

ZAMAWIAJĄCY: PERFECT GYM GO SP. Z O.O., UL. TOMASZA ZANA, NR 39A,
LUBLIN 20-634, NIP: 7123316715

ZAPYTANIE OFERTOWE

LUBLIN, 22.08.2016 R.

Szanowni Państwo,

zapraszamy do składania ofert na dostawę **systemu do zwiększania zaangażowania klientów obiektów sportowych oraz zarządzania efektywnością wykorzystania zasobów obiektu sportowego**. Zamierzamy kupić system w ramach projektu, o dofinansowanie którego ubiegamy się w ramach Osi Priorytetowej 3 Konkurencyjność przedsiębiorstw, Działania 3.7 Wzrost konkurencyjności MŚP, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Lubelskiego na lata 2014-2020.

1. CEL PROJEKTU:

Celem Projektu jest wdrożenie usługi elektronicznej do zwiększania zaangażowania klientów obiektów sportowych oraz zarządzania efektywnością wykorzystania zasobów obiektu sportowego. Usługa elektroniczna będzie świadczona za pośrednictwem systemu informatycznego do zwiększania zaangażowania klientów obiektów sportowych oraz zarządzania efektywnością wykorzystania zasobów obiektu sportowego (zwanego dalej „**systemem**”). Naszymi klientami będą obiekty sportowe. System będzie składał się z **aplikacji webowej** (serwisu internetowego) zawierającego funkcjonalności dla obiektów sportowych, ich klientów (użytkowników indywidualnych) oraz administratora zarządzającego konfiguracją usługi, a także **aplikacji mobilnej** zawierającej funkcjonalności dla klientów obiektów sportowych (użytkowników indywidualnych).

2. PRZEDMIOT ZAPYTANIA OFERTOWEGO:

Przedmiotem zapytania ofertowego jest dostawa wartości niematerialnej i prawnej w postaci **systemu informatycznego do zwiększania zaangażowania klientów obiektów sportowych oraz zarządzania efektywnością wykorzystania zasobów obiektu sportowego**. Dostawa systemu obejmie dostawę jego specyfikacji funkcjonalno-technicznej wraz z projektem bazy danych, dostawę pierwszej wersji produkcyjnej systemu udostępnianej klientom celem zebrania wskazówek odnośnie dopracowania rozwiązania, dostawę docelowej wersji produkcyjnej systemu uwzględniającej wskazówki przekazane od użytkowników (należy założyć zmianę do 30% funkcjonalności w stosunku do

pierwszej wersji produkcyjnej). Obie wersje produkcyjne systemu będą posiadały następujące elementy składowe:

- **Aplikacja mobilna na system operacyjny iOS oraz Android dla użytkowników indywidualnych,**
- **Aplikacja webowa zawierająca funkcjonalności dla obiektów sportowych, użytkowników indywidualnych i administratora**

System będzie posiadał następujące funkcjonalności:

a) Funkcjonalności dostępne w ramach aplikacji mobilnej dla użytkowników indywidualnych

- Szczytywanie przez czytnik kontroli dostępu z aplikacji włączonej na telefonie użytkownika indywidualnego (np. schowanym w kieszeni lub torbie) informacji o użytkowniku wchodzącym do obiektu sportowego za pośrednictwem technologii Bluetooth i NFC, wyświetlanie personalizowanych powiadomień (w tym życzeń) na wyświetlaczu urządzenia kontroli dostępu. Doprowadzi to do eliminacji kart lub opasek, które trzeba przyłożyć do czytnika kontroli dostępu (i nieuprawnionego używania tych kart pomiędzy użytkownikami).
- System będzie zintegrowany z wybranymi typami oprogramowania urządzeń do ćwiczeń wykorzystywanych w obiektach sportowych oraz z aplikacjami monitorującymi uprawianie sportu i wyniki sportowe (Runkeeper, Strava, Fitbit, Withings). Będzie pobierał dane o wynikach sportowych użytkowników indywidualnych celem nagradzania ich za nie i motywowania ich do regularnych ćwiczeń, odwiedzin obiektów sportowych.
- Aplikacja mobilna zainstalowana w telefonie użytkownika indywidualnego będzie automatycznie komunikować się z urządzeniami lokalizacyjnymi w obiekcie sportowym monitorując, z jakich urządzeń korzysta użytkownik indywidualny, w jakiej kolejności, na których urządzeniach obecnie ćwiczy. Dzięki jednoznacznej identyfikacji użytkownika aplikacja będzie mogła pobierać dane o uzyskanych wynikach z urządzenia, na którym użytkownik ćwiczy i przedstawiać mu te statystyki.
- Otrzymywanie powiadomień push z zachętami do odwiedzenia punktu sportowego. W przypadku, gdy użytkownik przebywa poza miejscem zamieszkania (np. na delegacji) będzie otrzymywał propozycje odwiedzenia obiektów sportowych posiadających podobne urządzenia do tych, na których zazwyczaj ćwiczy lub zajęcia, z których zazwyczaj korzysta.
- Otrzymywanie powiadomień push z promocjami na zajęcia lub opcję skorzystania z infrastruktury obiektu sportowego w danym czasie. Powiadomienia będą wysyłane zgodnie z algorytmami opracowanymi przez poszczególne obiekty sportowe, uwzględniającymi skuteczność poprzednio wysłanych powiadomień.

