



Załącznik nr 1 do Zapytania Ofertowego

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Usługa szkoleniowa polegająca na wdrożeniu innowacyjnego narzędzia dydaktycznego do nauki przedsiębiorczości wraz z przeprowadzeniem szkolenia z jego funkcjonalności dla szkół ponadpodstawowych, szkół branżowych, technicznych lub ogólnokształcących z siedzibą w województwie zachodniopomorskim w ramach zadania Fabryka Startupów.

ZAMAWIAJĄCY:

Urząd Marszałkowski
Województwa Zachodniopomorskiego
Centrum Inicjatyw Gospodarczych
pl. Hołdu Pruskiego 9 70-550 Szczecin

I. OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiotem zamówienia jest:

Usługa szkoleniowa polegająca na wdrożeniu innowacyjnego narzędzia dydaktycznego do nauki przedsiębiorczości wraz z przeprowadzeniem szkolenia z jego funkcjonalności dla szkół ponadpodstawowych, szkół branżowych, technicznych lub ogólnokształcących z siedzibą w województwie zachodniopomorskim w ramach zadania Fabryka Startupów.

Główne cele przedmiotu Zamówienia:

Innowacyjna gra online ma stanowić atrakcyjne narzędzie dydaktyczne służące do uczenia przedsiębiorczości i zarządzania firmą. Symulacja prowadzenia działalności biznesowej powinna kształtować postawy przedsiębiorcze oraz umiejętności w zakresie kreatywności, innowacyjności, rozwiązywania problemów, logicznego myślenia, planowania, pracy w grupie itp. Narzędzie powinno pozwalać na imitowanie warunków występujących na rynku – popytu i podaży czy też zachowań konkurencyjnych. Gracze powinni mieć możliwość wcielania się w zarządy wirtualnych przedsiębiorstw, podejmować decyzje i działania, które mają realny wpływ na rozwój ich wirtualnego przedsiębiorstwa, przez co uczeń-gracz może nabywać kompetencje niezbędne do zarządzania firmą lub własną działalnością gospodarczą. Dodatkowo gra online powinna dawać możliwość eksperymentowania ze strategiami biznesowymi i uczenia się na własnych błędach.

Cele szczegółowe przedmiotu zamówienia obejmują:

Podstawowym celem usługi szkoleniowej z dostępem do innowacyjnego narzędzia dydaktycznego do nauki przedsiębiorczości w określonym czasie jest zaangażowanie oraz zainspirowanie uczniów do prowadzenia własnego biznesu. Udostępnione innowacyjne narzędzie do nauki przedsiębiorczości w sposób interesujący oraz angażujący powinno ukazywać podstawowe zasady ekonomii oraz umożliwiać uczniom prowadzącym wirtualne przedsiębiorstwa eksperymentować z różnymi strategiami biznesowymi oraz uczyć się na własnych błędach. Celem zastosowania nowoczesnych metod nauczania jest szkolenie oraz stymulacja młodzieży do działania i podejmowania własnych inicjatyw biznesowych, tak aby swoje pasje i zainteresowania przekształcali w dobrze prosperujące przedsiębiorstwa. Młodzi mieszkańcy województwa dzięki zastosowaniu atrakcyjnych metod szkoleniowych oraz nauczania zdobędą kompetencje pozwalające w przyszłości dostosowywać się do zmieniającej się dynamicznie rzeczywistości, podejmować kreatywne i innowacyjne wyzwania oraz aktywnie podejmować próby aktywizacji zawodowej. Gra online powinna kłaść nacisk na początkowy etap rozwoju biznesu. Wprowadzanie do szkół cyfrowych narzędzi do nauki nowoczesnej przedsiębiorczości to krok w celu pobudzania postaw przedsiębiorczych. W rezultacie udział w grze powinien sprzyjać zwiększeniu zainteresowania wśród uczestników prowadzeniem własnego biznesu. Ponadto, gra online powinna zwiększyć zaangażowanie uczniów poprzez zastosowanie rywalizacji oraz elementów grywalizacji.

