

Załącznik nr 1 do Zapytania o oszacowanie wartości zamówienia

## SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

### 1. Zamawiający

1.1. Gmina Lublin, plac Króla Władysława Łokietka 1, 20-109 Lublin, NIP: 9462575811, REGON: 431019514.

### 2. Przedmiot zamówienia

2.1. Przedmiotem zamówienia jest realizacja usługi przygotowania i organizacji hackathonu w trybie online w ramach projektu „Wymyślmy wspólnie Lublin. Partycypacyjnie tworzymy inteligentną Strategię Lublin 2030”.

2.2. Opis wyzwań stanowiących przedmiot hackathonu (dalej także: „Wydarzenia”), zawiera Załącznik nr 1 do SOPZ (Opis wyzwań).

### 3. Termin realizacji zamówienia

3.1. W ciągu 45 dni od zawarcia umowy.

### 4. Kontekst zamówienia

4.1. Celem Wydarzenia jest wypracowanie nowych rozwiązań/narzędzi lub co najmniej ich koncepcji/prototypów/idei, które pogłębią zagadnienia problemowe zidentyfikowane w ramach działań partycypacyjnych, zrealizowanych w ramach projektu „Wymyślmy wspólnie Lublin. Partycypacyjnie tworzymy inteligentną Strategię Lublin 2030”.

4.2. Tematyka wyzwań wskazanych do rozwiązania w ramach hackathonu została dobrana na podstawie analizy obszarów strategicznych miasta. Ten wieloetapowy proces miał charakter partycypacyjny, wymagał zaangażowania przedstawicieli różnych lokalnych środowisk, ekspertów, a także mieszkańców.

### 5. Założenia Wydarzenia

5.1. Efektem hackathonu mają być koncepcje/pomysły lub prototypy rozwiązań w postaci narzędzi (tj. aplikacje mobilne, serwisy internetowe, platformy online itp.) związane ze wskazanymi wyzwaniami.

5.2. Hackathon (dla finalnej realizacji wyzwań w zespołach zadaniowych) skierowany będzie do osób związanych z branżą IT, marketingiem i promocją, naukami społecznymi, ponadto do osób kreatywnych i pomysłowych: inspiratorów działań oraz idei, studentów, uczniów szkół średnich (18+), firm, start-upów, przedstawicieli innych środowisk związanych ze wskazanymi obszarami i zainteresowanych udziałem;

5.3. Czas trwania hackathonu: od 2 do 14 dni.

5.4. W hackathonie wezmą udział:

5.4.1. zespoły (zgłoszenia do udziału w Wydarzeniu przyjmowane będą od zespołów, a nie pojedynczych osób) - każdy zespół powinien liczyć od 3 do 7 osób. Wykonawca zobowiązany jest do zrekrowania uczestników do minimum 8 zespołów (minimum 2 zespoły do każdego z czterech wyzwań).

5.4.2. mentorzy - osoby wspierające zespoły wiedzą i doświadczeniem z zakresu obszarów problemowych, wskazanych w wyzwaniamiach.

5.4.3 jury - osoby odpowiedzialne za ocenę rozwiązań dostarczonych przez zespoły programujące i wyłonienie zwycięzców;

5.5. Uczestnicy zespołów, o których mowa w pkt. 5.4.1, nie ponoszą kosztów udziału w nim.

## **6. Uszczegółowienie przedmiotu zamówienia:**

6.1. Zamówienie obejmuje kompleksową organizację Wydarzenia, na co składa się:

6.1.1. Przygotowanie hackathonu;

6.1.2. Realizacja i moderacja;

6.1.3. Podsumowanie i zakończenie projektu (w tym wręczenie nagród).

6.2. Za rekrutację zespołów biorących udział w hackathonie odpowiada Wykonawca. Rekrutacja powinna trwać minimum 10 dni i zakończyć się nie później niż 1 tydzień przed terminem Wydarzenia.

6.3. Udział zespołów, mentorów, jury i zapewnia Wykonawca. Wykonawca jest zobowiązany do przedstawienia do akceptacji Zamawiającego wykazu mentorów oraz składu jury.

6.4. Promocja Wydarzenia i rekrutacja obejmie działania w Internecie i radio.

6.4.1. Wykonawca przeprowadzi płatną kampanię promocyjną w social mediach, na profilach udostępnionych przez Zamawiającego.

