1. **PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA**
2. Przedmiotem zamówienia jest opracowanie koncepcji, przygotowanie   
   i przeprowadzenie mobilnej gry miejskiej (zwanej dalej grą) stworzonej w aplikacji na urządzenia mobilne typu smartfon, tablet w Warszawie 14 maja 2023 r. dla max. 400 uczestników, w której udział można wziąć pojedynczo lub w drużynach liczących od 2 do 4 osób.
3. Gra będzie skierowana głównie do młodzieży, osób dorosłych oraz rodzin z dziećmi. Gra zostanie zorganizowana w ramach X edycji Dni Otwartych Funduszy Europejskich (DOFE) w 2023 r.

DOFE jest akcją cykliczną, podczas której beneficjenci Funduszy Europejskich (FE) udostępniają bezpłatnie lub ze zniżką swoje projekty, często na co dzień niedostępne dla odwiedzających. Uczestnikiem DOFE może być każdy - dzieci, młodzież, dorośli, osoby starsze. Beneficjenci organizują w ramach akcji również wiele atrakcji w całej Polsce, m. in. koncerty, pikniki rodzinne czy warsztaty. Dodatkowo, 13-14 maja 2023 zostanie zorganizowane w Warszawie Miasteczko Funduszy Europejskich (Miasteczko FE), gdzie będą prezentowane projekty i beneficjenci, którzy uzyskali dofinansowanie z FE. Odbędą się konkursy, występy i koncerty, a także wiele atrakcji dla dzieci i dorosłych. Miasteczko FE zostanie zorganizowane w Ogrodach Zamku Królewskiego oraz Arkadach Kubickiego, gdzie znajdzie się start i meta gry.

1. **CEL GRY**

Celem gry jest promowanie różnorodności projektów dofinansowanych z FE oraz pobudzenie świadomości społeczeństwa o inwestycjach, które zostały zrealizowane dzięki wsparciu z Unii, tym samym popularyzując FE oraz pokazując społeczny wymiar korzyści, jaki ze sobą niosą. Ważnym aspektem jest również zachęcenie społeczeństwa do aktywnego udziału w X edycji DOFE oraz odwiedzenie Miasteczka FE.

1. **CZAS I MIEJSCE GRY**
2. Gra zostanie zorganizowana 14 maja 2023 r. w Warszawie. Będzie dostępna   
   w godzinach 10:00-15:00.
3. Start i meta gry zostanie przygotowana w Miasteczku FE przez Zamawiającego. Zapewnienie obsługi punktu start/meta należeć będzie do Wykonawcy.
4. **TERMIN PRZYGOTOWANIA APLIKACJI**

Aplikacja zostanie przygotowana w terminie **10 dni roboczych od dnia podpisania umowy.**

