdrożenie *Oprogramowania VR* dotyczącego środowiska uruchomieniowego wraz z usługą gwarancji na okres 48 miesięcy od dnia podpisania Protokołu Odbioru *Symulatorów*.
2. Wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 1, będzie zapłacone etapami, po dostawie danego *Symulatora* potwierdzonej odpowiednim Protokołem Odbioru *Symulatora* albo *Symulatorów*, w terminie do 30 dni od dnia otrzymania przez Zamawiającego prawidłowo wystawionej pod względem formalnym i rachunkowym faktury:
 - a) za dostarczenie *Symulatora* umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych oraz zabezpieczenia śladów wraz z zapewnieniem 48 miesięcznej opieki serwisowej zł brutto, słownie:, podatek VAT %, zł netto, słownie:
 - b) za dostarczenie *Symulatora VR Centrum Egzekucji Sądowej* umożliwiającego symulację eksmisji wraz z zapewnieniem 48 miesięcznej opieki serwisowej, w wysokości: zł brutto, słownie:, podatek VAT %, zł netto, słownie:
 - c) za dostarczenie *Symulatora VR Centrum Egzekucji Sądowej* umożliwiającego symulację licytacji zajęć komorniczych wraz z zapewnieniem 48 miesięcznej opieki serwisowej, w wysokości: zł brutto, słownie:, podatek VAT %, zł netto, słownie:
 - d) za dostarczenie *Symulatora VR Centrum Egzekucji Sądowej* umożliwiającego symulację zajęć komorniczych wraz z zapewnieniem 48 miesięcznej opieki serwisowej, w wysokości: zł brutto, słownie:, podatek VAT %, zł netto, słownie:
 - e) za dostarczenie i montaż *Sprzętu* niezbędnego do działania symulatora VR umożliwiającego prowadzenie oględzin kryminalistycznych, w

wysokości:..... zł brutto,
słownie:.....
podatek VAT.....%,.....zł netto, słownie:
.....

f) za dostarczenie i montaż *Sprzętu* niezbędnego do działania symulatorów VR Centrum Egzekucji Sądowej umożliwiających prowadzenie symulacji eksmisji, symulacji licytacji zajęć komorniczych, symulacji zajęć komorniczych, w wysokości:..... zł brutto,
słownie:.....
podatek VAT.....%,.....zł netto, słownie:
.....

g) za dostarczenie oraz wdrożenie wraz z gwarancją oprogramowania środowiska uruchomieniowego VR (Oprogramowanie VR), w wysokości:.....zł brutto, słownie:.....
podatek VAT.....%,.....zł netto, słownie:
.....

h) za przeprowadzenie szkoleń dla kadry dydaktycznej Zamawiającego z zakresu użytkowania Symulatorów, w wysokości:..... zł brutto,
słownie:..... podatek VAT, zw.,.....zł netto, słownie:

3. Każdy z Symulatorów podlega oddzielnemu odbiorowi technicznemu, który zostanie potwierdzony podpisaniem osobnego Protokołu Odbioru Symulatora przez przedstawicieli obu Stron. Należyta dostawa sprzętu oraz przeprowadzenie szkoleń będzie także potwierdzone właściwym Protokołem Odbioru Sprzętu albo Protokołem Odbioru Szkolenia.
4. Wynagrodzenie, o którym mowa w ust. 1, obejmuje wszelkie koszty związane z wykonywaniem przedmiotu Umowy z uwzględnieniem podatku od towarów i usług VAT, innych opłat i podatków, opłat celnych. Wynagrodzenie obejmuje w szczególności koszty dostarczenia i instalacji Symulatorów oraz środowiska uruchomieniowego, dostarczenie Sprzętu, realizację szkolenia, wykonanie kompletnej dokumentacji, w tym instrukcji obsługi, gwarancji, koszty podróży, świadczenie opieki serwisowej oraz wdrożenie i gwarancję na zasadach określonych w Umowie oraz udzielenie licencji na warunkach określonych niniejszą Umową.
5. Wykonawcy nie przysługuje zwrot od Zamawiającego jakichkolwiek dodatkowych kosztów, opłat, ceł i podatków poniesionych przez Wykonawcę w związku z realizacją Umowy.
6. Podstawą do wystawienia danej faktury będzie podpisany przez Kierownika Projektu ze strony Zamawiającego oraz Kierownika wdrożenia ze strony Wykonawcy Protokół Odbioru Symulatora albo Protokół Odbioru Szkolenia albo Protokół Odbioru Sprzętu bez zastrzeżeń.
7. Na prośbę Zamawiającego Wykonawca dołączy do faktury VAT specyfikację z wyszczególnieniem liczby oraz cen jednostkowych poszczególnych elementów dostarczonego przedmiotu zamówienia.
8. Za dzień zapłaty uważa się dzień obciążenia rachunku bankowego Zamawiającego.
9. Wykonawca będzie archiwizował wszelką dokumentację związaną z realizacją Umowy w sposób zapewniający dostępność, poufność i bezpieczeństwo przez okres pięciu lat liczony od dnia podpisania bez zastrzeżeń ostatniego z Protokołów Odbioru sporządzonych w ramach realizacji niniejszej Umowy.

