

## **OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA - INNOWACYJNE GRY ONLINE DO NAUKI NOWOCZESNEJ PRZEDSIĘBIORCZOŚCI**

### **I. ZAMAWIAJĄCY**

Województwo Zachodniopomorskie, ul. Korsarzy 34, 70-540 Szczecin, NIP 851-287-14-98.

### **II. 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 pobudzenia 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.

### **III. NAZWY I KODY WSPÓLNEGO SŁOWNIKA ZAMÓWIEŃ (KLASYFIKACJA CPV)**

80000000-4 - Usługi edukacyjne i szkoleniowe  
48000000-8 - Pakiety oprogramowania i systemy informatyczne  
72000000-5 - Usługi informatyczne: konsultacyjne, opracowywania oprogramowania, internetowe i wsparcia

#### **Informacja o realizacji przedmiotu zamówienia w ramach projektów finansowanych z funduszy unijnych.**

Przedmiot zamówienia realizowany jest w ramach projektu :

- *Pomorze Zachodnie – gdzie biznes łączy się z nauką* realizowanego w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego województwa Zachodniopomorskiego 2014-2020, Oś Priorytetowa I Gospodarka, innowacje, nowoczesne technologie, Działanie 1.18 Tworzenie i rozbudowa regionalnego systemu innowacji. Decyzja o dofinansowaniu projektu nr RPZP.01`.18.00-32-B001/20-00).

### **IV. PODSTAWOWE INFORMACJE**

#### **1) Termin i czas trwania**

Od dnia zawarcia umowy do 30 sierpnia 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

**Łącznie na czas trwania umowy gry online powinny być wdrożone lub udostępnione w 30 placówkach edukacyjnych.**

**Płatność będzie podzielona na III raty. Zamawiający dokona płatności zgodnie z harmonogramem wdrażania przedmiotu zamówienia.**

**V. 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 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



**Fundusze Europejskie**  
Program Regionalny



**Pomorze Zachodnie**

**Unia Europejska**  
Europejskie Fundusze Strukturalne i Inwestycyjne



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 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. 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 postępem 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



**Fundusze Europejskie**

Program Regionalny

zewnętrznych/towarów



**Pomorze Zachodnie**

**Unia Europejska**  
Europejskie Fundusze  
Strukturalne i Inwestycyjne



- 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),

### **Wymagania techniczne:**

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.

Udział w grze powinien być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie.

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

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).

## **VI. 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 dla użytkowników w formie przekazywania instrukcji,
- b) Aktualizacje oprogramowania,
- c) Helpdesk (dostęp z programu poprzez wskazany adres email),
- d) Kontakt w dni powszechnie w godz. 8:00-16:00 pod wskazanym adresem email lub numerem telefonu.

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 5 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 24 h od moment zgłoszenia błędu.

## **VII. 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.

Materiały szkoleniowe, w tym materiały online, instrukcje obsługi, prezentacje, certyfikaty dla uczestników gry, program szkolenia, listy obecności - powinny być opatrzone odpowiednimi logotypami (wzór logotypów zostanie dostarczony przez Zamawiającego).

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.

## **VIII. 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,



**Fundusze Europejskie**  
Program Regionalny



Pomorze  
**Zachodnie**

**Unia Europejska**  
Europejskie Fundusze  
Strukturalne i Inwestycyjne



- 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.

#### **IX. AUTORSKIE PRAWA MAJĄTKOWE**

Wykonawca powinien na podstawie oświadczenia wykazać, że jest wyłącznym autorem i właścicielem praw autorskich do przedmiotu zamówienia.

#### **X. PODSUMOWANIE**

Do zrealizowania zadania niezbędne jest oszacowanie jego wartości.

Zwracamy się z prośbą o podanie szacunkowych kosztów realizacji tego zamówienia.

Prosimy o udzielenie odpowiedzi na załączonym formularzu.

Wycenę proszę przesłać na adres e – mail: [mkordela@wzp.pl](mailto:mkordela@wzp.pl) w terminie do dnia 13 kwietnia 2021 r. do godz. 12.00.

Przedstawione zapytanie nie stanowi oferty w myśl art. 66 Kodeksu Cywilnego.



**Fundusze  
Europejskie**  
Program Regionalny



Pomorze  
**Zachodnie**

**Unia Europejska**  
Europejskie Fundusze  
Strukturalne i Inwestycyjne