1. **ZAKRES ZADAŃ**
2. Przygotowanie bezpłatnej aplikacji mobilnej na urządzenia mobilne, np. nowoczesne telefony komórkowe tzw. „smartfony”, tablety, działającej na systemach operacyjnych Android i iOS dla max. 400 uczestników. Aplikacja zostanie przygotowana na bazie już istniejącej aplikacji dostępnej na rynku, która zostanie dostosowana/zmodyfikowana na potrzeby niniejszego zamówienia.
3. Zamawiający dopuszcza również stworzenie mobilnej gry miejskiej w wersji aplikacji webowej, która będzie możliwa do otworzenia w dowolnej przeglądarce internetowej.
4. Aplikacja powinna być łatwa w obsłudze, przejrzysta, czytelna dla gracza oraz atrakcyjna wizualnie. Ponadto powinna wykorzystywać technologię GPS oraz możliwości audio-wizualne urządzeń mobilnych i kody QR. Aplikacja musi umożliwiać wprowadzanie zmian tj. aktualizacja projektów, zagadek materiałów graficznych itp. jeśli wystąpi taka konieczność, na każdym etapie przygotowania gry.
5. Opracowanie spójnej koncepcji gry obejmującej punkty kontrolne oraz opracowanie wymaganych opisów, wskazówek i zadań do wykonania przy każdym punkcie kontrolnym. Zadania do wykonania powinny nawiązywać do danego projektu dofinansowanego z Unii, którego punkt kontrolny dotyczy oraz/lub Funduszy Europejskich oraz/lub akcji DOFE. Koncepcja gry powinna przewidywać fizyczne przemieszczanie się uczestników po terenie Warszawy w celu zbierania/zaliczania kolejnych punktów, z uwzględnieniem osób z niepełnosprawnościami i tworzyć spójną całość. Przejście gry musi trwać między 2,5 a 3 godz.
6. Wybranie 20 punktów kontrolnych znajdujących się w odległości max. 10 km od miejsca startu/mety gry (Miasteczko FE). Punkty kontrolne stanowić będą projekty dofinansowane z Funduszy Europejskich. Bazę projektów dofinansowanych z FE Wykonawca znajdzie pod adresem: <https://mapadotacji.gov.pl/>. W każdym z nich uczestnik gry musi mieć do rozwiązania zadanie za które otrzyma punkt, np. pytanie, zagadka, rebus, uzyskanie hasła w siedzibie projektu, itp. Punkty kontrolne będą podlegać akceptacji Zamawiającego. Zamawiający zastrzega sobie możliwość zmiany punktów, a także wskazanie punktów wybranych przez siebie jeśli wystąpi taka konieczność. Wybrane punkty muszą uwzględniać możliwość dotarcia do nich osób z niepełnosprawnościami. Aby przejść grę uczestnik będzie musiał zebrać minimum 10 z 20 punktów.
7. Opracowanie i dokładne umiejscowienie na mapie w aplikacji punktów kontrolnych oraz odpowiednie oznakowanie danej lokalizacji w rzeczywistości, którą uczestnik może odwiedzić na terenie Warszawy. Wszystkie punkty kontrolne powinny dawać możliwość ich odwiedzenia w godzinach 10:00-15:00. Wykonawca pozyska wszystkie niezbędne zgody na przeprowadzenie gry miejskiej od właściwych instytucji i pokryje ewentualne koszty wejścia do wykorzystywanych miejsc / obiektów – jeśli dotyczy.
8. Opracowanie scenariusza gry. Do przedstawionej koncepcji Wykonawca opracuje szczegółowy scenariusz gry, który będzie zawierał szczegółowy przebieg gry wraz z zasadami. Scenariusz zostanie przygotowany przez Wykonawcę w ciągu 5 dni roboczych od dnia podpisania umowy i musi zostać zaakceptowany przez Zamawiającego. W przypadku zgłoszenia uwag Wykonawca wprowadzi je do scenariusza.
9. Opracowanie krótkiego materiału instruktażowego dla zarejestrowanych uczestników, który zawierać będzie najważniejsze informacje techniczne dot. gry m.in. jak zainstalować grę, w jaki sposób się zalogować, najważniejsze informacje techniczne oraz dane kontaktowe do osoby ze strony organizatora, która udzieli informacji w przypadku problemów technicznych. Materiał instruktażowy zostanie przygotowany przez Wykonawcę w ciągu 10 dni roboczych po podpisaniu umowy. Będzie to plik w formie tekstowej do zamieszczenia na stronie Zamawiającego dedykowanej grze.
10. Opracowanie regulaminu gry z uwzględnieniem zapisów dotyczących losowania. Regulamin zostanie przygotowany przez Wykonawcą w ciągu 5 dni roboczych od dnia podpisania umowy. Drużyna rejestrując się do udziału w grze powinna zapoznać się z regulaminem gry i go zaakceptować. Treść regulaminu musi zostać zaakceptowana przez Zamawiającego.
11. Przygotowanie formularza rejestracyjnego dla drużyn. Link przekierowujący do formularza zostanie zamieszczony na stronie Zamawiającego dedykowanej grze. Na stronie tej znajdą się najważniejsze informacje o grze, regulamin, materiał instruktażowy. Rejestracja musi być dostępna dla osób z niepełnosprawnościami m.in. wszystkie pola formularzy muszą być opatrzone etykietami i muszą jednoznacznie informować o błędach lub sukcesie po ich wypełnieniu. Formularz musi uwzględniać m.in. takie pola jak: imię i nazwisko „lidera drużyny”, nazwę drużyny, liczbę osób w drużynie, imiona i nazwiska osób, które wchodzą w skład drużyny, telefon, e-mail, informację o pełnoletności (w przypadku drużyny jednoosobowej). Ponadto musi zawierać pytanie o szczególne potrzeby osób z niepełnosprawnościami, w szczególności o potrzebę zapewnienia asystenta gry. Dodatkowo formularz rejestracyjny musi zawierać informację w jaki sposób niepełnoletni uczestnik powinien przekazać zgodę rodzica/opiekuna do Wykonawcy. Treść formularza musi zostać zaakceptowana przez Zamawiającego.
12. Zapewnienie 10 asystentów gry dla osób z niepełnosprawnościami. W przypadku rejestracji osoby z niepełnosprawnością inną niż ruchowa Wykonawca zapewni jej asystenta - osobę wspomagającą, która skontaktuje się z osobą z niepełnosprawnością i zapewni jej pełną możliwość gry w dniu wydarzenia z jej pomocą. Płatność za asystenta zostanie zrealizowana jedynie w przypadku rejestracji osoby z niepełnosprawnością oraz wykazania takiej potrzeby w formularzu. Ponadto jej wysokość uzależniona będzie od faktycznej liczby wykorzystanych asystentów.
