WPE.BO.261.1.2022

Załącznik nr 4

**Opis przedmiotu zamówienia**

1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa specjalistycznego oprogramowania z branżowych symulacji biznesowych dla nauczycieli oraz uczniów, wraz z przeprowadzeniem certyfikowanych szkoleń.
2. Oferowany przedmiot zamówienia musi być nowy, pochodzący z bieżącej produkcji, wolny od wad.
3. Dopuszcza się zaoferowanie produktów równoważnych, co do ich jakości i docelowego przeznaczenia oraz funkcji i walorów użytkowych. Zamawiający za produkty równoważne uzna takie, które spełnią minimalne parametry produktu wskazanego z nazwy handlowej. W przypadku przyjęcia przez Wykonawcę do wyceny produktów równoważnych, zobowiązany jest on do załączenia wykazu tych produktów
4. Zamawiający nie dopuszcza składania ofert częściowych.
5. Termin realizacji przedmiotu zamówienia:

Zadanie nr 1 w terminie od 1 dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym zawarto umowę do 31 grudnia 2023 roku,

Zadanie nr 2 terminie do końca miesiąca, w którym zawarto umowę,

Zadanie nr 3 w terminie do 30 dni od podpisania umowy, a konsultacji w terminie od daty wskazanej w pkt 3 do 31 grudnia 2023 roku.

1) Zapewnienie przestrzeni serwerowej obliczeniowej i dyskowej „Miejsce w Chmurze” – zestaw, (zadanie nr 1).

2) dostarczenie łącznie 30 bezterminowych licencji branżowych symulacji biznesowych, (zadanie nr 2) w tym:

a) 6 licencji, branża turystyczna – biuro podróży,

b) 4 licencje, restauracja,

c) 4 licencje, agencja eventowa,

d) 4 licencje, branża informatyczna – serwis IT,

e) 1 licencja, agencja interaktywna

f) 3 licencje, branża transportowa,

g) 2 licencje, biuro rachunkowe,

h) 2 licencje, branża budowlana – firma remontowa,

i) 1 licencja branża kosmetyczna – salon kosmetyczny,

j) 1 licencja salon fryzjerski,

k) 1 licencja, sklep z elektroniką,

l) 1 licencja, warsztat samochodowy.

3) przeprowadzenie szkoleń on-line dla nauczycieli z obsługi oprogramowania o którym mowa w pkt 2), w łącznym wymiarze 12 godzin dydaktycznych (12x45 min) wraz z przeprowadzeniem konsultacji on-line dla nauczycieli i uczniów z obsługi oprogramowania o którym mowa w pkt 2) (zadanie nr 3),

