



Załącznik nr 1

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Zakup 272 szt. kodów dostępu do symulacji biznesowej Marketplace lub „równoważny”

Przedmiotem zamówienia jest zakup 272 szt. licencji w postaci kodów cyfrowych do gry edukacyjnej - symulacji biznesowej, dostępnej na platformie e-learningowej Marketplace lub „równoważnej”. Zwrot „równoważny” oznacza, że Zamawiający dopuszcza produkt, który musi być zgodny w szczególności pod względem: charakteru użytkowego (tożsamości funkcji).

W przypadku zaoferowania produktu równoważnego Wykonawca zobowiązany jest wykazać, że oferowany produkt w równoważnym stopniu spełnia wymagania określone przez Zamawiającego. Wykonawca wraz z ofertą składa szczegółowy opis oferowanego produktu wraz z podaniem nazwy platformy. Wykonawca oferujący produkt równoważny zobowiązany będzie do przeszkolenia osób wskazanych przez zamawiającego w zakresie obsługi korzystania z oferowanego narzędzia.

Symulacja biznesowa ma być dostępna na platformie e-learningowej, a dostęp do niej ma się odbywać za pomocą przeglądarki internetowej. Symulacja nie może wymagać od Zamawiającego instalowania dodatkowego oprogramowania.

Symulacja biznesowa ma być dostępna w polskiej i angielskiej wersji językowej w opcji gry przeciwko innym uczestnikom. Symulacja ma mieć charakter turowy, a ilość rund decyzyjnych ma wynosić sześć plus runda wynikowa.

Symulacja biznesowa ma naśladować konkurencyjny, ciągle zmieniający się rynek, umożliwić Studentom zdobywanie doświadczenia poprzez podejmowanie realistycznych decyzji biznesowych pozwalających na analizę rynku, formułowanie strategii, zarządzanie strategią oraz obserwację rezultatów swoich działań po zakończeniu poszczególnych tur decyzyjnych.



Symulacja ma umożliwić komunikowanie się użytkownikom wewnętrznym komunikatorem będącym stałym elementem platformy e-learningowej.

Uczestnicy zostaną podzieleni na maksymalnie czteroosobowe zespoły. Minimalna liczba zespołów tworzących jedną rozgrywkę wynosi cztery, a maksymalna liczba zespołów wynosi sześć. O tym, ile zespołów będzie w danej rozgrywce zdecyduje Zamawiający.

Poszczególne rozgrywki symulacji będą tworzone w okresie jednego semestru. W tym czasie przy tworzeniu poszczególnych rozgrywek, każdorazowo będą odejmowane wykorzystane licencje z puli zakupionych licencji.

Na każdy czteroosobowy zespół studencki będzie przypadać jeden kod dostępu, umożliwiający utworzenie czterech indywidualnych kont na platformie e-learningowej.

Poprzez indywidualne konto użytkownika każdy Student ma mieć dostęp do indywidualnego panelu użytkownika symulacji oraz posiadać wgląd we wszystkie decyzje podejmowane przez pozostałych Uczestników będących w tej samej firmie/zespole.

Platforma e-learningowa powinna umożliwić prowadzącemu zajęcia ocenę każdego zespołu, a także ocenę każdego Studenta z osobna.

Końcowy ranking Studentów, jak i rankingi po poszczególnych turach decyzyjnych powinny być oparte na zrównoważonej karcie wyników.

Za pomocą panelu instruktora osoba prowadząca zajęcia ma mieć wgląd w decyzje podejmowane przez wszystkich Uczestników.

Symulacja biznesowa ma obejmować następujące bloki tematyczne:

- a) podstawy marketingu (projekt produktu, projekt reklamy),
- b) analizę wstępnych badań rynku,
- c) automatyczne dostosowanie rynku (ewolucja potrzeb i preferencji rynku),



- d) sprzedaż poprzez klasyczne biura sprzedaży,
- e) zarządzanie zasobami ludzkimi (kadra sprzedażowa i serwisowa),
- f) analiza danych rynkowych,
- g) zautomatyzowane raporty finansowe,
- h) wprowadzenie na rynek nowych komponentów poprzez badania R&D,
- i) zarządzanie produkcją.

Forma zamówienia licencji – wersja anglo i polskojęzyczna. Najpóźniej tydzień przed rozpoczęciem zajęć dydaktycznych zamawiający wyśle na właściwy adres mailowy informacje dotyczące uruchamianych rozgrywek. W informacji mailowej podane zostaną następujące dane:

- imię i nazwisko osoby, na której koncie Instruktor ma zostać utworzona dana rozgrywka;
- poziom/wersja symulacji Zarządzanie Biznesem, czy Zarządzanie Strategiczne;
- łączna liczba studentów biorących udział w danej rozgrywce;
- ilość zespołów/licencji w danej rozgrywce;
- data rozpoczęcia zajęć dydaktycznych w danej rozgrywce.

Kody dostępu zostaną dostarczone jednorazowo po podpisaniu umowy w terminie do 7 dni roboczych.

Umowa będzie obowiązywać do 30 września 2028 roku, co jest równoważne z możliwością wykorzystania zakupionej puli kodów przez okres trwania umowy. Przy czym ważność licencji, obejmuje możliwość wykorzystania kodów zarówno przez Studentów jak i także Instruktorów – nauczycieli.

Strona systemu rozgrywki powinna spełniać wymogi normy dostępności w wersji co najmniej WCAG 2.1.