- Otrzymywanie przez użytkownika indywidualnego powiadomień, iż kończą się miejsca na zajęcia, w których użytkownik zazwyczaj bierze udział, zachęcających do rezerwacji miejsca. Określanie przez zarządzających obiektem, o ile wcześniej powinno zostać wysłane powiadomienie do użytkownika indywidualnego, w przypadku jakiego % wyprzedzący miejsc na zajęcia.
- Określanie przez użytkownika celów ćwiczeń, automatyczny monitoring realizacji celów (poprzez pobieranie danych z urządzeń do ćwiczeń i aplikacji do monitoringu uprawiania sportu i weryfikację, czy użytkownik odwiedził klub sportowy w danym dniu, jak długo ćwiczył w nim, na jakich maszynach, czy spalił wystarczająco dużo kalorii, czy przebiegł założony dystans itd.) oraz wysyłanie powiadomień motywacyjnych do użytkowników indywidualnych w celu zachęcenia go do odwiedzin obiektu sportowego..
- Przyjmowanie przez użytkowników wyzwań sportowych danego obiektu sportowego i przekazywanie swoich wyników do puli wyników wszystkich osób biorących udział w wyzwaniu. Opcja monitoringu wyników osiągniętych w wyzwaniu, stopnia osiągnięcia celu oraz tego, co cała grupa i statystycznie każdy z użytkowników musi jeszcze zrobić, aby osiągnąć wynik. Otrzymywanie powiadomień motywujących do pomocy w osiągnięciu celu poprzez konkretne działania, typu „W tym tygodniu daj z siebie trochę więcej! Pobiegaj na siłowni 3 zamiast 2 razy. Albo zaproś do wyzwania jeszcze 2 znajomych.”
- Opcja zapraszania do uczestnictwa w wyzwaniach określonych przez obiekt sportowy innych użytkowników za pośrednictwem powiadomień wewnątrzsystemowych, mediów społecznościowych i maili.
- Funkcjonalność zgłaszania udziału w zawodach indywidualnych lub grupowych i ewentualnego opłacania uczestnictwa udziału, przekazywania swoich wyników sportowych do rankingu w ramach zawodów. Zapraszanie do udziału w zawodach znajomych, którzy spełniają kryteria uczestnictwa w zawodach i którzy mogą być członkami zespołu. Usługa elektroniczna będzie automatycznie podpowiadała, kogo warto zaprosić (z uwagi na osiągnięte wyniki i spełnienie kryteriów dostępu), ułatwiając użytkownikowi wysłanie zaproszenia. Akceptacja zaproszeń i przyłączanie do danego zespołu.
- Otrzymywanie przypomnień o terminie zawodów oraz ich celach, motywowanie do regularności, jeśli zawody są wielodniowe.
- Wysyłanie znajomym zaproszeń do rywalizacji w danej kategorii sportowej wraz z propozycją terminu i zasadami rywalizacji. Usługa elektroniczna będzie podpowiadała najczęstsze opcje zasad rywalizacji. Przyjmowanie lub odrzucanie zaproszeń od znajomych, proponowanie modyfikacji terminu lub zasad rywalizacji.
- Opcja wysłania publicznego zaproszenia do rywalizacji i odpowiedzi na takie zaproszenie.

- Otrzymywanie punktów za aktywności sportowe (ćwiczenia w obiektach sportowych, udział w wyzwaniach, zawodach lub rywalizacji, obecność na nowych zajęciach, pobicie swoich wyników, zakup treningu personalnego) i otrzymywanie notowań w aktualnych rankingach sportowców w danym obiekcie sportowym, miejscowości, kraju, w Europie, na świecie. Do wyznaczania pozycji w rankingach usługa elektroniczna będzie większą wagę przykładała do najświeższych wyników sportowych, aby umożliwić zmiany w czołówce rankingów i podtrzymywać aktywność sportową użytkowników.
- Otrzymywanie przez użytkownika powiadomień z zachętami do skorzystania z produktów i usług komplementarnych obiektu sportowego podczas przerw w ćwiczeniach. Usługa elektroniczna będzie identyfikowała, kiedy najprawdopodobniej użytkownik zrobił sobie przerwę w ćwiczeniach (za sprawą lokalizacji użytkownika, monitoringu pracy poszczególnych urządzeń i akcelerometru wbudowanego w smartfon użytkownika) i wysyłała mu zgodnie z logiką powiadomień ustaloną domyślnie lub przez danych obiekt sportowy zachęty do skorzystania z produktów lub usług komplementarnych obiektu (np. napoju, posiłku regeneracyjnego, sauny, itp.).
- W przypadku, gdy użytkownik indywidualny będzie uzyskiwał wyniki sportowe, które są relatywnie dobre i dałyby mu dobre miejsce w zawodach, usługa elektroniczna będzie informowała go o tym, zachęcając do udziału w kolejnych wydarzeniach sportowych.
- Otrzymywanie powiadomień motywujących w ramach „introduction plan” zawierających wyzwania dla użytkownika, mające na celu wyrobienie w nim nawyku regularnego ćwiczenia przez pierwsze 3 miesiące korzystania z obiektu sportowego. Część z funkcjonalności (np. opcja rywalizacji czy brania udziału w zawodach) będzie dostępna w aplikacji dla użytkownika wówczas, gdy zrealizuje on podstawowe aktywności angażujące (grywalizacja, motywacja). W zależności od kategorii usług oferowanych przez obiekt sportowy introduction plan będzie się różnił.
- Automatyczne naliczanie się prowizji wg reguł określonych przez poszczególne obiekty sportowe za skuteczne polecenia, które doprowadziły do pozyskania przez nie nowych użytkowników. Opcja weryfikacji, które z poleceń były skuteczne i ile środków zostało zgromadzonych na wirtualnym koncie użytkownika. Możliwość zapłaty zgromadzonymi środkami za przedłużenie abonamentu lub za produkty/usługi oferowane w obiektach sportowych.

b) Funkcjonalności dostępne w ramach aplikacji mobilnej i aplikacji webowej dla użytkowników indywidualnych

