

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Dostawa licencji na symulację biznesowe na zasadzie abonamentu na 3 lata.

Symulacja prowadzenia innowacyjnego przedsiębiorstwa w formie gry online, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród studentów, ułatwiające w przyszłości założenie i zarządzanie własną firmą. Symulacja powinna mieć charakter zespołowy i umożliwiać zespołom konkurującym na rynku (jako odrębne podmioty gospodarcze) zakładanie i prowadzenie firmy. 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.

I. Wymagania merytoryczne:

Symulacja prowadzenia działalności gospodarczej ma stanowić narzędzie edukacyjne służące do prowadzenia zajęć o tematyce przedsiębiorczej. Powinna kształtować postawy przedsiębiorcze oraz umiejętności w zakresie współpracy w grupie, kreatywności, innowacyjności, rozwiązywania problemów, optymalizowania decyzji u studentów, czyli osób przeważnie w wieku 19-24 lat. W rezultacie udział w grze powinien sprzyjać zwiększeniu zainteresowania wśród graczy prowadzeniem własnego biznesu oraz zwiększenie zainteresowania studentów 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 nabędą oni umiejętności zarządzania firmą.

Gra powinna mieć formę online, w której rozgrywka ma opierać się na uproszczonej symulacji zakładania i prowadzenia innowacyjnego 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 minimum 3 rodzaje działalności (branże) – produkcyjną, handlową i usługową. Wybór branży powinien być dokonywany przez nauczyciela (prowadzącego).

Gra powinna być oparta na polskich realiach rynkowych, a tworzone przez graczy firmy nie mogą bazować na abstrakcyjnych usługach/produktach/towarach. Symulacja powinna zawierać elementy przepisów obowiązujących przedsiębiorców w Polsce oraz sprawozdawczości i rachunkowości stosowanej przez przedsiębiorców w Polsce.

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 to co najmniej:

- organizacja firmy (m.in. wybór nazwy, 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),
- zaopatrzenie: zakupy materiałów / surowców / komponentów / usług zewnętrznych/towarów
- sprzedaż (m.in. kanały dystrybucji; ustalanie cen/rabatów),
- marketing (marketing tradycyjny, marketing internetowy),
- finanse (w tym: możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty/pożyczki; uproszczone sprawozdania finansowe),

II. Wymagania techniczne dot. symulacji biznesowej:

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 30 sekund.

Gra powinna być zaopatrzona w instrukcję obsługi zawierającą informacje dot. zakresu merytorycznego (wbudowane w symulacji lub format PDF).

III. Inne wymagania odnośnie zakresu obowiązków Wykonawcy:

Wykonawca przeprowadzi w siedzibie Zamawiającego szkolenie dla 2 osób, które będą administratorami symulacji biznesowej, w tym nauczycieli akademickich, z zakresu wykorzystywania gry w procesie edukacyjnym. Szkolenie będzie zawierało m. in. informacje nt. technicznej obsługi symulacji oraz szkolenie merytoryczne dot. podejmowanych decyzji oraz interpretacji wyników. Szkolenie zostanie przeprowadzone w uzgodnionym terminie.

Wykonawca udzieli 36 miesięcznej i nieograniczonej terytorialnie licencji na oprogramowanie (abonament), przy czym licencja ta nie będzie miała ograniczeń na liczbę użytkowników i urządzeń dla Zamawiającego.

Symulacja ma zostać udostępniona na serwerach wykonawcy.

W całym okresie trwającego abonamentu Wykonawca zapewni nieodpłatne aktualizacje narzędzia symulacyjnego online, wynikające ze zmian technologicznych np. w funkcjonalnościach przeglądarek.