13. Zapewnienie funkcjonowania startu/mety gry minimum godzinę przed jej rozpoczęciem. Punkt start/meta gry będzie miał formę stoiska na terenie Miasteczka FE i będzie pełnił funkcje organizacyjno-informacyjne w czasie jej trwania. Start/meta gry będzie przygotowany przez Zamawiającego natomiast obsługiwany będzie przez minimum 1 osobę zapewnioną przez Wykonawcę.
14. Zapewnienie zespołu czuwającego nad prawidłowym przebiegiem gry oraz przestrzeganiem regulaminu gry.
15. Gromadzenie oraz weryfikacja zgód osób niepełnoletnich do udziału w grze. Zgody zostaną przesłane na specjalnie dedykowany adres email przygotowany i obsługiwany przez Wykonawcę lub dostarczone do punktu start/meta.
16. Przeprowadzenie rejestracji online uczestników dla max. 400 osób.
17. Wysłanie e-maili potwierdzających rejestrację danej drużyny wraz z najważniejszymi informacjami dot. gry oraz krótkim materiałem instruktażowym i kodem QR do aplikacji.
18. Promocja gry przez Wykonawcę. Wykonawca zaproponuje kanały dotarcia do jak największego grona zainteresowanych odbiorców gry m.in. poprzez promocję w social mediach (w tym płatne posty tzw. „dark post”) i Internecie oraz grupach tematycznych zainteresowanych aktywnością typu gra miejska. Akcja promocyjna powinna rozpocząć się 14 dni kalendarzowych przed wydarzeniem. Działania zaproponowane w ramach promocji gry będą podlegać ocenie. Kwota zaplanowana na ich realizację nie może przekraczać 20% kosztów przeznaczonych na realizację całego zmówienia.
19. Przygotowanie plakatu promującego grę w formie elektronicznej, w formacie A3, gotowego do druku. Plakat powinien być spójny z kolorystyka i grafiką wykorzystywaną w aplikacji. Ponadto powinien zawierać kod QR do gry. Plakat będzie podlegać akceptacji Zamawiającego.
20. Przygotowanie losów dla drużyn, które ukończyły grę (zdobyły min. 10 punktów kontrolnych oraz ukończyły grę w czasie) do przeprowadzenia losowania zwycięzców. Pula z losami powinna zostać przygotowana w specjalnym przezroczystym pojemniku z którego będzie mogło się odbyć losowanie. Zwycięzcy zostaną wylosowani na scenie w Miasteczku FE, nie później niż o godz.16:00.
21. Przeprowadzenie wraz z Zamawiającym testu gry minimum 5 dni przed rozpoczęciem gry.
22. Wszystkie działania Wykonawcy będą podlegać akceptacji Zamawiającego. W trakcie prac nad grą Zamawiający zastrzega sobie prawo do przynajmniej dwóch spotkań konsultacyjnych.
23. Aplikację będzie możliwa do ściągnięcia poprzez kod QR przygotowany przez Wykonawcę i dostępna do ściągnięcia na tydzień przed uruchomieniem gry i utrzymana jeszcze tydzień po jej zakończeniu.
24. **GŁÓWNE ZAŁOŻENIA GRY**
25. W grze weźmie udział max. 400 osób.
26. W grze można wziąć udział pojedynczo lub w drużynach liczących od 2 do 4 osób. Jeśli w grze udział bierze drużyna składająca się z osób poniżej 18 roku życia, każda z osób musi posiadać pisemną zgodę rodzica/opiekuna. Zgoda musi zostać dostarczona organizatorom do punktu startu i mety gry lub przesłana na adres e-mail wskazany przez Wykonawcę przed rozpoczęciem gry.
27. Warunkiem udziału w grze będzie posiadanie sprawnie działającego urządzenia mobilnego działającego na systemie Android lub iOS z odpowiednimi parametrami i mobilnym dostępem do Internetu, pobranie aplikacji oraz uruchomienie podczas gry funkcji GPS.
28. Aby wziąć udział w grze konieczna będzie wcześniejsza rejestracja. Rejestrację drużyn/uczestników zapewni Wykonawca. Rejestracja odbędzie się online i otwarta zostanie minimum 3 tygodnie przed rozpoczęciem gry. Aby się zrejestrować każda drużyna/uczestnik będzie musiała zaakceptować regulamin, który przygotuje Wykonawca oraz wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Rejestracja drużyn/uczestników powinna zostać zakończona min. 3 dni przed rozpoczęciem gry, o ile pula dostępnych miejsc nie zostanie wyczerpana wcześniej. Rejestrację całego zespołu będzie dokonywała jedna osoba z drużyny, która będzie pełniła rolę „lidera drużyny”.
29. Aplikacja może być zainstalowana na telefonie tylko przez jednego członka drużyny.
30. Każdy z „liderów” danej drużyny po zarejestrowaniu się otrzyma maila potwierdzającego rejestrację, najważniejsze informacje dot. gry, krótki materiał instruktażowy oraz kod QR do aplikacji.
31. Do odwiedzenia będzie możliwych 20 punktów kontrolnych, aby zakończyć grę trzeba będzie odwiedzić minimum 10 punktów kontrolnych i zdobyć punkty rozwiązując zadania w każdym z nich. Punkty kontrolne zostaną wybrane przez Wykonawcę z bazy miejsc dofinansowanych z FE. Punkty muszą znajdować się w odległości max. 10 km od Miasteczka FE.
32. Każda drużyna będzie musiała zdobyć 10 punktów w godzinach 10.00-15:00, 14 maja 2023 r., aby ubiegać się o nagrodę.
33. Zadania przy punktach będą związane z miejscem, którego dany punkt dotyczy, oraz/lub Funduszy Europejskich oraz/lub akcji DOFE. Zadania będą podlegać akceptacji Zamawiającego.
34. Punktem końcowym gry będzie obowiązkowy punkt w Miasteczku FE, w którym drużyna musi się stawić do godziny 15:00. Punkt ten będzie zaliczany jako punkt kontrolny.
35. Po zakończonej grze Zamawiający przygotuje pulę losów z nazwami drużyn, które zakończyły grę (zdobyły minimum 10 punktów w ustalonym czasie gry) i przekaże je Zamawiającemu w ciągu 50 min. od zakończonej gry.
36. Wylosowanych zostanie 10 drużyn, które otrzymają nagrodę. Warunkiem otrzymania nagrody jest obecność w Miasteczku FE całej drużyny podczas losowania nagród.
37. Nagrody zostaną przygotowane oraz wręczone przez Zamawiającego.
38. **KRYTERIA OCENY OFERT**
39. Zamawiający oceni oferty według dwóch kryteriów:

* cena 30%
* propozycja koncepcji 50%
* propozycja promocji gry 20%

1. Zamawiający przyzna punkty w poszczególnych kryteriach według poniższych zasad:

* **CENA: 30% (maksymalnie 30 pkt)**

Punkty za to kryterium obliczymy według wzoru.

Cena brutto oferty najtańszej

---------------------------------------- x 30 = liczba punktów

Cena brutto badanej oferty

* **PROPOZYCJA KONCEPCJI: 50%** **(maksymalnie 50 pkt)**

Ocenie podlegać będzie opis koncepcji przygotowania i przeprowadzenia gry wraz z propozycją wizualizacji (utrzymana kolorystyka oraz przykładowe grafiki). Wykonawca prześle propozycje graficzne/kolorystyczne w jakich planuje przygotować grę. W ocenie pod uwagę będą brane następujące podkryteria:

* zbieżność i spójność koncepcji z celem gry (koncepcja spójna z celem gry) - 20 pkt
* ciekawy pomysł na przeprowadzenie gry (kreatywna formuła gry) - 15 pkt
* atrakcyjna wizualnie propozycja gry (spójna kolorystyka, przejrzysty dobór graficzny) - 15 pkt
* **PROPOZYCJA PROMOCJI GRY: 20% (maksymalnie 20 pkt)**