- Wyszukiwanie zajęć indywidualnych i grupowych (dostępnych w ramach abonamentu), w danej kategorii, danej lokalizacji oraz rezerwacja miejsca na zajęcia z możliwością podglądu zajętości grup w czasie rzeczywistym.
- Automatyczne rozliczanie się z:
 - o Obiektem sportowym za wykorzystane rezerwacje – weryfikacja wykorzystanej rezerwacji zostanie dokonana automatycznie (na podstawie przejścia przez bramkę NFC/Bluetooth)
 - o Użytkownikiem indywidualnym za niewykorzystane rezerwacje – naliczanie opłaty za niewykorzystane rezerwacje i pobieranie jej z wirtualnego konta użytkownika indywidualnego lub jego karty kredytowej. Kluby sportowe będą mogły ustanawiać własne warunki rezygnacji z rezerwacji oraz wysokości opłat uzależnione od czasu pozostałego do zajęć, znalezienia zastępstwa dla niewykorzystanej rezerwacji.
- Weryfikacja, kto ze znajomych planuje być w danym klubie w danym czasie.
- W obiekcie sportowym posiadającym różną infrastrukturę (np. w siłowni) będą montowane beacons przy poszczególnych urządzeniach, które komunikując się z aplikacją mobilną będą monitorowały, w którym miejscu użytkownik indywidualny się znajduje i wysyłały te dane do aplikacji webowej.
- Przeglądanie informacji o aktualnie wolnych szafkach (szerokość szafki, opcja skorzystania z wieszaka) z możliwością filtrowania szafek po ich parametrach oraz możliwość wyboru szafki z poziomu aplikacji
- Wybór i zakup abonamentu na długookresowy dostęp do szafki (aby trzymać w niej na stałe rzeczy) z poziomu aplikacji na urządzenia mobilne

c) Funkcjonalności dostępne w ramach aplikacji webowej dla obiektów sportowych

- Prognozowanie obłożenia obiektu sportowego, poszczególnych elementów jego infrastruktury na bazie historycznych danych, w tym uwzględnianie automatycznie obliczanych czynników sezonowości i trendu.
- Zarządzanie popytem przez obiekty sportowe – elastyczna konfiguracja reguł powiadomień push (np. jeśli na 24 h przed zajęciami tylko 20% miejsc zostało zarezerwowanych) z promocjami mającymi na celu zachęcić użytkowników do wizyty w obiekcie sportowym w określonym czasie, w tym ustawianie odpowiednich limitów na wejścia.
- Usługa elektroniczna będzie automatycznie monitorowała efektywność powiadomień z promocjami na zajęcia sportowe lub dodatkowe zachęty i oceniała ich rentowność w dłuższym terminie w odniesieniu do danego użytkownika indywidualnego. W efekcie będzie ustalała, komu i jakie zachęty warto proponować. Usługa elektroniczna będzie również identyfikowała, czy wysyłane zachęty nie sprawiły, iż użytkownik, co prawda

skorzystał z promowanej usługi, ale zrezygnował z tej, z której regularnie korzystał.

- Organizowanie za pośrednictwem usługi przez obiekt wyzwań sportowych dla swoich użytkowników. Obiekt będzie określał cel wyzwania (np. spalanie miliona kalorii, przebiegnięcie 10 tys. kilometrów, przejechanie na rowerze 50 tys. kilometrów), adresatów wyzwania (uczestników danych zajęć, danych grup, ćwiczących na danych urządzeniach, wszystkich użytkowników), przedział czasowy na osiągnięcie wyzwania oraz nagrody/zobowiązania obiektu w przypadku osiągnięcia celu przez użytkowników (np. darmowe napoje regeneracyjne w określonym czasie, organizacja imprezy dla uczestniczących w wyzwaniu, % zniżki na abonament do obiektu, itp.). Usługa będzie automatycznie pobierała wyniki sportowe użytkowników biorących udział w wyzwaniu dzięki integracji z poszczególnymi urządzeniami w obiekcie sportowym i aplikacjom mobilnym zainstalowanym w telefonach, noszonych przez użytkowników w obiekcie sportowym.
- Organizowanie za pośrednictwem usługi elektronicznej przez obiekt sportowy zawodów sportowych dla swoich klientów (użytkowników indywidualnych). Obiekt będzie określał przedmiot konkursu (liczba spalonych kalorii, dystans do przebiegnięcia, przejechania na rowerze, łączną liczbę podniesionych kilogramów na określoną partię mięśni, itp.), terminy zgłoszeń do zawodów, termin zawodów (dane godziny, dane dni, tydzień), typ zawodów (indywidualne, grupowe (jeśli grupowe, to iluosobowe mają być grupy, czy mają być jakieś kryteria przyjmowania członków grupy (np. z różnych grup wiekowych i płci))), opłatę za uczestnictwo (darmowe, dodatkowo płatne), nagrody dla zwycięzców oraz cel zawodów (np. cele zbieranie funduszy na cele charytatywne). Promowanie zawodów (wysyłanie komunikacji użytkownikom zgodnie z ich ustawieniami profilowymi), uruchamianie zawodów, monitorowanie osiągniętych wyników i zaangażowania uczestników, powiadomienia o zbyt niskim zaangażowaniu, publikowanie rankingu wyników.
- Automatyczna identyfikacja częstotliwości odwiedzin klubu sportowego przez poszczególnych jego użytkowników indywidualnych (zapisów na zajęcia). Modelowanie przez zarządzających obiektem zasad powiadomień motywacyjnych wysyłanych do użytkowników indywidualnych, którzy zaczynają opuszczać regularne terminy wizyt w obiekcie sportowym celem przypomnienia im o zajęciach, w których zazwyczaj biorą udział, korzyściach z aktywności sportowej, zaproponowanie im dodatkowych, określanych przez dany obiekt, zachęt do ćwiczeń. Zasady będą mogły być uzależnione od takich aspektów jak:
 - o liczba dotychczasowych odwiedzin obiektu sportowego,
 - o czas, który minął od spodziewanego terminu odwiedzin klubu przez użytkownika indywidualnego,