§ 4. Gwarancja

1. Wykonawca udziela gwarancji i rękojmi na Symulatory na okres 24 miesiące, a na Sprzęt na okres 12 miesięcy od daty podpisania przez Strony Protokołu Odbioru danego Symulatora albo Symulatorów bez zastrzeżeń.
2. W przypadku stwierdzenia usterek lub wad w okresie gwarancji Zamawiający zobowiązany jest w terminie 3 dni roboczych od daty ich wykrycia powiadomić o tym Wykonawcę.
3. Wykonawca zobowiązuje się do usunięcia, własnymi siłami i na własny koszt, usterek i wad dotyczących *Symulatorów*, w tym *Programów*, *Oprogramowania VR* lub *Sprzętu* w terminie 7 dni od dnia zgłoszenia za pośrednictwem poczty elektronicznej, chyba że Strony uzgodnią dłuższy czas naprawy.
4. W przypadku gdy okres gwarancyjny *Sprzętu* jest dłuższy niż okres udzielonej przez Wykonawcę gwarancji, Wykonawca będzie odpowiedzialny za realizację postanowień gwarancyjnych u zewnętrznego gwaranta do czasu wygaśnięcia jego odpowiedzialności.
5. Fakt usunięcia wady lub usterki zostanie pisemnie potwierdzony przez Zamawiającego. W przypadku nieusunięcia wady lub usterki w wyznaczonym terminie, Zamawiający może na koszt i ryzyko Wykonawcy usunąć wadę lub usterkę własnym staraniem lub zlecić wykonanie zastępcze.

§ 5.

Licencja

1. Wykonawca w dniu podpisania Protokołu Odbioru danego Symulatora udziela Zamawiającemu odpłatnych, niewyłącznych licencji, nieograniczonych terytorialnie, a w obszarach, w których Wykonawca nie posiada majątkowego prawa autorskiego - dalszej licencji (sublicencji), na korzystanie z *Programów i Oprogramowania VR* na następujących polach eksploatacji:
 - 1) stosowanie, wyświetlanie, przekazywanie i przechowywanie niezależnie od formatu, systemu lub standardu;
 - 2) utrwalanie i zwielokrotnianie dowolną techniką, w dowolnie wybranej formie, w dowolnej liczbie egzemplarzy na dowolnych nośnikach, niezależnie od przyjętego w obrocie standardu, systemu i formatu plików;
 - 3) wprowadzanie do pamięci dowolnej liczby komputerów lub innych urządzeń posiadających pamięć elektroniczną (np. kart pamięci, pamięć RAM, FLASH) oraz urządzeń korzystających z tzw. pamięci wirtualnej lub udostępnianych zasobów pamięci (tzw. cloud computing);
 - 4) publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie, w taki sposób aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie dowolnie wybranym;
 - 5) prawo do wykorzystywania *Programów i Oprogramowania VR* do celów marketingowych lub promocji, w tym reklamy, sponsoringu, promocji sprzedaży, a także do oznaczenia lub identyfikacji produktów i usług oraz innych przejawów działalności, a także dla celów edukacyjnych lub szkoleniowych, prowadzonych nieodpłatnie oraz odpłatnie;
 - 6) wykorzystywanie *Programów i Oprogramowania VR* we wszelkiego rodzaju prezentacjach, konferencjach prasowych, eventach wszelkiego typu, w mailingu;
 - 7) prawo do używania i zwielokrotniania dokumentacji przekazanej wraz z *Programami i Oprogramowaniem VR* na potrzeby Zamawiającego;
 - 8) prawo do określenia nazwy *Programów i Oprogramowania VR*, pod którymi będzie on wykorzystywany lub rozpowszechniany;
 - 9) korzystanie we wskazanym wyżej zakresie również z nowych wersji *Programów i Oprogramowania VR*, które ukażą się w okresie obowiązywania opieki serwisowej.
2. Licencje są udzielane na czas nieoznaczony.
3. Wynagrodzenie za udzielenie licencji zawiera się w wynagrodzeniu, o którym mowa w § 3 ust. 1 umowy.