Forma/Formuła realizacji przedmiotu zamówienia:

Gra powinna mieć formę online, w której rozgrywka ma opierać się na uproszczonej symulacji zakładania i prowadzenia przedsiębiorstwa, a gracze, działający w zespołach, będą wcielać się w zarządy tych przedsiębiorstw i podejmować decyzje oraz działania związane z prowadzeniem wirtualnej firmy, podobnych do tych w rzeczywistości.

Symulacja powinna oferować możliwość wyboru rodzaju działalności (branże). Wybór branży powinien być dokonywany przez instruktora (prowadzącego) lub po uzgodnieniu z Zamawiającym i placówką edukacyjną, do której symulacja zostanie wprowadzona. Pula dostępnych branż to minimum 10.

Gra powinna być oparta na polskich realiach rynkowych, a tworzone przez graczy firmy nie mogą bazować na abstrakcyjnych usługach/produktach/towarach.

Gra musi mieć charakter zespołowy i uwzględniać możliwość przypisania konkretnych ról każdemu z graczy – takich jak np. prezes, dyrektor produktu/technologii, dyrektor ds. finansowych, dyrektor ds. logistyki, dyrektor ds. kadr.

Każdy gracz będzie rejestrować się w rozgrywce za pomocą indywidualnego loginu i hasła. Gra musi oferować możliwość komunikacji między graczami w trakcie rozgrywki dzięki wbudowanemu komunikatorowi.

Działania i efekty uzyskane przez graczy powinny podlegać ocenie wielokryterialnej zawierającej min. 2 elementy ekonomiczne oraz 2 elementy społeczne.

II. PODSTAWOWE INFORMACJE

1) Termin i czas trwania:

Od dnia zawarcia umowy do 30 września 2023 r.

2) Miejsce realizacji przedmiotu zamówienia:

Województwo Zachodniopomorskie. Wskazane przez Zamawiającego szkoły ponadpodstawowe, w tym szkoły branżowe, techniczne oraz licea ogólnokształcące. Zadanie zakłada wdrożenie lub udostępnienie gry online w 30 placówkach na terenie całego województwa zachodniopomorskiego. W każdej szkole liczba kluczy dostępu dla uczniów wynosić będzie 120.

3) Czas trwania realizacji przedmiotu zamówienia:

W każdej wybranej szkole, gdzie narzędzie będzie wdrażane lub udostępniane, gra online powinna być udostępniona na okres 12 miesięcy.

4) Uczestnicy przedmiotu zamówienia:

Odbiorcami zadania są nauczyciele oraz uczniowie szkół ponadpodstawowych, szkół branżowych, technicznych lub ogólnokształcących z siedzibą w województwie zachodniopomorskim, które uczestniczą w zajęciach związanych z przedsiębiorczością.

5) Wstępny program/harmonogram wydarzenia:

2021 – wdrożenie/udostępnienie gry online do pierwszych 6 szkół

2022- wdrożenie/udostępnienie gry online do kolejnych 24 szkół

III. ZADANIA WYKONAWCY SKŁADAJĄCE SIĘ NA ZAKRES ZAMÓWIENIA/OPIS CZYNNOŚCI I USŁUG PO STRONIE WYKONAWCY

Wymagania merytoryczne:

W cenie należy uwzględnić: koszt udostępnienia oraz zapewnienia dostępu do oprogramowania (symulacji); koszt dostępu do symulacji 24 godziny na dobę 7 dni w tygodniu; koszt dostępu do aktualizacji; koszt zorganizowania pomocy technicznej w przypadku problemów z symulacją, koszt przeprowadzenia szkolenia dla minimum 3 użytkowników (trenerów-nauczycieli) w jednej szkole.

Wykonawca zobowiązany jest ponadto, do przekazania materiałów dla nauczycieli i uczniów zawierające m.in. instrukcje, prezentacje, check listy itp.

Zakłada się, że poprzez grę symulacyjną odzwierciedlającą rzeczywiste warunki funkcjonowania biznesu, umożliwiającą uczestnikom podejmowanie decyzji nabędą oni umiejętności związanych z zakładaniem i zarządzaniem firmą.

Uczestnicy gry online po zakończeniu trwania szkolenia powinni otrzymać Certyfikaty udziału.

