

Załącznik Nr 1 – Opis przedmiotu zamówienia

Wymagania minimalne na „Zakup licencji do użytkowania oprogramowania Branżowe Symulacje Biznesowe”

Lp.	Nazwa komponentu	Wymagane minimalne parametry techniczne komputerów
1.	Typ	Licencji do użytkowania oprogramowania Branżowe Symulacje Biznesowe
2.	Ilość zestawów	Zakup licencji do użytkowania oprogramowania Branżowe Symulacje Biznesowe – Planowanie biznesu + Zarządzanie firmą dla minimum 3 branż (mechaniczno-mechatroniczna, informatyczna, ekonomiczno-logistyczna) na okres co najmniej 5 lat. Łączna minimalna ilość licencji w okresie 5 lat: nie mniej niż 1000 licencji.
3.	Opis warunków użytkowania i przeznaczenie oprogramowania	Oprogramowanie będzie służyło dla celów edukacyjnych w zakresie nauki przedmiotu biznes i zarządzanie w klasach technikum 5-letniego na kierunkach technik mechanik, mechatronik, informatyk, programista, logistyk, ekonomista. Wdrożenie symulacji prowadzenia innowacyjnego przedsiębiorstwa w formie gry online, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród uczniów, ułatwiające w przyszłości założenie i zarządzanie własną firmą. Symulacja powinna mieć charakter zespołowy i umożliwiać zespołom konkurującym na rynku (jako odrębne podmioty gospodarcze). Gracze będą podejmować decyzje dotyczące prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa, które będzie konkurować z innymi na wirtualnym rynku. Decyzje w symulacji będą zbliżone do podejmowanych przez menedżerów w podobnych funkcjonujących w rzeczywistości przedsiębiorstwach. Dostarczone oprogramowanie powinno być w najnowszej wersji na dzień dostawy. Wykonawca powinien zapewnić wsparcie oraz nieodpłatną aktualizację na okres co najmniej pięciu lat licząc od kolejnego roku następującego po roku dostawy. Dostarczone oprogramowanie musi współpracować z istniejącym oprogramowaniem systemowym tj. Windows 11, w które wyposażone są komputery Zamawiającego
4.	Wymagania dotyczące zakresu dydaktycznego	Symulacje prowadzenia działalności gospodarczej oraz planowania działalności gospodarczej mają stanowić narzędzia edukacyjne służące do prowadzenia zajęć o tematyce przedsiębiorczej. Powinny kształtować postawy przedsiębiorcze oraz umiejętności w zakresie współpracy w grupie, kreatywności, innowacyjności, rozwiązywania problemów, optymalizowania decyzji u uczniów. W rezultacie udział w grze powinien sprzyjać zwiększaniu zainteresowania wśród graczy prowadzeniem własnego biznesu oraz zwiększenie zainteresowania uczniów prowadzeniem własnej działalności gospodarczej w przyszłości poprzez poprawę umiejętności w zakresie planowania i zarządzania biznesem. Zakłada się, że poprzez grę symulacyjną odzwierciedlającą rzeczywiste warunki funkcjonowania biznesu, umożliwiającą uczestnikom podejmowanie decyzji nabydą oni umiejętności zarządzania firmą. 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). Pula dostępnych branż to minimum wymienione przez zamawiającego. 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. Zakres decyzji, jakie będą mogli podejmować gracze w symulacji prowadzenia działalności gospodarczej 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), Zakres decyzji, jakie będą mogli podejmować gracze w symulacji planowania działalności gospodarczej to co najmniej: • Plan organizacji firmy (w tym m.in. wybór nazwy, określenie misji, zasad zespołu, wskazanie potencjalnej grupy odbiorców) • Rejestracja działalności gospodarczej (wypełnienie dokumentów rejestracyjnych jednoosobowej działalności gospodarczej) • Plan organizacji stanowisk • Możliwość zaplanowania zakupu dostawców, • Możliwość zaplanowania zatrudnienia pracowników (ustalenie wynagrodzenia, premii, formy zatrudnienia) • Zaplanowanie działań marketingowych (marketing tradycyjny oraz marketing internetowy) • Możliwość zaplanowania części finansowej planowanego biznesu tj. planowanych przychodów, kosztów oraz inwestycji finansowych. • Możliwość zaplanowania cen usług.
5.	Wymagania techniczne	Symulacja (interfejs użytkownika) powinna być dostępna z poziomu najbardziej popularnych przeglądarek internetowych, 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu. Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej łączą się z serwerem, na którym zainstalowane jest oprogramowanie symulacji i podejmują decyzje, które przetwarzane są przez system informatyczny. W następnej kolejności otrzymują wyniki podjętych decyzji i zrealizowanych działań, które stają się punktem wyjścia do podejmowania decyzji w kolejnych etapach, tzw. rundach decyzyjnych.

		Symulacja powinna zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych (responsywność). Udział w grze powinien być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie. Symulacja powinna składać się z etapów, 12 rund decyzyjnych obrazujących pełny rok działalności przedsiębiorstwa, a każdy etap / runda decyzyjna powinna odwzorowywać jeden miesiąc działalności firmy. Symulacja powinna być skonstruowana 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 przynajmniej dwa panele: Panel uczestnika – gracza oraz Panel administratora - prowadzącego. 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).
6.	Wymagania dodatkowe	Wykonawca przeszkoli z obsługi oprogramowania co najmniej 5 nauczycieli. Szkolenie powinno być przeprowadzone w formie on-line lub stacjonarnie w siedzibie zamawiającego. Minimalny wymiar szkolenia – 6 godzin zegarowych. Wykonawca wystawi po odbyciu szkolenia stosowne zaświadczenia. Wykonawca udostępni po szkoleniu osobom szkolonym materiały szkoleniowe w formacie pdf.