§ 6.**[INFORMACJE PRAWNIE CHRONIONE]**

1. Umowa jest jawna i podlega udostępnieniu na zasadach określonych w przepisach ustawy z dnia 6 września 2001 r. o dostępie do informacji publicznej.
2. Wykonawca zobowiązuje się w okresie obowiązywania Umowy oraz po jej wygaśnięciu lub rozwiązaniu, do zachowania w ścisłej tajemnicy wszelkich informacji dotyczących Zamawiającego, obejmujących:
 - 1) dane osobowe - chronione na podstawie Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 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 uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz.U. UE. z 2016 r., L 119, poz. 1) oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych;
 - 2) informacje stanowiące tajemnicę przedsiębiorstwa - chronione na podstawie ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji;
 - 3) informacje, które mogą mieć wpływ na funkcjonowanie lub stan bezpieczeństwa Zamawiającego.
3. Informacje, o których mowa w ust. 2, zwane są dalej „informacjami prawnie chronionymi”.
4. Wykonawca oświadcza, że posiada wdrożoną i udokumentowaną politykę bezpieczeństwa informacji na dowód czego może przedstawić do wglądu Zamawiającego, na jego żądanie, stosowną dokumentację.
5. Informacje prawnie chronione mogą być udostępnione jedynie na podstawie stosownych przepisów prawa tylko w zakresie niezbędnym dla należytego wykonania przedmiotu Umowy.
6. Obowiązek zachowania poufności nie dotyczy informacji ujawnionych publicznie, czy powszechnie znanych i trwa także po wykonaniu Umowy.
7. Wykonawca zobowiązany jest do realizacji postanowień Umowy z zachowaniem należytej staranności, jak również zabezpieczenia i zachowania w tajemnicy - zarówno w trakcie trwania Umowy, jak i po jej ustaniu - wszelkich informacji i danych osobowych, niebędących jawnymi, do których uzyska dostęp w związku z realizacją Umowy.
8. Wykonawca zobowiązuje się:
 - 1) uzgadniać z Zamawiającym i stosować bezpieczny sposób przekazywania informacji poufnych,
 - 2) chronić informacje poufne przed ujawnieniem osobom nieuprawnionym,
 - 3) utrzymać informacje poufne w tajemnicy i chronić je co najmniej ze starannością, z jaką wymaga ochrony tajemnica przedsiębiorstwa oraz przestrzegać zasad poufnego dostępu i przekazywania informacji,
 - 4) wykorzystywać informacje poufne tylko w celach niezbędnych do realizacji Umowy,
 - 5) nie kopiować i nie powielać w inny sposób informacji poufnych, z wyjątkiem celów określonych w ust. 5,
 - 6) ujawniać informacje poufne wyłącznie osobom zaangażowanym w realizację Umowy i tylko w takim zakresie, w jakim potrzebne jest to do jej wykonania, po nawiązaniu z nimi stosunku pracy lub umowy cywilnoprawnej, przeszkoleniu z zakresu organizacji ochrony tajemnicy, które złożyły zobowiązanie do nieujawniania informacji poufnych osobom niepowołanym,
 - 7) bezzwłocznie powiadomić Zamawiającego o zaistnieniu takich okoliczności, jak w szczególności prowadzenie postępowania sądowego lub administracyjnego, z których wynika obowiązek prawny ujawnienia informacji poufnych,
 - 8) bezzwłocznie poinformować Zamawiającego o fakcie utraty, ujawnienia lub powielenia informacji poufnej, zarówno w sposób autoryzowany, jak i bez autoryzacji lub niedotrzymaniu poufności.