Wykonawca powinien przedstawić każdorazowo raport częściowy z wykonania przedmiotu zamówienia w ciągu 21 dni po wdrożeniu przedmiotu zamówienia zgodnie z harmonogramem zamówienia. Wykonawca powinien przedstawić raport końcowy z wykonania przedmiotu zamówienia w ciągu 21 dni od dnia zakończenia realizacji przedmiotu zamówienia.

Gra ma mieć formę online, w której rozrywka ma opierać się na uproszczonej symulacji zakładania i prowadzenia przedsiębiorstwa, a gracze, działający w zespołach, będą wcielać się w zarządy tych przedsiębiorstw i podejmować decyzje oraz działania związane z prowadzeniem wirtualnej firmy, podobnych do tych w rzeczywistości.

Symulacja powinna oferować możliwość wyboru rodzaju działalności (branże). Wybór branży powinien być dokonywany przez instruktora (prowadzącego). Pula dostępnych branż to minimum 10.

Gra powinna być oparta na polskich realiach rynkowych, a tworzone przez graczy firmy nie mogą bazować na abstrakcyjnych usługach/produktach/towarach.

Gra musi mieć charakter zespołowy i uwzględniać możliwość przypisania konkretnych ról każdemu z graczy – takich jak np. prezes, dyrektor produktu/technologii, dyrektor ds. finansowych, dyrektor ds. logistyki, dyrektor ds. kadr.

Każdy gracz będzie rejestrować się w rozrywce za pomocą indywidualnego loginu i hasła. Gra musi oferować możliwość komunikacji między graczami w trakcie rozgrywki dzięki wbudowanemu komunikatorowi.

Działania i efekty uzyskane przez graczy powinny podlegać ocenie wielokryterialnej zawierającej min. 2 elementy ekonomiczne oraz 2 elementy społeczne. Nowoczesne gra – online powinna dotyczyć zarządzania małym przedsiębiorstwem od momentu jego rejestracji oraz powinna zawierać elementy pozwalające na kształtowanie umiejętności porównywania ofert różnych podmiotów np. dostawców, banków itp. Nowoczesna gra online powinna zawierać elementy polskich przepisów obowiązujących przedsiębiorców oraz sprawozdawczości i rachunkowości stosowanej przez przedsiębiorców w Polsce. Poziom trudności narzędzia powinien wzrastać wraz z postępowaniem uczestnika. Minimum 75% rund dostępnych w symulacji powinno posiadać unikalny element decyzyjny. Wirtualne firmy prowadzone przez uczestników powinny podlegać ocenie

wielokryterialnej. Algorytmy symulacji powinny być wielokryterialne i nieliniowe.

Zakres decyzji, jakie będą mogli podejmować gracze to co najmniej:

- organizacja firmy (m.in. wybór nazwy, określenie misji i celów strategicznych, organizacja stanowisk w firmie),
- tworzenie oferty produktów i/lub usług i/lub towarów zgodnych z profilem przedsiębiorstwa w wybranej branży,
- zatrudnienie pracowników (w tym polityka w zakresie wynagrodzeń),
- zarządzanie infrastrukturą (biura, urządzenia) oraz procesem świadczenia usługi,
- *w przypadku firm handlowych*: tworzenie infrastruktury handlowej (sklepów, punktów sprzedaży) oraz budowania sieci dystrybucji lub wchodzenia w istniejące kanały dystrybucyjne,
- zaopatrzenie: zakupy materiałów/surowców/komponentów/usług zewnętrznych/towarów
- sprzedaż (m.in. ustalanie cen/rabatów),
- marketing (marketing tradycyjny, marketing internetowy),
- finanse (w tym: możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty/pożyczki; uproszczone sprawozdania finansowe),

Gra online powinna być dostępna co najmniej w dwóch wersjach językowych.

Wymagania techniczne:

Wykonawca powinien zapewnić w ramach realizacji zamówienia sprawne, ergonomiczne oraz wydajne działanie przedmiotu zamówienia. Dodatkowo Wykonawca zapewni infrastrukturę techniczną oraz zasoby sprzętowe umożliwiające sprawne korzystanie z przedmiotu zamówienia przez cały okres świadczenia usługi oraz wszelkie wymagane licencje niezbędne do uruchomienia przedmiotu zamówienia.

Przedmiot zamówienia powinien być zbudowany w standardzie RWD (Responsive Web Design).

