

Katowice, 22.01.2026 r.

Szacowanie wartości zamówienia na zakup usługi doradczej

I. Zamawiający

SPIN-US sp. z o.o. z siedzibą w ul. Bankowa 12, 40-007 Katowice

KRS: 0000528989

NIP: 9542751204

REGON: 360000248

II. Przedmiot zamówienia

W związku z realizacją projektu w ramach umowy o partnerstwie dotyczącej realizacji zadania nr 1 „Inkubator Rozwoju” Projektu niekonkurencyjnego pn. „Science4Business – Nauka dla biznesu” dofinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu „Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki na lata 2021-2027”. (Umowa MNiSW/2025/DPI/243)

SPIN-US Sp. z o.o. zaprasza do składania oferty na wykonanie usługi doradczej.

Przedmiotem zamówienia jest wykonanie dla Zamawiającego usługi pod tytułem

„Usługa doradcza obejmująca kompleksowe wdrożenie, optymalizację aplikacji edukacyjnej na platformie Steam lub równoważnej.”

Kod CPV 73200000-4 - Usługi doradcze w zakresie badań i rozwoju

Kod CPV 79111000-5 - Usługi w zakresie doradztwa prawnego

III. Postanowienia ogólne

1) Do niniejszego zapytania nie mają zastosowania przepisy Ustawy z dnia 29 stycznia 2004r. Prawo Zamówień Publicznych.

2) Przedmiot zamówienia będzie współfinansowany przez Unię Europejską w ramach umowy o partnerstwie dotyczącej realizacji zadania nr 1 „Inkubator Rozwoju” Projektu niekonkurencyjnego pn. „Science4Business – Nauka dla biznesu” dofinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu „Fundusze Europejskie dla Nowoczesnej Gospodarki na lata 2021-2027”. (Umowa MNiSW/2025/DPI/243)

3) Zamawiający informuje, iż niniejsze postępowanie służy do prawidłowego oszacowania wartości zamówienia/usługi w celu wyboru prawidłowego trybu realizacji właściwego postępowania ofertowego na wybór podmiotu realizującego usługę w ramach projektu.

IV. Warunki stawiane Wykonawcy i wykluczenia

Warunkiem udziału w postępowaniu jest, aby wykonawca ubiegający się o zamówienie:

1. Dysponował odpowiednim potencjałem finansowym, technicznym oraz osobami zdolnymi do wykonania zamówienia;
2. Wykonawca nie może być powiązany osobowo lub kapitałowo z Zamawiającym. Przez powiązania osobowe lub kapitałowe rozumie się wzajemne powiązania pomiędzy Zamawiającym lub osobami upoważnionymi do zaciągania zobowiązań w imieniu Zamawiającego lub osobami wykonującymi w imieniu Zamawiającego czynności związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem procedury wyboru Wykonawcy a Wykonawcą, polegające w szczególności na:
 - a) uczestniczeniu w spółce, jako wspólnik spółki cywilnej lub spółki osobowej;
 - b) posiadaniu, co najmniej 10% udziałów lub akcji;
 - c) pełnieniu funkcji członka organu nadzorczego lub zarządzającego, prokurenta, pełnomocnika.
 - d) pozostawaniu w związku małżeńskim, w stosunku pokrewieństwa lub powinowactwa w linii prostej, pokrewieństwa drugiego stopnia lub powinowactwa drugiego stopnia w linii bocznej lub w stosunku przysposobienia, opieki lub kurateli
3. Wypełnił i podpisał formularz ofertowy – załącznik nr 1

V. Specyfikacja przedmiotu zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest wykonanie w okresie od dnia zawarcia umowy z Wykonawcą do dnia 31.05.2026 r. usługi doradczej zgodnie z poniższą specyfikacją:

Kontekst realizacyjny:

Usługa dotyczy wsparcia procesu wdrożenia gry edukacyjnej. Gra zaprojektowana została w celach edukacyjnych z zakresu podstaw rozpoznawania dźwięku i jego parametrów oraz właściwości. Gracz wciela się w Freelancera, który wykonuje zlecenia polegające na odpowiednim konstruowaniu specyficznego dźwięku zgodnie z zadanymi wytycznymi.

A. Audyt, optymalizacja i finalizacja techniczna

Pierwszym etapem prac jest pełna analiza dostarczonego kodu źródłowego oraz projektu w środowisku Unity. Wykonawca dokona optymalizacji wydajnościowej pod kątem systemów

Windows i macOS, upewniając się, że aplikacja spełnia standardy techniczne platformy Steam. Kluczym elementem jest pogłębiona integracja z FMOD – system musi zostać domknięty w taki sposób, aby algorytmy weryfikacji dźwięku precyzyjnie porównywały parametry wygenerowane przez gracza (takie jak ADSR, pasma częstotliwości czy nasycenie efektami) z zadany wzorcem techniczny.