- o czas, który minął od poprzedniego przypomnienia,
 - o skuteczność poprzedniego przypomnienia (czy użytkownik odwiedził po nim obiekt sportowy lub zapisał się na zajęcia w ciągu x dni)
 - o % wolnych miejsc na zajęcia, z których użytkownik korzysta, a na które chcemy go zaprosić
 - o lokalizacja użytkownika (czy nie przebywa poza miejscem zamieszkania/miejscowością, w której jest obiekt sportowy (wakacje/wyjazd służbowy)).
- Określanie przez obiekt sportowy kanałów komunikacji z użytkownikiem (wiadomość push, sms, mail), która może też zależeć od ustawień w profilu użytkownika. Automatyczne generowanie powiadomień przez usługę elektroniczną, opcja ich weryfikacji przez pracownika obiektu sportowego i automatyczne lub na żądanie (zgodnie z preferencjami obiektu sportowego) wysyłanie powiadomień przez usługę elektroniczną.
 - Elastyczna konfiguracja powiadomień w ramach tzw. „introduction plan” mającego na celu zaangażowanie użytkownika indywidualnego w plan regularnych ćwiczeń, aby nie zrezygnował przez pierwsze miesiące i wyrobił sobie nawyk regularnego ćwiczenia. Usługa elektroniczna będzie udostępniała domyślne plany zaangażowania użytkownika w regularne uprawianie sportu, a każdy z obiektów sportowych będzie mógł dostosować rodzaje, częstotliwość i logikę wysyłanych powiadomień do własnych potrzeb.
 - Elastyczna konfiguracja reguł inteligentnych powiadomień dotyczących sprzedaży komplementarnych produktów i usług, typu: po pół godzinie ćwiczeń, gdy użytkownik będzie przemieszczał się pomiędzy urządzeniami wyślij powiadomienie z propozycją zakupu napoju, owoców, odżywki lub batonu energetycznego z 10% rabatem. Albo pod koniec pobytu użytkownika w obiekcie sportowym (na bazie wiedzy o jego rezerwacji lub wiedzy o jego średnim czasie przebywania w obiekcie sportowym) wyślij powiadomienie z propozycją skorzystania z sauny z opcją darmowego olejku zapachowego.
 - Automatyczne wyciąganie przez usługę elektroniczną wniosków odnośnie tego, które propozycje rabatów na komplementarne produkty i usługi są przyjmowane przez użytkownika, a które notorycznie odrzucane i automatyczne ograniczanie lub rezygnacja z tych, które nie przynoszą efektu.
 - Rejestrowanie i analiza danych na temat tego, ile osób, w jakiej kolejności, w jakich godzinach, na jakich urządzeniach ćwiczy i generowanie rekomendacji na temat:
 - o zakupu dodatkowych maszyn, usunięcia maszyn niepotrzebnych,
 - o częstotliwości przestawiania maszyn tego samego rodzaju, aby wyrównać ich zużycie,
 - o ustawienia w odpowiednich miejscach automatów z wodą i jedzeniem.

- Generowanie raportów na temat ścieżek poruszania się przez użytkowników w obiekcie sportowym oraz czasu spędzonego przy danym elemencie infrastruktury (np. przy danej maszynie, w saunie, na basenie, itd.).
- Automatyczna analiza częstotliwości odwiedzin poszczególnych obiektów sportowych przez danego użytkownika indywidualnego i w przypadku częstego wykorzystywania infrastruktury tylko jednego obiektu zarekomendowanie wykupienie abonamentu do danego obiektu.
- Automatyczna analiza i identyfikacja częstotliwości wykorzystania abonamentu, przy której poszczególni użytkownicy oraz grupy użytkowników rezygnują z abonamentu (identyfikacja użytkowników, którzy z dużym prawdopodobieństwem odejdą). Automatyczne generowanie powiadomień, które będą motywowały użytkowników do skorzystania z obiektu sportowego, mające na celu redukcję ryzyka rezygnacji przez nich z opłacenia abonamentu w kolejnym okresie rozliczeniowym.
- Kalkulacja opłacalności utrzymania poszczególnych zajęć, analiza na jakie zajęcia najszybciej kończą się miejsca, a na jakie użytkownicy rzadko uczęszczają.
- Automatyczna analiza, w jakich godzinach, jakie zajęcia są wyszukiwane i weryfikacja, czy warto zamienić godziny poszczególnych zajęć w celu dopasowania się do oczekiwań użytkowników indywidualnych danego obiektu sportowego.
- Automatyczne generowanie raportu na temat tego, w jakich godzinach, w jakich dniach tygodnia i w jakich lokalizacjach brakuje zajęć danego rodzaju.
- Informowanie recepcjonistki, iż w danym dniu dany użytkownik indywidualny, który zbliża się do wejścia do bramki (NFC, Bluetooth) ma urodziny i proponowanie wręczenia mu upominku z tej okazji wg ustawień danego klubu.
- Elastyczne określanie reguł programu lojalnościowego opartego na poleceniach (kiedy i w jakiej wysokości wypłacana jest prowizja polecającemu), czy prowizja jest wypłacana od każdego odnowienia abonamentu do obiektu sportowego/opłaty za udział w zajęciach sportowych, czy tylko od tych, które mają miejsce w pierwszych x miesiącach. Ustalanie, czy prowizja jest naliczana tylko od bezpośrednich poleceń, czy również od poleceń osoby, której poleciliśmy usługę elektroniczną (np. w niższej wysokości). Ustalanie czy prowizja będzie mogła zostać wypłacona, czy będzie udzielana w formie rabatów procentowych lub kwotowych na dodatkowe usługi i produkty komplementarne.
- Elastyczne określanie, czy polecony otrzymuje rabat na produkty i usługi komplementarne, w przypadku wskazania osoby polecającej.

d) Pozostałe funkcjonalności usługi elektronicznej:

- Zakup przez obiekty sportowe abonamentów umożliwiających im korzystanie z usługi zwiększania zaangażowania klientów obiektów sportowych oraz zarządzania efektywnością wykorzystania zasobów obiektu sportowego
- Zakup przez użytkowników indywidualnych abonamentu do wybranego obiektu sportowego lub pojedynczego wejścia do obiektu sportowego, uczestnictwa w zajęciach
- Definiowanie rodzajów posiadanych w obiekcie sportowym urządzeń, zajęć, trenerów, szafek, wraz z ich parametrami, klasyfikacją, dostępnością.
- Budowa katalogu usług i produktów oferowanych w obiekcie sportowym oraz ich cennika. Opcja zarządzania cennikiem poprzez udzielania rabatów kwotowych lub procentowych.
- Określanie przez obiekty sportowe reguł rozliczeń za niewykorzystane rezerwacje przez użytkowników
- Drukowanie informacji i właściciela rzeczy, które są usuwane z szafki, automatyczne powiadamianie użytkownika o przesunięciu jego rzeczy z nieopłaconej szafki do magazynu.
- Zarządzanie przez obiekt sportowy treścią publikowaną w profilu obiektu na aplikacji webowej i w aplikacjach mobilnych.
- Wprowadzanie parametrów urządzeń lokalizacyjnych i bramek dostępu dostępnych w obiekcie sportowym.
- Konfiguracja nawigacji wewnętrznej poprzez badanie dokładności lokalizacji i otrzymywanie rekomendacji o konieczności dodania urządzeń lokalizacyjnych celem zwiększenia jednoznaczności lokalizacji.
- Generowanie raportów na temat sprzedaży poszczególnych usług i produktów w obiekcie sportowym.
- Otrzymywanie powiadomień o kończącym się abonamencie do klubu sportowego lub na dostęp do szafki. Automatyczne rejestrowanie wejść do klubu sportowego przez użytkownika (za pośrednictwem komunikacji z aplikacją mobilną) w celu automatycznego rozliczania liczby wejść do obiektu sportowego.
- Wysyłanie do użytkowników powiadomień push motywujących do aktywności w przypadku, gdy spada regularność ich ćwiczeń.
- Każdy obiekt sportowy będzie mógł modyfikować algorytm rankingowy obowiązujący w jego obiekcie sportowym, według którego automatycznie tworzy się ranking najbardziej aktywnych sportowców, publikowany na profilu obiektu i aplikacjach mobilnych.

e) Panel administratora:

- Zarządzanie abonamentami (ich okresem obowiązywania, cenami)
- Zarządzanie kontami użytkowników z ramienia obiektów sportowych oraz użytkowników indywidualnych



- Otrzymywanie raportów na temat wyników sprzedaży usługi produktów w poszczególnych obiektach sportowych.
- Elastyczne konfigurowanie domyślnych reguł powiadomień push z promocjami mającymi na celu zachęcić użytkowników do wizyty w obiekcie sportowym w określonym czasie, w tym ustawianie odpowiednich limitów na wejścia.
- Tworzenie, edycja i usuwanie wzorcowych wyzwań sportowych dla użytkowników, z których obiekty sportowe będą mogły korzystać. Wzorce będą określały cel wyzwania, grup adresatów wyzwania, przedział czasowy na osiągnięcie wyzwania oraz nagrody / zobowiązania obiektu w przypadku osiągnięcia celu przez użytkowników. Definiowanie wartości dla powyższych parametrów.
- Tworzenie, edycja i usuwanie wzorcowych zawodów sportowych dla użytkowników indywidualnych, w tym określanie przedmiotu zawodów, terminów zgłoszeń do zawodów, termin zawodów, typ zawodów (indywidualne, grupowe), wysokości opłat za uczestnictwo (darmowe, dodatkowo płatne), nagrody dla zwycięzców. Definiowanie wartości dla powyższych parametrów. Definiowanie wzorcowych schematów promocji zawodów sportowych.
- Modelowanie przez administratora domyślnych zasad powiadomień motywacyjnych wysyłanych do użytkowników indywidualnych, którzy zaczynają opuszczać regularne terminy wizyt w obiekcie sportowym. Zasady będą mogły być uzależnione od takich aspektów jak:
 - o liczba dotychczasowych odwiedzin obiektu sportowego,
 - o czas, który minął od spodziewanego terminu odwiedzin klubu przez użytkownika indywidualnego,
 - o czas, który minął od poprzedniego przypomnienia,
 - o skuteczność poprzedniego przypomnienia (czy użytkownik odwiedził po nim obiekt sportowy lub zapisał się na zajęcia w ciągu x dni)
 - o % wolnych miejsca na zajęcia, z których użytkownik korzysta, a na które chcemy go zaprosić
 - o lokalizacja użytkownika (czy nie przebywa poza miejscem zamieszkania/miejscowością, w której jest obiekt sportowy (wakacje/wyjazd służbowy)).
- Określanie przez administratora wzorcowych kanałów komunikacji z użytkownikiem (wiadomość push, sms, mail), która może też zależeć od ustawień w profilu użytkownika.
- Elastyczna konfiguracja domyślnych powiadomień w ramach tzw. „introduction plan” w ramach poszczególnych kategorii obiektów sportowych, mających na celu zaangażowanie użytkownika indywidualnego w plan regularnych ćwiczeń, aby nie zrezygnował przez pierwsze miesiące i wyrobił sobie nawyk regularnego ćwiczenia. Usługa elektroniczna będzie udostępniała administratorowi opcję tworzenia domyślnych planów



zaangażowania użytkownika w regularne uprawianie sportu poprzez ustalanie rodzajów, częstotliwości i logiki wysyłanych powiadomień do użytkowników indywidualnych, którzy rozpoczynają korzystanie z aplikacji mobilnej. Dodatkowo usługa będzie automatycznie identyfikowała użytkownika, który migruje pomiędzy obiektami, weryfikowała, czy regularnie uczęszcza do obiektów sportowych, a jeśli nie uczęszcza regularnie do obiektów sportowych to automatycznie klasyfikowała takiego użytkownika do odpowiedniej grupy, dla której administrator definiuje oddzielny plan zaangażowania.