Gra online (interfejs użytkownika) powinna być dostępna z poziomu najbardziej popularnych przeglądarek internetowych w tym : Google Chrome, Safari, Firefox, Samsung Internet, Opera i inne, 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu. Gra online powinna być także dostępna także po każdej aktualizacji najbardziej popularnych przeglądarek internetowych, w tym wyżej wymienionych.

Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej powinni łączyć się z serwerem, na którym zainstalowane jest oprogramowanie symulacji i podejmować decyzje, które przetwarzane będą przez system informatyczny. W następnej kolejności gracze powinni otrzymywać wyniki podjętych decyzji i zrealizowanych działań, które stają się punktem wyjścia do podejmowania decyzji w kolejnych etapach, tzw. rundach decyzyjnych.

Gra symulacyjna powinna zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych (responsywność), posiadających wszystkie

dostępne na rynku systemy operacyjne, w tym ios, android.

Funkcjonalność gry online powinna być zbudowana w oparciu o istniejące wtyczki oraz inne dodatki aplikacyjne.

Udział w grze powinien być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie. Wykonawca powinien zapewnić wykonywanie kopii zapasowych danych zapewniających przywrócenie danych minimum z dnia poprzedniego oraz ochronę usługi przed zdalną ingerencją osób nieupoważnionych, w szczególności ochronę przed usunięciem lub modyfikacją danych lub czynności wykonanych przez użytkowników gry.

Gra powinna dopuszczać jednoczesny udział wielu uczestników w każdej z użytkowanych branż.

W zakresie bezpieczeństwa gra powinna posiadać funkcje w zakresie: przypomnij hasło, zmień hasło oraz historii operacji wykonywanych przez użytkowników.

Udział w grze powinien być rejestrowany i widoczny dla administratora gry.

Symulacja powinna składać się z etapów, co najmniej z kilkunastu rund decyzyjnych obrazujących pełny rok działalności przedsiębiorstwa, a każdy etap / runda decyzyjna powinna odwzorowywać jeden miesiąc działalności firmy. Narzędzie symulacyjne powinno być skonstruowane w taki sposób, że poziom trudności rośnie wraz z kolejnymi rundami tj. zwiększa się liczba oraz zakres merytoryczny decyzji podejmowanych przez graczy.

Symulacja powinna posiadać minimum dwa panele: Panel uczestnika – gracza oraz Panel administratora – nauczyciela- trenera.

Panel administratora gry powinien umożliwiać co najmniej:

- uruchamianie i zamykanie pojedynczych rozgrywek,
- uruchamianie algorytmów liczących symulujących rynek i przetwarzających decyzje graczy,
- widok listy graczy,
- wysyłkę e-maili do uczestników symulacji,
- podgląd wyników zespołów,
- przydzielanie kar i nagród zespołom,

Panel uczestnika gry powinien umożliwiać co najmniej:

- podjęcie decyzji biznesowej,
- komunikację z innymi graczami i administratorem,
- sprawdzenia wyników decyzji biznesowej, w tym na tle konkurencji oraz oceny końcowej

Wyniki symulacji powinny być prezentowane w formie tabelarycznych zestawień oraz interaktywnych wykresów.

Obliczenia związane z ustaleniem wyników gry nie powinny przekroczyć 60 sekund.

Gra powinna być zaopatrzona w instrukcję obsługi zawierającą informacje dot. zakresu merytorycznego (wbudowane w symulacji lub format PDF).

IV. ZAPEWNIENIE OSÓB NIEZBĘDNYCH DO REALIZACJI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Wykonawca powinien zapewnić w ramach ceny ofertowej wsparcie techniczne oraz merytoryczne oraz wskazać osobę lub osoby będące opiekunami i osobami odpowiedzialnymi za obsługę całości zamówienia. Opieka serwisowa obejmować powinna:

- a) Pomoc kontaktową dla użytkowników w formie przekazywania instrukcji,
- b) Wsparcie techniczne w zakresie bieżącego aktualizowania do nowszych wersji przedmiotu zamówienia ,
- c) Udostępnienie nowych wersji oprogramowania,
- d) Helpdesk, bieżący nadzór nad prawidłowym działaniem przedmiotu zamówienia (dostęp z programu poprzez chat lub wskazany adres email),
- e) Kontakt w dni powszednie w godz. 8:00-16:00 pod wskazanym adresem email lub numerem telefonu lub chat.