**Zakup licencji do nauki przedsiębiorczości**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Zadanie nr.** | **Nazwa wyboru** | **Jedn.** | **razem** |
| **1.** | Zapewnienie przestrzeni serwerowej obliczeniowej i dyskowej „Miejsce w Chmurze” – zestaw. Wykonawca zapewni dostęp do przestrzeni serwerowej obliczeniowej i dyskowej gdzie zainstaluje i udostępni aplikację do wszystkich branżowych symulacji biznesowych o profilach wymienionych w pkt 5 Opisu Przedmiotu Zamówienia, dostępnej z poziomu przeglądarki na komputerach szkolnych oraz zamawiającego. Wykonawca zapewni wszelkie środki techniczne i sprzętowe do utrzymania, aktualizowania, serwisowania i sporządzania kopi zapasowych aplikacji na serwerze do dnia 31.12.2023 roku. | **szt.** | **1** |
| **2.** | Sprzedaży bezterminowych licencji na oprogramowanie w postaci branżowych symulacji biznesowych w następujących dziedzinach:  branża turystyczna – biuro podróży, branża eventowa, branża informatyczna – serwis IT, branża transportowa, branża marketingowa, branża budowlana – firma remontowa, branża kosmetyczna – salon kosmetyczny, branża mechaniczna- warsztat samochodowy, , branża fryzjerska- salon fryzjerski, sklep z elektroniką.  **Opis narzędzia – symulacje biznesowe**  Symulacje biznesowe to narzędzie dydaktyczne służące do uczenia przedsiębiorczości i zarządzania firmą oraz kształtowania umiejętności kluczowych takich jak przedsiębiorczość, kreatywność, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, planowanie, praca w grupie itp. Pozwalają one na imitowanie warunków występujących na rynku – gry popytu i podaży, zachowań konkurencji. Gracze wcielają się w zarządy wirtualnych przedsiębiorstw. Ich zadaniem jest podejmowanie szeregu decyzji związanych z ich wirtualnym przedsiębiorstwem, podobnych do tych, które muszą podejmować menedżerowie przedsiębiorstw działających w rzeczywistości. Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej łączą się z serwerem na którym zainstalowane jest oprogramowanie symulacji i podejmują decyzje, które przetwarzane są przez system informatyczny, a następnie otrzymują wyniki podjętych przez siebie działań, które to stają się punktem wyjścia do podejmowania kolejnych decyzji.  Zakłada się, że poprzez symulację rzeczywistych sytuacji biznesowych oraz podejmowanie odpowiednich decyzji, uczestnik symulacji będzie miał okazję nabyć umiejętności związane z organizacją firmy (podanie nazwy, misji, celów strategicznych, zakresu obowiązków) oraz umiejętności związane z zarządzaniem firmą (podejmowaniem decyzji operacyjnych).  **Wymagania merytoryczne dot. symulacji biznesowej:**  Symulacja powinna bazować na realiach rynkowych specyficznych dla konkretnej (prawdziwej) branży (nie bazować na uniwersalnej/abstrakcyjnej usłudze/produkcie). Zamawiający wskazuje następujące branże: biuro podróży, restauracja, agencja eventowa, branża informatyczna – serwis IT, agencja interaktywna, branża transportowa,  biuro rachunkowe, branża budowlana – firma remontowa, branża kosmetyczna – salon kosmetyczny, salon fryzjerski, sklep z elektroniką, warsztat samochodowy.   1. Zakres decyzji, jakie podejmuje uczestnik symulacji powinien zawierać minimum następujące elementy:    * Organizacja firmy (w tym m.in. wybór nazwy, określenie misji, zasad zespołu)    * Organizacja stanowisk    * Komponowanie oferty produktów/usług    * Zakup materiałów/surowców    * Zatrudnienie pracowników (ustalenie wynagrodzenia, premii, formy zatrudnienia)    * Marketing (marketing tradycyjny oraz marketing internetowy)    * Finanse (możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty, pożyczki)    * Sprzedaż (ustalanie cen/rabatów) 2. Symulacja powinna dotyczyć zarządzania małym przedsiębiorstwem. 3. Symulacja powinna zawierać elementy pozwalające na kształtowanie umiejętności porównywania ofert różnych podmiotów np. dostawców, kooperantów, banków itp. 4. Symulacja powinna zawierać elementy polskich przepisów obowiązujących przedsiębiorców oraz sprawozdawczości i rachunkowości stosowanej przez przedsiębiorców w Polsce. 5. Poziom trudności symulacji powinien wzrastać wraz z postępem uczestnika. Minimum 75% rund dostępnych w symulacji powinno posiadać unikalny element decyzyjny. 6. Wirtualne firmy prowadzone przez uczestników powinny podlegać ocenie wielokryterialnej. 