

TECHNINĖ SPECIFIKACIJA DĖL EDUKACINĖS PRIEMONĖS SUKŪRIMO PIRKIMO

1. PIRKIMO OBJEKTAS

1.1. **Pirkimo tikslas** – sukurti edukacinę priemonę, kuri padėtų stiprinti visuomenės antikorupcinį sąmoningumą.

1.2. **Pirkimo objektas** – edukacinė priemonė (toliau – stalo žaidimas, žaidimas) koncepcijos sukūrimas ir 50 vnt. žaidimo komplektų gamyba.

2. PRIEMONĖS SUKŪRIMO ETAPAI

2.1. **Koncepcijos sukūrimas ir suderinimas** – Paslaugos teikėjas turi sukurti edukacinės priemonės koncepciją ir ją suderinti su Paslaugos pirkėju. Koncepcija suderinimui turi būti perteikta raštu bei iliustruota vaizdine medžiaga (pavyzdžiais, iliustracijomis). Koncepcijos kūrimo metu privalo konsultuotis su Paslaugos pirkėju. Koncepcijoje turi argumentuotai atsispindėti:

2.1.1. vizija kaip stalo žaidimas padės siekti tikslų (žr. 3.1.1 ir 3.1.2.);

2.1.2. siūlomos edukacinės žinutės (žr. 3.2. Edukacinės žinutės) ir temos (žr. 3.2. Žaidimo temos) ir galimas pavadinimas žaidimo pavadinimas;

2.1.3. edukacinės priemonės pritaikymas tikslinei auditorijai ir naudojimui pamokų metu (žr. 3.4. Tikslinė auditorija), kiek žaidėjų galėtų naudotis vienu žaidimo komplektu, kiek laiko truktų žaidimas;

2.1.4. edukacinės priemonės forma, t. y. kokie elementai sudarytų žaidimo komplektą (matmenys, medžiagos ir numatomas jų kiekis: pvz.: stalo žaidimo dėžutė, 110 dvipusių kortų, 10 figūrėlių, 1 taisyklių knyga, papildomi įdėklai (maišeliai, sutvirtinimas elementams laikyti), lenta ar kt.), (žr. 2.3.3., 2.3.4., 2.3.5.). Žaidimo komplekto medžiagos privalo būti patvarios (lengvai nesiglamžo, nelūžta, nenusitrina spalvos);

2.1.5. pateikiama galima siūlomo produkto sukūrimo ir gamybos eiga (galutinis koncepcijos išgryninimas, suderinimas, dizaino sukūrimas ir suderinimas, prototipo sukūrimas, išbandymas ir tobulinimas, gamyba ir kt.) su preliminariais terminais.

2.2. Suderinus žaidimo koncepciją, Paslaugos teikėjas parengia dizainą, turinį bei maketą. Galutinį projektą būtina suderinti su Paslaugos pirkėju.

2.2.1. Dizainas turi būti įtraukiantis ir labiausiai pritaikymas 5–12 klasių moksleiviams ir šeimoms. Kuriant dizainą tiekėjas turi atsižvelgti į Specialiųjų tyrimų tarnybos stiliaus knygoje aprašytus pasiūlymus, turi būti paženklintas Lietuvos Respublikos specialiųjų tyrimų tarnybos logotipu.

2.2.2. Dėl žaidimo turinio būtina konsultuotis su Specialiųjų tyrimų tarnyba. Taip pat galima konsultuotis su kitais ekspertais išmanančiais politologijos, teisės sritis, viešojo intereso, korupcijos, antikorupcinio sąmoningumo ir aplinkos stiprinimo klausimus, pedagogiką (ypač antikorupcinį ugdymą), paauglių psichologiją ar kitas žaidimo tikslui pasiekti aktualias temas.

2.2.3. Žaidimo maketą ir komplektą būtina suderinti su Paslaugos pirkėju.

2.2.4. Žaidimo prototipą būtina išbandyti su skirtingose vietovėse (mieste, regione) gyvenančiais, skirtingo amžiaus moksleiviais.

2.3. **Gamybos metu numatyti:**

2.3.1. Paruošta edukacinė priemonė prieš gamybą turi būti suderinta su Paslaugos pirkėju galutiniam įvertinimui.

2.3.2. Kiekis – pagaminta ir Paslaugos pirkėjui perduota turi būti **50 vnt.** stalo žaidimų komplektų.

2.3.3. Stalo žaidimas privalo turėti dėžutę, viduje esantį storo popieriaus dėkliuką, skirtą elementams (kortelėms, kauliukams ar kt.) laikyti, taisyklių knygelę ir kitus žaidimui žaisti būtinus elementus, pagal numatytą koncepciją.

2.3.4. dėžutės, kortelių ir kitų elementų medžiagos turi būti patvarios (lengvai nesiglamžo, nelūžta, nenusitrina spalvos) atsižvelgiant į tai, kad žaidimą žais moksleiviai.

2.3.5. žaidimas turi būti iliustruotas, tekstai be gramatinių, skyrybos, loginių, fakto klaidų.

2.4. Intelektinės nuosavybės teisės:

2.4.1. Visos autorių turtinės ir bet kokios kitos intelektinės nuosavybės teisės į suteiktų Paslaugų rezultatus, sukurtus Tiekėjo šios Sutarties vykdymo metu, nuo Paslaugų priėmimo-perdavimo akto pasirašymo dienos perduodamos Paslaugos pirkėjui neterminuotai ir su galimybe jomis naudotis visame pasaulyje. Paslaugos pirkėjui suteikiama teisė naudoti intelektinės nuosavybės objektus bet kokia forma ir būdu, daryti kopijas, platinti, daryti pakeitimus ir kitaip disponuoti.