- Elastyczna konfiguracja domyślnych reguł inteligentnych powiadomień dotyczących sprzedaży komplementarnych produktów i usług, typu.
- Edycja algorytmu rankingowego domyślnie obowiązującego w nowych obiektach sportowych, wg którego automatycznie tworzy się ranking najbardziej aktywnych sportowców, publikowany na profilu obiektu i aplikacjach mobilnych. Tworzenie algorytmu rankingowego do wyłaniania najbardziej aktywnych sportowców w danej miejscowości, regionie, kraju, Europie, na świecie.
- Generowanie raportów na temat tego jak zazwyczaj użytkownicy poruszają się w obiekcie sportowym, na których maszynach, z których usług korzystają, w jakiej kolejności, kiedy robią sobie przerwy, które produkty komplementarne kupują. Udostępnianie tych danych obiektom sportowym, które wykupiły abonament.
- Elastyczne określanie wzorcowych reguł programu lojalnościowego opartego na poleceniach (kiedy i w jakiej wysokości wypłacana jest prowizja polecającemu), czy prowizja jest wypłacana od każdego odnowienia abonamentu do obiektu sportowego/opłaty za udział w zajęciach sportowych, czy tylko od tych, które mają miejsce w pierwszych x miesiącach. Ustalanie, czy prowizja jest naliczana tylko od bezpośrednich poleceń, czy również od poleceń osoby, której poleciliśmy usługę elektroniczną (np. w niższej wysokości). Ustalanie czy prowizja będzie mogła zostać wypłacona, czy będzie udzielana w formie rabatów procentowych lub kwotowych na dodatkowe usługi i produkty komplementarne. Elastyczne określanie, czy polecony otrzymuje rabat na produkty i usługi komplementarne, w przypadku wskazania osoby polecającej.

Dostawca zapewni, aby aplikacje webowa i mobilna, składające się na system informatyczny będący przedmiotem niniejszego zapytania, były zgodne z koncepcją uniwersalnego projektowania. Aplikacje mają być użyteczne dla osób o różnej sprawności, mają zapewnić wygodne, proste i intuicyjne użytkowanie bez wysiłku. Interfejsy aplikacji mają być czytelne, jednoznaczne, ułatwiające poruszanie po serwisie i aplikacji mobilnej i nawigację po nich, mają zapewnić elastyczność w użytkowaniu oraz wielkość i przestrzeń odpowiednie dla dostępu i



użytkowania. Czytelne czcionki, odpowiednia wielkości liter, wykorzystanie symboli, grafik i objaśnień mają zapewnić czytelną informację. Tolerancję na błędy ma zapewnić możliwość dokonania zmian na różnych etapach dokonywania wyborów przez użytkownika. W efekcie ma zostać zapewniona użytkownikom percepcja równości.

3. WARUNKI UDZIAŁU W POSTĘPOWANIU:

Warunkiem złożenia ważnej oferty jest posiadanie odpowiednich zdolności finansowych oraz odpowiedniego doświadczenia, które potwierdzą możliwości realizacji przedmiotu zapytania ofertowego.

A. ZDOLNOŚCI FINANSOWE:

- Średnia wartość przychodów osiąganych przez Oferenta w ciągu ostatnich 2 lat obrotowych powinna wynosić minimum 2 000 000,00 PLN netto. W przypadku Oferentów działających krócej niż 3 lata na rynku, do obliczeń średniorocznego przychodu stosuje się okres rzeczywistej działalności Oferenta.
- Zdolności finansowe Oferenta muszą zostać potwierdzone oświadczeniem zawartym w **Załączniku nr 1 Formularz oferty**.

B. WYMAGANE DOŚWIADCZENIE OFERENTA:

- Dostawa 2 systemów informatycznych w ciągu ostatnich 3 lat kalendarzowych o minimalnej jednostkowej wartości 100 000,00 PLN netto.
- Doświadczenie musi zostać potwierdzone stosownym oświadczeniem Oferenta w **Załączniku nr 1 Formularz oferty**.

4. WYKLUCZENIA:

a) Z postępowania o udzielenie zamówienia **wyklucza się**:

- Dostawcę, który nie spełnia warunków udziału w postępowaniu;
- Dostawcę, który w wyniku zamierzonego działania lub rażącego niedbalstwa wprowadził zamawiającego w błąd przy przedstawieniu informacji, że nie podlega wykluczeniu, spełnia warunki udziału w postępowaniu lub obiektywne i niedyskryminacyjne kryteria, zwane dalej „kryteriami selekcji”, lub który zataił te informacje lub nie jest w stanie przedstawić wymaganych dokumentów;
- Dostawcę, który z innymi Dostawcami zawarł porozumienie mające na celu zakłócenie konkurencji między Dostawcami w postępowaniu o udzielenie zamówienia, co zamawiający jest w stanie wykazać za pomocą stosownych środków dowodowych;
- Dostawców stanowiących przedsiębiorstwa powiązane z zamawiającym;
- Dostawcę, w stosunku do którego otwarto likwidację;

- Dostawcę, który w sposób zawiniony poważnie naruszył obowiązki zawodowe, co podważa jego uczciwość, w szczególności gdy Dostawca w wyniku zamierzonego działania lub rażącego niedbalstwa nie wykonał lub nienależycie wykonał zamówienie, co zamawiający jest w stanie wykazać za pomocą stosownych środków dowodowych.
- b) Zamawiający może wykluczyć Dostawcę na każdym etapie postępowania o udzielenie zamówienia.
- c) Ofertę Dostawcy wykluczonego uznaje się za odrzuconą.