Rezultat etapu: Stabilna, zoptymalizowana wersja binarna gry z w pełni funkcjonalnym modułem analizy audio i zintegrowany systemem questów.

B. Implementacja ekosystemu steamworks

Drugi etap obejmuje wdrożenie usług sieciowych Steam. Wykonawca przeprowadzi pełną konfigurację zaplecza technicznego (Steam Backend), integrując grę z bibliotekami Steamworks SDK. Zakres obejmuje implementację systemu osiągnięć, zapisów stanów gry w chmurze (Cloud Saves) oraz kart kolekcjonerskich. Jeśli projekt tego wymaga, przygotowane zostanie również wsparcie dla Warsztatu Steam (Workshop), umożliwiające graczom dzielenie się własnymi „zleceniami” dźwiękowymi.

Rezultat etapu: Gra w pełni zintegrowana z API Steam, widoczna w środowisku testowym platformy z działającymi funkcjonalnościami społecznościowymi.

C. Przygotowanie prawno-licencyjne i operacyjne

Równolegle do prac technicznych, Wykonawca opracuje pełną architekturę prawną i księgową niezbędną do legalnej sprzedaży produktu. Obejmuje to przygotowanie umowy licencyjnej użytkownika końcowego (EULA) oraz polityki prywatności, uwzględniającej specyfikę zbierania danych przez Steam i wymogi RODO. W zakresie operacyjnym Wykonawca przeprowadzi proces weryfikacji podatkowej (WHT/formularze W-8BEN-E) oraz skonfiguruje parametry sprzedaży w panelu Steamworks, w tym systemy raportowania finansowego na potrzeby księgowości krajowej Zleceniodawcy.

Rezultat etapu: Kompletna dokumentacja prawna wdrożona wewnątrz aplikacji oraz w pełni skonfigurowane konto deweloperskie gotowe do przyjmowania płatności i generowania raportów.

D. Uruchomienie i plan utrzymania (post-launch)

Ostatni etap koncentruje się na publikacji i zabezpieczeniu przyszłości projektu. Wykonawca przygotuje stronę produktu w sklepie Steam (Store Page) oraz przeprowadzi proces recenzji technicznej (Build Review). Po premierze, zakres prac obejmuje roczne wsparcie techniczne w modelu gwarancyjnym, polegające na usuwaniu błędów krytycznych oraz dostosowywaniu gry do aktualizacji systemów operacyjnych. Wykonawca opracuje

również techniczny harmonogram wdrażania przyszłych modułów edukacyjnych przy współpracy z Twórcami aplikacji.

Rezultat etapu: Publiczna dostępność gry w sprzedaży na platformie Steam oraz podpisany protokół utrzymania technicznego (SLA) na okres 12 miesięcy.

E. Wymagania wobec wykonawcy

Oczekiwania wobec oferentów obejmują udokumentowane doświadczenie w pracy z duetem technologicznym Unity i FMOD (bądź rozwiązaniami równoważnymi uprawdopodobniającymi sprawną realizację usługi w zgodzie z standardami technicznymi), co jest krytyczne dla rdzenia edukacyjnego gry. Oferta powinna zawierać portfolio precyzyjny harmonogram, w którym każdy z powyższych etapów zostanie rozbity na mniejsze kamienie milowe z przypisanymi terminami realizacji oraz wymaganiami względem Zamawiającego (w szczególności zaangażowania czasowego Twórców, konsultacji technicznych itp.)

VI. Sposób przygotowania, miejsce oraz termin składania ofert

- 1) Ofertę należy przygotować na załączonych formularzach (załącznik nr 1)
- 2) Ofertę należy przesłać pocztą elektroniczną na adres: spin@us.edu.pl najpóźniej do dnia 06.02.2026 r. godzina 15:00
- 3) Szczegółowych informacji nt. szacowania wartości zamówienia udziela:

Przemysław Ziemski, Tel. 577 000 296 e-mail: przemyslaw.ziemski@us.edu.pl

VII. Załączniki

- 1) Formularz ofertowy (zał. Nr 1).

Niniejsze zapytanie ma na celu oszacowanie wartości zamówienia i nie jest podstawą do złożenia oferty rozumianej zgodnie z art. 66 Kodeksu cywilnego oraz do udziału w postępowaniu ofertowym.