Ocenie podlegać będzie propozycja promocji gry przez Wykonawcę. Wykonawca zaproponuje kanały i formy dotarcia do jak największego grona odbiorców gry (wraz z uzasadnieniem wyboru tych kanałów) m.in. poprzez promocję w social mediach (w tym płatne posty tzw. „dark post”) i Internecie oraz grupach tematycznych zainteresowanych aktywnością typu gra miejska. W ocenie pod uwagę będą brane następujące podkryteria:

* dobór kanałów i form promocyjnych umożliwiający dotarcie do jak największej grupy docelowej – 10 pkt
* propozycja posta promującego grę w social mediach uwzględniająca grafikę oraz opis –

1. przyciągająca uwagę, atrakcyjna wizualnie grafika – 5 pkt
2. ciekawy, zachęcający do udziału w grze opis posta – 5 pkt
3. Jeżeli oferta otrzyma mniej niż 15 pkt w kryterium „propozycja koncepcji” zostanie odrzucona i nie będzie podlegała dalszej ocenie.
4. Za najkorzystniejszą zostanie uznana oferta z największą liczbą punktów. Zamawiający udzieli zamówienia Wykonawcy, którego oferta odpowiada wszystkim wymaganiom określonym w niniejszym zapytaniu ofertowym i została oceniona jako najkorzystniejsza w oparciu o podane kryteria wyboru.
5. **WARUNKI JAKIE MUSI SPEŁNIĆ OFERENT**

O udział w zamówieniu mogą ubiegać się Wykonawcy, którzy spełnią niezbędny warunek tj. posiadają wiedzę i doświadczenie.

Zamawiający uzna ww. warunek za spełniony jeżeli Wykonawca wykaże, że w okresie ostatnich 3 latach liczonych wstecz od dnia, w którym upływa termin składania ofert, a jeżeli okres prowadzenia działalności jest krótszy - w tym okresie, wykonał należycie co najmniej 2 usługi polegające na realizacji mobilnych gier miejskich stworzonych w aplikacji na urządzenia mobilne, o wartości minimum 20 000,00 złotych brutto każda z gier (do oferty należy dołożyć dowody potwierdzające należyte wykonanie zadania).

# Jeśli oferta nie spełni powyższego warunku, odrzucimy ofertę i nie będziemy jej oceniać.

1. **SPOSÓB PRZYGOTOWANIA OFERTY**
2. Oferta musi być kompletna, sporządzona w języku polskim z zachowaniem formy pisemnej (elektronicznej), podpisana przez osobę upoważnioną.
3. Wykonawca może złożyć tylko jedną ofertę. Złożenie więcej niż jednej oferty spowoduje odrzucenie wszystkich ofert złożonych przez Wykonawcę.
4. Oferta musi zawierać:
   1. wypełniony i podpisany formularz ofertowy zgodny ze wzorem, który stanowi **załącznik nr 1a** do OPZ, w tym kosztorys z ceną całego zamówienia, a także cenę jednostkową każdego z elementów zamówienia netto/brutto;
   2. koncepcję przygotowania i przeprowadzenia mobilnej gry miejskiej wraz z propozycją jej wizualizacji (screenami, przykładowym doborem kolorystycznym, przykładową grafiką wykorzystaną w aplikacji);
   3. propozycję promocji gry (w tym m.in. propozycję kanałów i form promocji wraz z uzasadnieniem wyboru) oraz propozycja posta promującego grę w social mediach;
   4. propozycję 20 punktów kontrolnych;
   5. dowody potwierdzające należyte wykonanie (protokoły odbioru, referencje) mobilnych gier miejskich (min. 2 dowody);
   6. pełnomocnictwo do podpisania oferty (jeśli umocowanie do podpisania ofert nie wynika z dokumentów rejestrowych);
   7. aktualny odpis z właściwego rejestru (KRS lub CEIDG).
5. **INFORMACJE DODATKOWE**
6. Chcemy zapewnić porównywalność wszystkich ofert. Zamawiający zastrzega sobie prawo do kontaktu (telefonicznie lub e-mailowo) z oferentami w celu uzupełnienia, wyjaśnienia lub doprecyzowania ofert.
7. Zastrzegamy sobie prawo do odrzucenia ofert nieodpowiadających treści zapytania (i jego załączników).
8. Zamawiający zastrzega sobie prawo do zbadania czy cena zaoferowana przez Wykonawcę za realizację zamówienia bądź jego elementów nie jest rażąco niska w stosunku do przedmiotu zamówienia. W przypadku wątpliwości ciężar udowodnienia, że zaoferowana cena nie jest rażąco niska będzie spoczywał na Wykonawcy. Jeżeli Zamawiający pomimo wyjaśnień i ewentualnych dowodów złożonych przez Wykonawcę uzna, że zaoferowana cena za realizację zamówienia bądź jego elementów jest rażąco niska w stosunku do przedmiotu zamówienia odrzuci taką ofertę.
9. Zamawiający zastrzega sobie prawo do poprawienia w ofercie oczywistych omyłek pisarskich lub rachunkowych.
10. **Zamawiający zawiera umowy na podstawie własnych wzorów umów.**
11. Wynagrodzenie będzie wypłacone po realizacji zamówienia.
12. Materiały, które powstaną w wyniku zamówienia muszą być oznaczone informacją o współfinansowaniu z FE. Muszą posiadać spójną wizualizację, w tym zgodną z Księgą Identyfikacji Wizualnej na lata 2014-2020.
13. Zamawiający zastrzega sobie prawo do rezygnacji z realizacji zamówienia i nie zawarcia umowy po rozstrzygnięciu wyników rozeznania bez podania przyczyny.
14. Zamawiający zastrzega również, że rozstrzygnięcie wyników rozeznania nie kreuje obowiązku zawarcia umowy i nie może stanowić podstaw do zaciągania zobowiązań przez wybranego oferenta ani do roszczeń z jego strony względem Zamawiającego.
15. Zamawiający zastrzega sobie prawo do zakończenia rozeznania rynku bez jego rozstrzygnięcia w dowolnym czasie.
16. **TERMIN SKŁADANIA OFERT**

