SI-II.2601.88.2022 Załącznik nr 1

Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia

**Usługa organizacji imprezy sportowej pt. Mistrzostwa Województwa w e-sporcie o Puchar Marszałka Województwa Warmińsko-Mazurskiego.**

Rozdział 1. Przedmiot zamówienia:

Przedmiotem zamówienia jest Usługa organizacji imprezy sportowej pt. Mistrzostwa Województwa w e-sporcie o Puchar Marszałka Województwa Warmińsko-Mazurskiego.

1. **Charakterystyka wydarzenia:**

Wydarzenie odbędzie się w formie stacjonarnej, w terminie 06-07.12.2022 r. w miejscu wskazanym przez Zamawiającego. Miejsce będzie posiadało sale główną, na której odbędą się prelekcje, przestrzeń wystawową, miejsce na catering, zaplecze techniczne oraz szatnie. Z uwagi na specyfikę wydarzenia sala główna będzie wyposażona w projektor kinowy, ekran, nagłośnienie, oświetlenie w tym lasery i reflektory teatralne, wystarczający dostęp do sieci kontaktów elektrycznych oraz minimum 400 miejsc siedzących. Wydarzenie wypromuje zawody przyszłości związane z branżą gamingową. W czasie wykładów zostanie omówiona m.in. ścieżka kariery gracza, vlogera, streamera, dziennikarza gamingowego, kapitana drużyny e- sportowej. Wykonawca zapewni prelekcje, warsztaty, konkursy, wywiady, prezentacje omawiające proces tworzenia, wizualizacji, marketingu, tłumaczenia gier komputerowych oraz rozwoju technologii VR – zgodnie z zaproponowanym przez siebie harmonogramem/planem. Ponadto podczas imprezy zaprezentują się wystawcy technologiczni, producenci gier i sprzętu gamingowego oraz przedstawiciele związanych z w/w branżą kursów, szkół i uczelni wyższych. Wykonawca zapewni prezenterów, komentatorów, prelegentów oraz strefę kibica podczas e-rozgrywek, a także umożliwi przeprowadzenie turnieju gier retro. Wykonawca zapewni profesjonalną obsługę produkcyjną i realizatorską (w tym transmisję w mediach) wraz z promocją wydarzenia przed jego rozpoczęciem.

Województwo Warmińsko-Mazurskie będzie wraz z Wykonawcą mieć status Organizatora we wszystkich informacjach reklamowych, prasowych itp. oba podmioty winny występować zawsze razem jako Organizatorzy.

1. **Obowiązki Wykonawcy polegają na:**
2. opracowaniu koncepcji eventu (koncepcji realizacji zamówienia);
3. opracowaniu dokumentacji, m.in. regulaminu, zapisów na wydarzenie

(zg. z RODO) itp., treść regulaminu musi zostać zaakceptowana przez Zamawiającego;

1. opracowaniu identyfikacji wizualnej wydarzenia (z uwzględnieniem systemu identyfikacji wizualnej województwa);
2. promocji wydarzenia w szkołach, mediach społecznościowych (np. facebook) i branżowych;
3. opracowaniu elektronicznej wersji projektu plakatu oraz innych materiałów reklamowo-promocyjnych tj. banery, posty na facebook, itp.;
4. produkcji min. 1 spotu reklamowego/filmu promującego wydarzenie z udziałem influencera (15-130 sekund);

wykonaniu dokumentacji foto/video. Wykonawca zobowiązany będzie do przekazania Zamawiającemu zdjęć z turnieju oraz filmu dokumentującego przebieg turnieju.

Wykonawca zobowiązany jest do przeniesienia na Zamawiającego autorskich praw majątkowych wraz z prawami zależnymi do wszelkich materiałów wytworzonych w ramach realizacji umowy zgodnie z postanowieniami umowy.

1. dostarczeniu pucharów i medali dla finalistów rozgrywek oraz projektu czeków i ich realizacja dla 3 pierwszych miejsc (złoty, srebrny, brązowy);
2. przeprowadzeniu zapisów dla uczestników/drużyn;
3. przeprowadzenie w trybie online kwalifikacji w trakcie których do turnieju finałowego, który odbędzie się 06-07.12.2022r. zostanie wyłonionych maksymalnie 16 drużyn, chyba, że wykonawca zobowiąże się do sprawnego przeprowadzenia większej ilości meczy podczas wydarzenia.
4. zapewnieniu sprzętu niezbędnego do przeprowadzenia turnieju;
5. zapewnieniu min. 8 komputerów i 2 konsol w strefie free2play
6. przeprowadzeniu transmisji na żywo w dedykowanych mediach;
7. zapewnieniu posiłków prelegentom i obsłudze wydarzenia (kanapki, zupa lub inny ciepły posiłek).
8. zapewnieniu: obsługi technicznej/specjalistów w liczbie min. 10 osób, tj. administratorów, komentatorów, hosta/prowadzącego, prelegentów, wystawców, sędziów, techników, realizatorów streamingu itd.;
9. pozyskaniu patronatów, sponsorów i partnerów;
10. organizacji min. 4 komponentów edukacyjnych (prelekcji/warsztatów/ szkoleń);
11. wyznaczeniu osób do kontaktu (ustanowienie koordynatora, który w trakcie realizacji zamówienia będzie odpowiedzialny za kontakt z Zamawiającym i organizację wydarzenia);
12. organizacji min. 3 atrakcji wg propozycji Wykonawcy. Jako atrakcję należy rozumieć każdą inicjatywę nie będącą głównym wymogiem SOPZ np. „Strefa Retro”, konkurs, dodatkowe stoisko np. VR.
13. **Uprawnienia Zamawiającego:**
14. Zamawiający ma prawo do pozyskania współorganizatorów, partnerów, patronów i sponsorów.
15. Zamawiający ma prawo do weryfikacji pozyskanych przez Wykonawcę patronów, partnerów i sponsorów.
16. Zamawiający ma prawo weryfikacji wizualizacji/projektów graficznych.
17. Zamawiający zatwierdza koncepcję organizacji wydarzenia, harmonogram realizacji całości przedmiotu umowy itp.
18. Zamawiający zapewnia nagrody dla zawodników.
19. Zamawiający zapewnia sale do realizacji mistrzostw w e-sporcie.
20. Zamawiający może dokonywać własnych promocji wydarzenia w Socjal Mediach.

Rozdział 2. **Termin i miejsce** realizacji zamówienia:

Termin realizacji zamówienia: 06-07.12.2022r.

Miejsce realizacji zamówienia: wskazane przez Zamawiającego