5. TERMIN REALIZACJI ZAPYTANIA OFERTOWEGO:

Wymagany termin realizacji przedmiotu zapytania ofertowego: do dnia 30.06.2019 r. Termin dostawy specyfikacji funkcjonalno-technicznej wraz z projektem bazy danych systemu: do dnia 30.11.2017 r.

Termin dostawy pierwszej wersji produkcyjnej systemu udostępnianej klientom celem zebrania wskazówek odnośnie dopracowania rozwiązania: do dnia 30.06.2018 r.

6. ISTOTNE POSTANOWIENIA UMOWY:

A) WARUNKI GWARANCJI:

- Dostawca udziela **min. 12** miesięcznej gwarancji na przedmiot zamówienia, zgodnie ze złożoną ofertą.
- Dostawca wpłaca kaucję w wysokości 10% wartości zamówienia brutto przed otrzymaniem płatności za fakturę od Zamawiającego.
- Kaucja stanowi zabezpieczenie napraw i usuwania wad w systemie w okresie gwarancyjnym. Po zakończeniu okresu gwarancyjnego Zamawiający zwróci kaucję Dostawcy w terminie 20 dni kalendarzowych.
- W przypadku stwierdzenia wad lub usterek Dostawca będzie zobowiązany do ich naprawy w ciągu:
 - o **36 godzin** (od przekazania wezwania przez Zamawiającego) w zakresie funkcji krytycznych dla działania systemu.
 - o **72 godzin** (od przekazania wezwania przez Zamawiającego) w zakresie pozostałych funkcji systemu.
- W przypadku braku napraw w wyznaczonym terminie Zamawiający naliczy kary umowne w wysokości **1% wartości ustanowionego zabezpieczenia (kaucji), za każdy dzień opóźnienia.**
- W przypadku nie podjęcia napraw przez Dostawcę Zamawiający może zlecić wykonanie niezbędnych napraw podmiotowi trzeciemu. Naprawy te zostaną wykonane na koszt Dostawcy i zostaną potrącone z kwoty zabezpieczenia.
- W przypadku, gdy wartość zabezpieczenia spadnie **poniżej 50%** jego początkowej wartości, Zamawiający ma prawo wezwać Dostawcę do uzupełnienia zabezpieczenia do jego pierwotnej wartości.



B) KARY UMOWNE:

- Dostawca będzie zobowiązany do terminowego dostarczenia przedmiotu zamówienia.
- W przypadku powstania opóźnień Zamawiający naliczy kary umowne w wymiarze **1% wartości zamówienia brutto za każdy dzień opóźnienia.**

C) ZMIANY UMOWY:

- Nie dopuszcza się istotnych zmian umowy dotyczących ceny, przedmiotu zamówienia, terminu dostawy, kar umownych, warunków gwarancji i zabezpieczenia gwarancyjnego.

D) PRZENIESIENIE PRAW AUTORSKICH:

- W momencie podpisania protokołu odbioru Dostawca przeniesie całość majątkowych praw autorskich na Zamawiającego do dostarczanego oprogramowania z wyłączeniem ogólnodostępnych bibliotek (udostępnianych publicznie na licencji typu open source) wykorzystanych przy wytworzeniu oprogramowania, do których z przyczyn całkowicie niezależnych od Dostawcy, nie można przenieść autorskich praw majątkowych. Dostawca udzieli Zamawiającemu zezwolenia na wykonywanie praw zależnych do dostarczonego oprogramowania. Przeniesienie praw autorskich i udzielenie zezwoleń do wykorzystania dostarczonego oprogramowania nie będzie ograniczone czasowo ani terytorialnie i obejmie wszelkie pola eksploatacji określone w art. 50 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

E) DOKUMENTACJA WARTOŚCI NIEMATERIALNEJ I PRAWNEJ

- Dostawca dostarczy pełną dokumentację techniczną kodu źródłowego umożliwiającą dalszy rozwój systemu we własnym zakresie. Dokumentacja będzie obejmować dokumentację kodu źródłowego wytworzonego oprogramowania z dokładnością do funkcji, metod, klas, pakietów oraz interfejsów, dokumentację interfejsów z systemami zewnętrznymi.

7. KRYTERIA WYBORU NAJLEPSZEJ OFERTY:

Maksymalna liczba punktów jaką może uzyskać Oferent to **100 pkt**. Wybór oferty zostanie dokonany w oparciu o następujące kryteria:

A. KRYTERIUM CENY – oferowana cena netto za dostarczenie całości przedmiotu zamówienia:

- Waga kryterium: 70%
- Sposób wyliczenia kryterium:

$$\text{Wynik} = \frac{\text{najniższa cena netto spośród otrzymanych ofert}}{\text{cena netto danej oferty}} * 100 \text{ pkt} * 70\%$$



B. OKRES GWARANCJI – okres oferowanej gwarancji na przedmiot zapytania ofertowego, wyrażony w miesiącach (minimalny okres wynosi 12 miesięcy).

- Waga kryterium: 30%
- Sposób wyliczenia kryterium:

$$\text{Wynik} = \frac{\text{okres gwarancji w danej ofercie}}{\text{najdłuższy okres gwarancji spośród otrzymanych ofert}} * 100 \text{ pkt} * 30\%$$

8. WARUNKI PŁATNOŚCI:

Płatność zostanie zrealizowana przelewem na rachunek bankowy Dostawcy po dostarczeniu i odbiorze poszczególnych elementów przedmiotu zapytania ofertowego, tj. następujących wartości niematerialnych i prawnych:

- dostawie specyfikacji funkcjonalno-technicznej wraz z projektem bazy danych systemu,
- dostawie pierwszej wersji produkcyjnej systemu udostępnianej klientom celem zebrania wskazówek odnośnie dopracowania rozwiązania,
- dostawie docelowej wersji produkcyjnej systemu uwzględniającej wskazówki przekazane od użytkowników.

na podstawie poprawnie wystawionej faktury w terminie 14 dni roboczych od daty jej dostarczenia do Zamawiającego.