Oferty należy złożyć do dnia **17 marca 2023 r. do godziny 11:00** przesyłając na adres e-maila: [natalia.pacek@mfipr.gov.pl](mailto:natalia.pacek@mfipr.gov.pl) lub przez portal bazakonkurencyjnosci.funduszeeuropejskie.gov.pl.

1. **PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH**

Zgodnie z art. 13 ust. 1 i ust. 2 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (dalej: „rozporządzenie 2016/679”) informujemy, że:

1. Administratorem danych zbieranych i przetwarzanych w celu wyboru wykonawcy, zawarcia umowy oraz realizacji umowy jest Minister Funduszy i Polityki Regionalnej z siedzibą przy ul. Wspólnej 2/4, 00-926 w Warszawie. Dane osobowe mogą zostać ujawnione właściwym organom oraz podmiotom upoważnionym zgodnie z obowiązującym prawem.
2. Osobom, które w ofercie podały swoje dane osobowe przysługuje prawo wglądu do treści tych danych oraz ich poprawienia. Podanie danych jest dobrowolne, ale konieczne dla wyboru wykonawcy, zawarcia umowy oraz realizacji umowy.
3. Osobom, które w ofercie podały swoje dane osobowe przysługuje prawo do wniesienia sprzeciwu wobec dalszego przetwarzania.
4. Osobom, które w ofercie podały swoje dane osobowe przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.
5. W przypadku, gdy przed zawarciem umowy zgłoszenie żądania ograniczenia przetwarzania, o którym mowa w art. 18 ust. 1 rozporządzenia 2016/679 wpływa na zmianę treści złożonej oferty, w sposób mający lub mogący mieć wpływ na wynik postępowania, zamawiający odrzuca ofertę zawierającą dane osobowe, których przetwarzanie ma zostać ograniczone.
6. Dane osobowe są przetwarzane na podstawie art. 6 ust. 1 lit c rozporządzenia 2016/679.
7. Okres przetwarzania danych jest zgodny z kategorią archiwalną dokumentacji postępowania.
8. Dane kontaktowe do Inspektora Ochrony Danych - [IOD@mfipr.gov.pl](mailto:IOD@mfipr.gov.pl).
9. W przypadku przekazywania Zamawiającemu danych osobowych w sposób inny niż od osoby, której dane dotyczą, Wykonawca zobowiązany jest do podania osobie, której dane dotyczą informacji, o których mowa w art. 14 rozporządzenia 2016/679.