9. Ujawnianie informacji prawnie chronionych, niezależnie od sposobu ich ujawnienia, w celu innym niż należyte wykonanie Umowy, jest co do zasady niedopuszczalne, chyba że Zamawiający uprzednio wyrazi na to zgodę w formie pisemnej pod rygorem nieważności.
10. W przypadku korzystania przez Wykonawcę z usług podmiotów trzecich, w ramach realizacji których wystąpi konieczność przekazania im informacji, o których mowa w niniejszym paragrafie, nakłada on na takie podmioty identyczne zobowiązania jakie ciąży na nim w związku z postanowieniami tego paragrafu.
11. Strona ma obowiązek zapewnić ochronę informacji prawnie chronionych według najwyższych przewidzianych prawem standardów, w tym zapewnić ochronę systemów i sieci teleinformatycznych, w których są przetwarzane, przechowywane lub przekazywane informacje prawnie chronione drugiej Strony, a także kontrolować ochronę tych informacji.
12. W przypadku, gdy Strona została zobowiązana do ujawnienia informacji prawnie chronionych w całości lub w części uprawnionemu organowi, w granicach obowiązującego prawa, Strona ta zobowiązana jest jedynie uprzedzić drugą Stronę o nałożonym na nią obowiązku.
13. W razie powzięcia przez Stronę wiedzy o nieuprawnionym ujawnieniu informacji prawnie chronionych zobowiązana jest ona niezwłocznie powiadomić o tym fakcie drugą Stronę w celu umożliwienia jej podjęcia stosownych środków zapobiegawczych.
14. Powierzone Wykonawcy dane osobowe mogą być przetwarzane wyłącznie w celu należytego wykonania Umowy.
15. W przypadku naruszenia przepisów, o których mowa w ust. 2, z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy, w następstwie którego Zamawiający zostanie zobowiązany do zapłaty odszkodowania, innej należności lub ukarany grzywną, Wykonawca zobowiązuje się zapłacić na rzecz Zamawiającego ww. koszty związane z zapłatą ww. odszkodowań, innych należności lub grzywien a także koszty ewentualnego postępowania toczącego się w związku z naruszeniem ww. przepisów.

§ 7.

[ADRESY DO KORESPONDENCJI]

1. Strony podają jako adresy do korespondencji adresy wskazane we wstępie do niniejszej Umowy. Każda ze stron zobowiązana jest do pisemnego powiadomienia drugiej strony o zmianie adresu. W przypadku zaniechania zawiadomienia skuteczne jest skierowanie oświadczenia na ostatni znany drugiej stronie adres.
2. Strony dopuszczają w trakcie realizacji Umowy komunikowanie się za pośrednictwem poczty elektronicznej.
3. Osoby nadzorujące realizację Umowy ze strony Zamawiającego:
 - 1); adres poczty elektronicznej:
 - 2); adres poczty elektronicznej:
4. Osoby nadzorujące realizację Umowy ze strony Wykonawcy:
 - 1); adres poczty elektronicznej:
 - 2); adres poczty elektronicznej:
5. O każdorazowej zmianie numerów telefonów lub adresów poczty elektronicznej Wykonawca jest zobowiązany niezwłocznie poinformować Zamawiającego.
6. Koszty współpracy oraz ryzyko i pełną odpowiedzialność za podjęte działania lub zaniechanie osób nadzorujących i współpracujących z Wykonawcą ponosi Wykonawca.

§ 8

KARY UMOWNE

1. Strony ponoszą odpowiedzialność za niewykonanie lub nienależyte wykonanie zobowiązań na niżej opisanych zasadach, przy czym podstawą do naliczania kar umownych jest wynagrodzenie ryczałtowe netto, określone w § 3 ust. 1 i 2

niniejszej Umowy.

