nr zapytania ofertowego 11/KON/z045/2021

Załącznik nr 1 (D) do Warunków

Specyfikacja

Wymogi dla dla gry/ier/oprogramowania/ń do gry/gier/oprogramowania/ń - zestawu gier do Pracowni Organizacji i Zarządzania – część 4

Oferta Wykonawcy musi uwzględniać licencję/e bezterminową/e niewyłączną/e na grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a o tematyce wskazanej w niniejszej Specyfikacji, umożliwiającą jednoczesną rozgrywkę dla min. 15 osób.

W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca dostarczy grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a do siedziby Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

W przypadku oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinno/e być ono/e utrwalone na nośniku danych (CD/pendrive).

W przypadku objęcia ofertą szkolenia dla trenerów powinno się ono odbyć w siedzibie Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y umożliwiać jednoczesną rozgrywkę min. 15 graczy. W przypadku gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń przeznaczonej/ego/ych dla mniejszej liczby graczy, Wykonawca powinien zapewnić odpowiednią liczbę egzemplarzy gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń.

Licencja/e do gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinna obejmować wykorzystywanie gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń w ramach zajęć, szkoleń i warsztatów realizowanych przez Zamawiającego dla nieograniczonej liczby osób.

1. Licencja/e na grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a musi/muszą umożliwiać dostęp do gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń przeznaczonych dla nieograniczonej liczby uczestników (użytkowników).
2. Licencja/e na grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a musi/muszą obejmować wszystkie elementy scenariusza uwzględnione w niniejszej specyfikacji.
3. W ramach udzielonej/ych licencji bezterminowej/ych Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:
   a. Regulamin/y ogólny/e gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń lub instrukcję/e graczy/użytkowników
   b. Podręcznik/i trenera (o ile stanowi element oferty).

Scenariusz:

Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a ma/ją pomagać w nauce praktycznych zdolności komunikacyjnych potrzebnych w negocjacjach grupowych (rozmowy różnych zespołów) jak i indywidualnych. Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y być osadzona/e w nurcie naukowych teorii dotyczących negocjowania. Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y także pomagać w nauce poznawania granic negocjacji, współpracy w zespołach oraz radzenia sobie z sytuacjami trudnymi w trakcie rozmów. Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y zawierać element rywalizacyjny. Podczas rozgrywki powinny odbywać się rundy spotkań pomiędzy zespołami, podczas których negocjują one, aby zdobyć zasoby potrzebne im do zbudowania produktów o określonej wartości. Każdy zespół posiada katalog produktów oraz ograniczoną ilość zasobów na początku ćwiczenia. Po zdefiniowaniu swojej strategii negocjują, aby zdobyć zasoby pozwalające im zoptymalizować swoje zyski.

Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a dotycząca/e międzyzespołowej współpracy na odległość, która wymaga zbudowania zaufania i odpowiedniej komunikacji w środowisku pełnym niepewności. Oddzielne zespoły, mając do dyspozycji ograniczone możliwości komunikacji, muszą współpracować, aby każdy zespół mógł na koniec ćwiczenia wykonać swoje zadanie. Muszą jednak wpływać na siebie, aby wszyscy współpracowali i szukali optymalnego rozwiązania.

Scenariusz gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinien przewidywać min. 1 godzinę rozgrywki.