9. TERMIN I SPOSÓB ZŁOŻENIA OFERTY

Ofertę należy złożyć na wzorze załączonym do niniejszego zapytania ofertowego i dostarczyć ją w formie skanu podpisanej oferty na adres email s.szalachowski@perfectgymgo.com lub w formie papierowej na adres siedziby do dnia 01.09.2016 r.. Okres ważności oferty nie może być krótszy niż do dnia 30.09.2017 r.

10. PYTANIA DO ZAPYTANIA OFERTOWEGO

Wszelkie pytania odnośnie zapytania ofertowego prosimy kierować do Pana Sebastiana Szałachowskiego w formie pisemnej na adres e-mail: s.szalachowski@perfectgymgo.com.

11. WYBÓR DOSTAWCY ORAZ PODPISANIE UMOWY:

Po przyznaniu dofinansowania na realizację projektu „Wprowadzenie na rynek polski i zagraniczny innowacyjnego systemu do zwiększania zaangażowania klientów obiektów sportowych oraz maksymalizacji efektywności wykorzystania zasobów obiektu sportowego” w terminie do 15.09.2017 r. Zamawiający zwróci się



do oferenta, który złożył najlepszą ofertę, z prośbą o podpisanie umowy.

ZASTRZEŻENIA:

- W szczególności Zamawiający zastrzega sobie prawo do wydłużenia postępowania dot. wyboru Dostawcy Przedmiotu zamówienia o dodatkowe etapy.
- Zamawiający zastrzega sobie prawo do modyfikacji lub unieważnienia niniejszego zapytania ofertowego w każdym momencie bez podania przyczyny.

12. ZAŁĄCZNIKI:

- Załącznik 1. Formularz oferty

Z poważaniem,


.....

Sebastian Szalachowski
Prezes Zarządu
Perfect Gym Go Sp. z o.o.



**ZAŁĄCZNIK 1. FORMULARZ OFERTY NA DOSTAWĘ SYSTEMU DO
ZWIĘKSZANIA ZAANGAŻOWANIA KLIENTÓW OBIEKTÓW SPORTOWYCH
ORAZ ZARZĄDZANIA EFEKTYWNOŚCIĄ WYKORZYSTANIA ZASOBÓW
OBIEKTU SPORTOWEGO (WARTOŚCI NIEMATERIALNEJ I PRAWNEJ)**

- Dotyczy systemu do zwiększania zaangażowania klientów obiektów sportowych oraz zarządzania efektywnością wykorzystania zasobów obiektu sportowego (wartości niematerialnej i prawnej), który zostanie wykonany i dostarczony bezpośrednio na zlecenie Zamawiającego
- Oferta przygotowana dla **PERFECT GYM GO SP. Z O.O.**, UL. TOMASZA ZANA, NR 39A, LUBLIN 20-634, NIP: 7123316715

1. DANE PODMIOTU WYPEŁNIAJĄCEGO FORMULARZ:

- **Nazwa podmiotu:**
- **Adres siedziby:**
- **NIP:**
- (dalej zwany „Oferentem”)

**2. POTWIERDZENIE POSIADANIA WYMAGANYCH ZDOLNOŚCI
FINANSOWYCH, ORGANIZACYJNYCH ORAZ DOŚWIADCZENIA:**

- Oświadczam, że średnia wartość przychodów osiągniętych przez Oferenta w ciągu ostatnich 2 latach obrotowych wynosi powyżej 2 000 000,00 PLN.
- Oświadczam, że Oferent zrealizował w ciągu ostatnich 3 lat min. 2 projekty polegające na dostawie systemów informatycznych o jednostkowej wartości powyżej 100 000,00 PLN netto.

3. CENA DOSTAWY PRZEDMIOTU ZAPYTANIA OFERTOWEGO:

Łączna cena netto dostawy całości przedmiotu zapytania ofertowego opisanego w zapytaniu ofertowym wynosi:PLN,
słownie:

- Cena dostawy poszczególnych wartości niematerialnych i prawnych wynosi:



- o Cena netto dostawy specyfikacji funkcjonalno-technicznej wraz z projektem bazy danych systemu opisanego w zapytaniu ofertowym wynosi PLN, słownie:
- o Cena netto dostawy pierwszej wersji produkcyjnej systemu udostępnianej klientom celem zebrania wskazówek odnośnie dopracowania rozwiązania wynosi PLN, słownie:
- o Cena netto dostawy docelowej wersji produkcyjnej systemu uwzględniającej wskazówki przekazane od użytkowników wynosi PLN, słownie:

4. TERMIN DOSTAWY PRZEDMIOTU ZAPYTANIA OFERTOWEGO:

- Termin dostawy całości przedmiotu zapytania ofertowego: do dnia 30.06.2019 r.
- Termin dostawy specyfikacji funkcjonalno-technicznej wraz z projektem bazy danych systemu: do dnia 30.11.2017 r.
- Termin dostawy pierwszej wersji produkcyjnej systemu udostępnianej klientom celem zebrania wskazówek odnośnie dopracowania rozwiązania: do dnia 30.06.2018 r.

5. WARUNKI GWARANCJI :

- Gwarancja wynosi: miesiące od dnia dostawy całości przedmiotu zapytania ofertowego. UWAGA: **minimalna długość gwarancji to 12 miesięcy.**

6. OŚWIADCZENIA I DEKLARACJE:

Dostawca oświadcza, że:

- Zapoznał się z przedmiotem zapytania ofertowego, Opisem przedmiotu zamówienia i warunkami podanymi przez Zamawiającego, w szczególności z istotnymi postanowieniami umowy. Nie wnosi również do nich żadnych zastrzeżeń;
- Uzyskał wszelkie niezbędne informacje do przygotowania oferty i dostarczenia przedmiotu zamówienia;