2. Wykonawca zapłaci Zamawiającemu następujące kary umowne:
 - 1) z tytułu odstąpienia od Umowy przez którąkolwiek ze Stron z przyczyn leżących po stronie Wykonawcy, Wykonawca zapłaci Zamawiającemu karę umowną w wysokości 10% wynagrodzenia netto, o którym mowa w § 3 ust. 1 Umowy,
 - 2) w przypadku, gdy Wykonawca dopuszcza się zwłoki w terminowym wykonaniu obowiązków określonych w § 2 ust. 1 lub ust. 8 i ust. 9 Umowy - w wysokości 1% wynagrodzenia umownego netto przypisanego do danej części dostawy, o której mowa w § 3 ust. 2 Umowy, za każdy dzień zwłoki, nie więcej jednak niż 40% tego wynagrodzenia,
 - 3) w przypadku, gdy Wykonawca dopuszcza się zwłoki w usunięciu nieprawidłowości w wykonaniu Umowy stwierdzonych przy odbiorze - w wysokości 1% wynagrodzenia umownego netto przypisanego do danej części dostawy, o której mowa w § 3 ust. 2 Umowy, za każdy dzień zwłoki, nie więcej jednak niż 40% tego wynagrodzenia,
 - 4) za naruszenie obowiązków określonych w § 6 Umowy - w wysokości 20 000,00 zł (słownie złotych: dwadzieścia tysięcy 00/100) za każdy przypadek, nie więcej jednak niż 40% wynagrodzenia umownego netto, o którym mowa w § 3 ust. 1 Umowy.
3. Kary umowne stają się wymagalne w pierwszym dniu kiedy możliwe jest ich naliczenie, a w przypadku kar za zwłokę z każdym dniem.
4. Maksymalna wysokość wszystkich kar umownych jakie Zamawiający może naliczyć Wykonawcy ograniczona jest do 50% wynagrodzenia umownego netto, o którym mowa w § 3 ust. 1 umowy.
5. Wykonawca niniejszym wyraża zgodę na zapłatę kar umownych wskutek potrącenia z przysługujących mu należności, bez dodatkowego wezwania do zapłaty.
6. Zamawiający ma prawo dochodzić odszkodowania uzupełniającego na zasadach ogólnych, jeżeli szkoda przewyższy wysokość kar umownych.

§ 9

ODSTĄPIENIE OD UMOWY

1. Zamawiający może odstąpić od umowy jeżeli Wykonawca nie wykonuje lub nienależyte wykonuje Umowę. W takiej sytuacji Zamawiający przed odstąpieniem od Umowy wzywa Wykonawcę do zmiany sposobu realizacji Umowy wyznaczając mu odpowiedni termin, z zastrzeżeniem, że po upływie wyznaczonego terminu od Umowy odstąpi. Zamawiający może odstąpić od umowy w terminie 30 dni od bezskutecznego upływu wyznaczonego Wykonawcy terminu.
2. Zamawiający może odstąpić od Umowy w trybie natychmiastowym, jeżeli wykazane zostanie, iż Wykonawca w chwili zawarcia Umowy podlegał wykluczeniu na podstawie art. 108 ustawy PZP.
3. Zamawiający ma prawo rozwiązania Umowy ze skutkiem natychmiastowym, jeżeli Wykonawca naruszy postanowienia Umowy dotyczące zasad zachowania poufności.
4. W razie wystąpienia istotnej zmiany okoliczności powodującej, że wykonanie Umowy nie leży w interesie publicznym, czego nie można było przewidzieć w chwili zawarcia Umowy, lub dalsze wykonywanie Umowy może zagrażać istotnemu interesowi bezpieczeństwa państwa lub bezpieczeństwu publicznemu, Zamawiający może odstąpić od Umowy w terminie 30 dni od dnia powzięcia wiadomości o tych okolicznościach.
5. W przypadku odstąpienia od Umowy przez Zamawiającego z powodu okoliczności, o których mowa w ust. 1-4, Wykonawca może żądać wynagrodzenia jedynie za część Umowy wykonaną do daty odstąpienia, bez prawa dochodzenia

odszkodowania z tego tytułu.