6.4.2. Wykonawca przygotowuje wszelkie materiały graficzne dotyczące samego Wydarzenia, jak i jego promocji, które przed wykorzystaniem prześle Zamawiającemu do akceptacji.

6.4.3. Kampania będzie przygotowana zgodnie z SIW projektu „Wymyślmy wspólnie Lublin. Partycypacyjnie tworzymy inteligentną Strategię Lublin 2030”.

6.4.4. Wykonawca opracuje stronę Wydarzenia. Opracuje i udostępni na niej: informacje promocyjne związane z hackathonem, regulamin wraz z kryteriami oceny rozwiązań, formularz umożliwiający zarejestrowanie uczestnictwa wraz z klauzulą o ochronie danych osobowych oraz harmonogram hackathonu.

6.5. Harmonogram Wydarzenia powinien uwzględnić następujące działania: promocja Wydarzenia, rekrutacja uczestników, realizacja Wydarzenia i moderacja (wraz z uwzględnieniem prezentacji finałowej opracowanych rozwiązań dla członków jury, w dowolnej innowacyjnej formie „przedstawiającej koncepcję/pomysł, bądź prototyp rozwiązania), a także podsumowanie/zakończenie Wydarzenia.

6.6. Wykonawca zapewni platformę online, na której odbędzie się hackathon i zrealizuje wszelkie formalności związane z ochroną danych osobowych (RODO), a także obsługę informatyczno-techniczną podczas Wydarzenia;

6.7. Wykonawca zobowiązany jest do zapewnienia nagród (fizycznych, bądź finansowych): jednej nagrody głównej o wartości minimum 1 500 PLN i jednego wyróżnienia, o wartości minimum 1 000 PLN.

6.8. Wykonawca zapewni dostęp do Wydarzenia osobom ze szczególnymi potrzebami w zakresie określonym bardziej szczegółowo w umowie, zgodnie z ustawą z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz.U. 2020 poz.1062).

## **7. Informacje dodatkowe**

7.1. Zamawiający do 5 dni roboczych po podpisaniu Umowy przedstawi do akceptacji Zamawiającego Harmonogram realizacji hackathonu, listę osób proponowanych na mentorów, oraz członków jury.

7.2. Wykonawca realizując usługę zobowiązany jest do stosowania wytycznych zawartych w Podręczniku wnioskodawcy i beneficjenta programów polityki spójności 2014–2020 w zakresie informacji i promocji.

7.3. Wykonawca realizując usługę zobowiązany jest do stosowania System Identyfikacji Wizualnej projektu „Wymyślmy wspólnie Lublin. Partycypacyjnie tworzymy inteligentną Strategię Lublin 2030”.

7.4. Ocena zaprezentowanych prac oraz wybór najlepszego rozwiązania będą dokonane przez jury, na podstawie sprecyzowanych w regulaminie kryteriów oraz bardziej szczegółowych ustaleń dokonanych z Zamawiającym po podpisaniu Umowy.

## 8. Ograniczenia dotyczące COVID-19

8.1. Hackathon odbędzie się w formie online.

8.2. Wykonawca poinformuje uczestników hackathonu, jak i Zamawiającego, o platformie, za pośrednictwem której prowadzone będzie Wydarzenie, minimalnych wymaganiach sprzętowych, jakie musi spełniać komputer uczestnika, minimalnych wymaganiach dotyczących parametrów łącza sieciowego oraz niezbędnym oprogramowaniu, umożliwiającym uczestnikom bezpłatny dostęp do prezentowanych treści i materiałów.

8.3. Wydarzenie, realizowane zdalnie, będzie rejestrowane (obraz i dźwięk), a nagranie zostanie przekazane Zamawiającemu.

8.4. Wykonawca realizując Wydarzenie on-line przeprowadzi test poprawności działania platformy.

8.5. Wydarzenie przeprowadzone zostanie w sposób profesjonalny, poprzez zapewnienie skutecznej i bezpiecznej platformy do spotkań online. Wykonawca zapewni sprawne dokumentowanie przebiegu hackathonu oraz egzekwowanie ustaleń wynikających z harmonogramu, jak i regulaminu Wydarzenia.

8.6. Mentorzy, członkowie jury oraz członkowie zespołów biorących udział w hackathonie zostaną zobowiązani do publikacji swojego wizerunku podczas Wydarzenia.

8.7. Wykonawca w związku z realizacją Wydarzenia dopełni wszelkich formalności i obowiązków wynikających z 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.L.2016.119.1 z dnia 2016.05.04].