

nr zapytania ofertowego 11/KON/z045/2021

Załącznik nr 1 (G) do Warunków

Specyfikacja

Wymogi dla gry/ier/oprogramowania/ń do gry/gier/oprogramowania/ń - zestawu gier do Pracowni Organizacji i Zarządzania – część 7

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/yh 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/yh licencji bezterminowej/yh 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 symulacyjna/e, która/e kształtuje/ą przedsiębiorcze myślenie i działanie, oraz sprawia/ją, że uczestnicy rozumieją strategiczne i operacyjne działania firmy. Celem gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń jest poznanie zasad prowadzenia firmy oraz wpływu strategii i działań operacyjnych na finalny wynik finansowy i rentowność. Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y wymagać od uczestników podejmowania decyzji strategicznych, finansowych i operacyjnych.

Każdy rok działalności firmy uczestnicy powinni zamykać stworzonym przez siebie raportem rocznym, na który składają się: rachunek zysków i strat, bilans, Cash-flow, wskaźniki rentowności. Na podstawie tych danych analizowany powinien być zysk przedsiębiorstwa.

Uczestnicy gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinni dowiedzieć się m. n.:

- jak działa przedsiębiorstwo,
- jak buduje się strategię firmy,
- po co optymalizować procesy i racjonalizować koszty działalności;
- jak „czytać” i stosować wskaźniki m. in. RZIS, Bilans, ROS, ROA, ROE, Cash-Flow,
- zarządzać zasobami (finansami) w przedsiębiorstwie.

Scenariusz gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinien przewidywać min. 10 godzin rozgrywki.