7. Algorytmy symulacji powinny być wielokryterialne i nieliniowe.   **Wymagania techniczne dot. symulacji biznesowej:**   1. Interfejs użytkownika aplikacji musi być w pełni dostępny z poziomu wszystkich popularnych przeglądarek internetowych bez konieczności instalacji dodatkowego oprogramowania. 2. Symulacja powinna zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych co oznacza, że strona symulacji powinna być stroną responsywną. 3. Dostęp do symulacji powinien być umożliwiony przez 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu. 4. Symulacja powinna umożliwiać jednoczesny udział wielu uczestników, którzy tworzą zespoły. Uczestnicy tworząc wirtualne przedsiębiorstwa w ramach klasy konkurują ze sobą na jednym wirtualnym rynku. 5. Udział w grze powinien być rejestrowany, możliwe jest przerwanie gry w dowolnym czasie oraz jej kontynuacja lub wznowienie. 6. Symulacja powinna składać się z etapów, minimum 10 rund decyzyjnych. 7. Każdy etap, runda decyzyjna powinna odwzorowywać jeden miesiąc działalności firmy. 8. Symulacja powinna posiadać przynajmniej dwa panele: Panel uczestnika – gracza oraz Panel trenera – prowadzącego. 9. Prowadzący symulację (nauczyciel, trener) powinien posiadać swój panel zarządzania w którym powinien mieć możliwość zarządzania symulacjami m.in. poprzez:    1. Zamawianie symulacji,    2. Uruchamianie algorytmów liczących symulujących rynek,    3. Widok listy uczestników symulacji,    4. Wysyłkę e-maili do uczestników symulacji,    5. Podgląd wyników wirtualnych firm,    6. Przydzielanie kar i nagród uczestnikom. 10. Każdy z uczestników symulacji w ramach decyzji powinien mieć możliwość:     1. Podjęcia decyzji biznesowej,     2. Sprawdzenia wyników decyzji biznesowej,     3. Sprawdzenia wyników decyzji biznesowych na tle konkurencji. 11. Wyniki symulacji powinny być prezentowane w formie tabelarycznych zestawień oraz interaktywnych wykresów. 12. Obliczenia związane z ustaleniem wyników gry nie powinny przekroczyć 120 sekund. 13. Symulacja powinna być zaopatrzona w instrukcję obsługi zawierającą informacje dot. technicznej strony obsługi symulacji oraz zakresu merytorycznego wraz z przykładami (format PDF). | **licencje** | **30** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **3.** | **Usługa dotycząca przeprowadzenia zajęć z branżowych symulacji biznesowych dla nauczycieli przez trenera/wykładowcę z wykorzystaniem technologii do nauki przedsiębiorczości na narzędziach wskazanych w punkcie 2 tabeli.**  Przeprowadzenie szkoleń dla nauczycieli. Każda grupa szkoleniowa odbędzie certyfikowane szkolenie w wymiarze 4 godz. dydaktycznych z zakresu obsługi programu, prowadzenia działalności gospodarczej. Zajęcia będą się odbywać popołudniami.  szkolenie obejmuje zakresy tematyczne m.in.:   * + - Organizacja firmy (w tym m.in. wybór nazwy, określenie misji, zasad zespołu)     - Organizacja stanowisk     - Komponowanie oferty produktów/usług     - Zakup materiałów/surowców     - Zatrudnienie pracowników (ustalenie wynagrodzenia, premii, formy zatrudnienia)     - Marketing (marketing tradycyjny oraz marketing internetowy)     - Finanse (możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty, pożyczki)     - Sprzedaż (ustalanie cen/rabatów)   **Wymagania:**   * Wykonawca zapewni min. 1 trenera do przeprowadzenia zajęć dla nauczycieli * Trener posiada co najmniej 12 miesięczne doświadczenie w prowadzeniu zajęć dla nauczycieli, * Trener posiada doświadczenie w prowadzeniu zajęć z wykorzystaniem branżowych symulacji biznesowych. | **Ilość szkoleń on-line** | **Łącznie:  3 szkolenia x 4 [h]** |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **3 cd.** | Konsultacje on-line dla 10 zaangażowanych szkół, dla chętnych uczniów lub nauczycieli. Usługa na przeprowadzenie konsultacji on-line z branżowych symulacji biznesowych dla nauczycieli lub uczniów przez trenera.  Przeprowadzenie konsultacji dla każdej z 10 szkół. Konsultacje będą się odbywać w miarę potrzeb zgłaszanych przez poszczególne szkoły do 31 grudnia 2023 roku.  **Wymagania:**   * trener posiada co najmniej 12 miesięczne doświadczenie w prowadzeniu zajęć dla nauczycieli, * trener posiada doświadczenie w prowadzeniu zajęć z wykorzystaniem branżowych symulacji biznesowych. | **Konsultacje on-line wg. potrzeb szkół.** | 10 szkół, |

*Mariusz Gdowski*