§ 10 **ZMIANA UMOWY**

1. Zmiana niniejszej Umowy wymaga formy pisemnej w postaci aneksu, pod rygorem nieważności.
1. Zmiana umowy nastąpić może w następujących sytuacjach:
 - 1) w przypadku gdy zmiana jest nieistotna w rozumieniu przepisów dotyczących zamówień publicznych, w szczególności łączna wartość zmian jest mniejsza od 10% wartości zamówienia określonej pierwotnie w umowie, a zmiany te nie powodują zmiany ogólnego charakteru umowy, przy czym kolejne zmiany umowy w celu uniknięcia stosowania przepisów ustawy są niedopuszczalne;
 - 2) wystąpienia zmian powszechnie obowiązujących przepisów prawa w zakresie mającym wpływ na realizację przedmiotu umowy;
 - 3) w przypadku konieczności przedłużenia terminu wykonania Przedmiotu Umowy o czas opóźnienia, jeżeli takie opóźnienie jest lub będzie miało wpływ na wykonanie Przedmiotu Umowy w przypadku:
 - a) siły wyższej, w tym klęski żywiołowej lub epidemii,
 - b) jakiegokolwiek opóźnienia, utrudnienia lub przeszkody spowodowanego przez lub dającego się przypisać Zamawiającemu.
 - 4) w zakresie dotyczącym przedmiotu zamówienia:
 - a) w przypadku wycofania z dystrybucji przedmiotu zamówienia, wymienionego w ofercie Wykonawcy i zastąpienia go produktem o równoważnych parametrach nie gorszych niż oferowany, za cenę równą lub niższą od ceny zaoferowanej w ofercie Wykonawcy,
 - b) w przypadku czasowego braku dostępności zaoferowanego asortymentu, w tym również w przypadku wydłużonego czasu oczekiwania na sprowadzenie bądź wytworzenie zamawianego asortymentu wymienionego w ofercie Wykonawcy i zastąpienia go produktem równoważnym o parametrach nie gorszych niż oferowany, za cenę równą lub niższą od ceny zgodnie ze złożoną przez Wykonawcę ofertą,
 - 5) wyniknięcia rozbieżności lub niejasności w rozumieniu pojęć użytych w umowie, których nie można usunąć w inny sposób a zmiana będzie umożliwiać usunięcie rozbieżności i doprecyzowanie umowy w celu jednoznacznej interpretacji jej zapisów przez strony,
 - 6) rezygnacji przez Zamawiającego z realizacji części przedmiotu umowy; w takim przypadku wynagrodzenie przysługujące Wykonawcy zostanie pomniejszone, przy czym Zamawiający zapłaci za wszystkie spełnione świadczenia oraz udokumentowane koszty, które wykonawca poniósł w związku z wynikającymi z umowy planowanymi świadczeniami;
2. Przedłużenie terminów wykonania przedmiotu Umowy z przyczyn wskazanych w ust. 2 pkt 3 może nastąpić wyłącznie o czas trwania przeszkody.
3. Niezależnie od powyższego, strony dopuszczają możliwość zmian redakcyjnych Umowy oraz zmian będących następstwem zmian danych stron ujawnionych w rejestrach publicznych, a także zmian korzystnych z punktu widzenia realizacji przedmiotu Umowy, w szczególności przyspieszających realizację, obniżających koszt ponoszony przez Zamawiającego na wykonanie, utrzymanie lub użytkowanie przedmiotu umowy bądź zwiększających użyteczność przedmiotu umowy. W takiej sytuacji, Strony wprowadzą do umowy stosowne zmiany redakcyjne weryfikujące dotychczasowe brzmienie Umowy bądź wskazujące nowe dane wynikające ze zmian w rejestrach publicznych albo też kierując się poszanowaniem wzajemnych interesów, zasadą równości Stron oraz ekwiwalentności świadczeń i przede wszystkim zgodnym zamiarem wykonania przedmiotu Umowy, określą zmiany korzystne z punktu widzenia realizacji przedmiotu Umowy.
4. Zmiana Umowy dokonana z naruszeniem art. 455 ustawy PZP jest

niedopuszczalna.

§ 11.

[KLAUZULA SALWATORYJNA]

1. Nieważność poszczególnych postanowień umownych nie wpływa na ważność Umowy w pozostałej części.
2. W przypadku, o którym mowa w ust. 1, nieważne postanowienie Umowy zostanie zastąpione przez Strony innym niepodważalnym prawnie postanowieniem, którego skutki prawne będą realizowały cel gospodarczy Umowy, niezwłocznie od dnia powzięcia przez Strony wiadomości o nieważności postanowienia umownego.

§ 12.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Wszelkie spory wynikające z Umowy lub z nią związane będą rozstrzygane przez Strony polubownie w drodze negocjacji prowadzonych w dobrej wierze. W przypadku nierozstrzygnięcia sporu na drodze polubownej w terminie 60 dni liczonym od daty żądania złożonego przez jedną ze Stron, spór będzie podlegać rozstrzygnięciu przez sąd powszechny właściwy dla siedziby Zamawiającego.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszą Umową stosuje się przepisy Kodeksu cywilnego oraz ustawy PZP.
3. Umowę sporządzono w dwóch jednobrzmiących egzemplarzach - jeden egzemplarz dla Zamawiającego i jeden egzemplarz dla Wykonawcy.

Załącznikami do umowy są:

- 1) Załącznik nr 2 do SWZ, tj. Opis przedmiotu zamówienia,
- 2) Oferta Wykonawcy.

.....
/Dział Zamówień Publicznych/

SPECYFIKACJĘ WARUNKÓW ZAMÓWIENIA

ZATWIERDZAM

prof. dr hab. Waldemar Tarczyński

Rektor Uniwersytetu
Szczecińskiego

/podpisano podpisem
kwalifikowanym
elektronicznym/