Wykonawca powinien w ramach oferty dostarczać nieodpłatnie aktualizacje przedmiotu zamówienia związane ze zmianami technologicznymi lub ewentualnymi zmianami w przepisach prawnych.

Wykonawca w czasie trwania umowy zobowiązany będzie do usuwania wszelkich wad, błędów przedmiotu zamówienia w terminie do 7 dni roboczych. W przypadku błędów krytycznych (uniemożliwiających korzystanie z przedmiotu zamówienia) czas reakcji serwisowej tj. czas w którym Wykonawca zobowiązany jest do podjęcia czynności naprawy wynosić powinien 48 h od moment zgłoszenia błędu.

Wykonawca powinien spełnić wymagania określone w RODO dotyczące zabezpieczenia danych przed ich udostępnieniem osobom nieupoważnionym, zabranieniem przez osobę nieuprawnioną, przetwarzaniem z naruszeniem przepisów oraz zmianą, utratą uszkodzeniem lub zniszczeniem.

Wykonawca zapewni ochronę usługi – funkcjonowanie przedmiotu zamówienia przed zdalną ingerencją osób nieupoważnionych, w szczególności ochronę przed usunięciem lub modyfikacją danych, jak również zapewni monitorowanie dostępu do przedmiotu zamówienia oraz zapewni ochronę i zobowiązuje się do przechowywania logów.

Wykonawca zapewni także, weryfikowanie poprawności treści stron pod kątem zgodności z WCAG 2.1 poziom AA, oraz poprawność techniczną z W3C oraz korygowanie zidentyfikowanych błędów i usterek.

V. MATERIAŁY PROMOCYJNE, DYDAKTYCZNE, USŁUGI PROMOCYJNE /ZAPEWNIENIE PROMOCJI WYDARZENIA

Wymagania ogólne:

Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu pakiet medialny zawierający materiały informacyjne oraz promocyjne w zakresie realizacji przedmiotu zamówienia, w tym

treści promocyjne do wykorzystania na strony internetowe Zamawiającego, media społecznościowe oraz komunikaty prasowe dla lokalnych mediów.

Przedmiot umowy, w tym materiały szkoleniowe, materiały online, instrukcje obsługi, prezentacje, certyfikaty dla uczestników gry, program szkolenia, listy obecności - powinny być opatrzone odpowiednim logo (wzór logo zostanie dostarczony przez Zamawiającego) i umieszczony zgodnie z Systemem Identyfikacji Wizualnej WZP.

Materiały szkoleniowe oraz informacyjno- promocyjne powinny zostać przekazane do akceptacji Zamawiającego nie później niż 7 dni roboczych przed organizacją szkolenia. Materiały powinny być przekazane do akceptacji w wersji ostatecznej.

VI. WYMAGANIA SZKOLENIOWE DOTYCZĄCE UCZESTNIKÓW PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

W ramach zamówienia Wykonawca powinien przeprowadzić szkolenie nauczycieli, minimum 3 osoby w każdej szkole, w której będą wdrażane i udostępniane narzędzia. Szkolenie będzie obejmowało:

- a) przeprowadzenie szkoleń dla osób, które będą trenerami/administratorami panelu symulacji biznesowej (nauczycieli) z zakresu wykorzystywania gry w procesie edukacyjnym.
- b) szkolenia odbywać się będą w formie online,
- c) Zamawiający dopuszcza łączenie grup i przeprowadzenie szkolenia w maksymalnie 6 grupach.
- d) szkolenie będzie zawierało min. informacje nt. technicznej obsługi symulacji oraz szkolenie merytoryczne dot. podejmowanych decyzji oraz interpretacji wyników. Szkolenie będzie trwało 1 dzień szkoleniowy. Szkolenie powinno odbyć się w wybranym dniu od poniedziałku do piątku w przedziale czasowym od godz. 8:00 do godz. 16:00.
- e) po zakończeniu szkolenia każdy jego uczestnik powinien otrzymać Certyfikat ukończenia szkolenia.