2.4.2. Tiekėjas perduodamas Paslaugų rezultatus patvirtina, kad perduotos intelektinės nuosavybės teisės į jo sukurtus Paslaugų rezultatus yra įskaičiuotos į Tiekėjo pasiūlytus įkainius.

2.4.3. Jeigu Tiekėjas, teikdamas Paslaugas, pasinaudoja trečiųjų asmenų intelektine nuosavybe, įskaitant, bet tuo neapsiribojant, autorių teises, licencijas, patentus, brėžinius, modelius, prekių ženklus, kurie integruojami ar kitaip susiejami su Paslaugų rezultatu, Tiekėjas užtikrina ir garantuoja savo sąskaita, kad nebus pažeistos šių trečiųjų asmenų intelektinės nuosavybės teisės ir Paslaugos pirkėjas galės netrukdomai naudotis Paslaugų rezultatais.

2.4.4. Tiekėjas nedelsdamas praneša Paslaugos pirkėjui apie tai, kad jam yra pateiktas ieškinys ar bet koks kitas reikalavimas dėl bet kokios su Sutartimi susijusios intelektinės nuosavybės teisės pažeidimo ar įtariamo pažeidimo.

3. EDUKACINĖS PRIEMONĖS TIKSLAI, TEMOS IR AUDITORIJOS

3.1. Edukacinės priemonės tikslai:

- 3.1.1 padėti pedagogui vykdyti antikorupcinį švietimą ir stiprinti jaunimo antikorupcinį sąmoningumą.
- 3.1.2 Pagrindinis **edukacinis tikslas** – stiprinti žaidėjo antikorupcinį sąmoningumą, skaidraus elgesio principus, paskatinti įžvelgti savo asmeninę atsakomybę įnešant teigiamus pokyčius valstybės gyvenime bei motyvuoti prisidėti gerinant situaciją šalyje. Edukacinis tikslas turi būti siekiamas plėtojant žemiau pateiktas edukacines žinutes ir temas. Tiekėjas taip pat gali siūlyti papildomas žinutes ir temas.

3.2. Edukacinės žinutės (būtina pasitelkti mažiausiai 4 žinutes):

- ką AŠ (žaidėjas, pilietis) galiu padaryti, kad valstybėje, visuomenėje, mano mieste ar bendruomenėje būtų geriau?
- sėkmingai puoselėjamas ir ginamas viešasis interesas naudingas piliečiui (žaidėjui); (*viešasis interesas turi būti traktuojamas, kaip bendrasis gėris, gerovė, vertybė, kurią išsaugoti bei palaikyti reikia didžiajai visuomenės daliai. Žaidimo metu apie viešąjį interesą galima kalbėti pasitelkiant pavyzdžius, o ne tiksliai sąvokas*)
- dėl paties ar kitų nesąžiningumo nukenčia bendrasis gėris, o kartu ir pilietis (žaidėjas).
- dėl korupcijos bendrasis gėris patiria žalą. Korupcijos aukos ne abstrakčios, o konkrečios – tai mes, mūsų artimieji, aplinka.
- skaidrumo ir antikorupcinės aplinkos stiprinimas padeda apsaugoti viešąjį interesą nuo nesąžiningų žmonių ir korupcijos;

- neigiama visuomenės abejingumo korupcijai įtaka ir teigiama aktyvumo (netolerancijos korupcijai) įtaka ginant viešąjį interesą;
- kiekvienas visuomenės narys yra atsakingas ir suinteresuotas saugoti viešąjį interesą nuo korupcijos ir nesąžiningumo.

3.3. Žaidimo temos (būtina pasitelkti mažiausiai 4 temas):

- korupcija viešajame ir privačiame sektoriuose (gydymo įstaigose, savivaldoje, teisėkūroje, teisėsaugoje, politikoje, sprendžiat aplinkosaugos klausimus, statybų sektoriuje ir t.t.)
- skaidrumo/antikorupcijos stiprinimas viešajame ir privačiame sektoriuose (gydymo įstaigose, savivaldoje, teisėkūroje, teisėsaugoje, politikoje, sprendžiat aplinkosaugos klausimus, statybų sektoriuje ir t.t.)
- nepotizmas (turimų įgaliojimų naudojimas giminėms ir bičiuliams proteguoti);
- pranešimas apie nesąžiningą/korupcinį elgesį ir kiti galimi veiksmai stiprinantys skaidrumą ir antikorupcinę aplinką;
- asmeninė atsakomybė dėl korupcijos šalyje/arba asmeninis indėlis gerinant situaciją (statistika rodo, kad žmonės linkę dėl korupcijos kaltinti kitus ir yra nelinkę matyti savo asmeninės atsakomybės. Dažniausiai kaltinami politikai, prokurorai, teismai, savivaldybės ir t.t.);
- smulkioji ir stambioji korupcija.

3.4. **Tikslinė auditorija** – edukacinė priemonė turi būti orientuota į 5–12 klasių moksleivius ir šeimas. Žaidimas turi būti patogus žaisti pamokos metu, kuri trunka 45 min. ir klasėje, kurioje mokosi iki 30 asmenų. (30 asmenų klasė gali vienu metu naudoti iki 4 žaidimo komplektų)

4. TERMINAI

Rezultatas	Terminas
4.1 Sukurta koncepcija, suderinimui su Paslaugos pirkėju pateiktas jos aprašymas.	Per 30 d.d. nuo sutarties pasirašymo.
4.2. Edukacinės priemonės perdavimas Paslaugos pirkėjui	6 mėn. po sutarties pasirašymo
Terminas, nurodytas 4.1 ir 4.2 punktuose gali būti pratęsiamas, jei Paslaugos teikėjas negalėjo suteikti paslaugų laiku dėl nuo Paslaugos teikėjo nepriklausančių aplinkybių.	