



**Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

ZP/BPD/39/2012

Załącznik nr 1a do SIWZ

**Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia**

Przedmiotem zamówienia jest: **Zakup i dostawa różnych gier symulacyjnych wraz z przeszkoleniem pracowników Zamawiającego w ramach zadania nr 6 w ramach projektu „Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim”**

**Zadanie nr 1: Zakup i dostawa gry symulacyjnej nr 1**

Gra nr 1.

Przedmiotem zamówienia jest dostawa gry symulacyjnej oraz przeszkolenie prowadzących.

I) Gra

1) Charakterystyka gry

a) Gra planszowa

b) Gra winna zapewniać realizację celów dydaktycznych przez : dostarczenie wiedzy na temat różnicy pomiędzy instruowaniem a delegowaniem zadań, pokazanie korzyści związanych ze stosowaniem danej techniki. Adresatem gry są studenci Uniwersytetu Rzeszowskiego na kierunku Ekonomia. Gra będzie wykorzystywana w trakcie zajęć dydaktycznych na poziomie studiów licencjackich.

c) Rodzaj kształconych umiejętności: umiejętność prawidłowego oceniania sytuacji, w której dana technika przekazywania poleceń służbowych jest lepsza- instruowanie czy delegowanie, umiejętność pracy zespołowej, przekazywanie informacji.

d) Przedmiot gry: delegowanie uprawnień, przekazywanie poleceń służbowych, powierzanie odpowiedzialności, związek wizji działania z posunięciami taktycznymi.

2) Organizacja i przebieg gry

a) Gra (jedna pełna rozgrywka) winna trwać nie mniej niż 1,5 i nie więcej niż 2 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna = 45 minut).

b) Gra będzie wykorzystywana regularnie na zajęciach dydaktycznych w pracy ze studentami (bez ograniczeń czasowych). Liczba studentów w grupie: 35 osób. Minimalna liczba graczy w 1 grze: 9 osób.

c) Gra musi umożliwiać udział w pojedynczej rozgrywce przynajmniej 3 zespołów, w skład którego wchodzić min. 3 uczestników. Maksymalna liczba zespołów: 4. Zamawiający, w ustalonej przez Wykonawcę cenie, otrzyma tyle egzemplarzy gry, ile potrzebne jest do przeprowadzenia rozgrywki w grupie ok. 35 osób.

d) Gra musi umożliwiać kontynuację rozgrywki przez przynajmniej 5 kroków (rund).

3) Wykonawca zapewni uczestnikom gry niezbędne materiały dydaktyczne tj.:

a) min. 3 plansze graczy

b) min. 1 plansza główna

c) min. 12 kart do gry

d) min. 9 pionków

e) min. 1 stoper

f) min. 1 instrukcja na płycie CD

g) i inne niezbędne do gry elementy

Przykładowa gra: Gorączka złota.

II) Wykonawca zobowiązany jest do przeszkolenia pracowników Zamawiającego

1) Szkolenie obejmuje przeprowadzenie min. 1 pełnej rozgrywki (1-2 godzin) oraz dodatkowo omówienie wartości dydaktycznych (min. 4 godz.) dla grupy 3-6 osób.





### **Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- 2) Szkolenie odbywać się będzie w siedzibie Zamawiającego. Wykonawca pokrywa koszty transportu, noclegu trenera oraz dodatkowych materiałów niezbędnych do przeprowadzenia szkolenia.
- 3) Szkolenia będą zrealizowane w terminie zaproponowanym przez Zamawiającego (wrzesień -październik 2012 r.)
- 4) Każdy z prowadzących będzie miał możliwość uzyskania bezpłatnie informacji zwrotnej od trenera na temat jakości wprowadzania instrukcji do gry do dnia 31.12.2012 r.
- 5) Każdy z uczestników szkolenia otrzyma certyfikat potwierdzający umiejętność prowadzenia gry.

**Przykładowa gra spełniająca wymagania: Gorączka złota.**

#### **Zadanie nr 2: Zakup i dostawa gry symulacyjnej nr 2**

Gra nr 2

Przedmiotem zamówienia jest dostawa gry symulacyjnej oraz przeszkolenie prowadzących.

I) Gra

- 1) Charakterystyka gry
  - a) Gra planszowa
  - b) Gra winna zapewniać realizację celów dydaktycznych przez : dostarczenie uczestnikom wiedzy na temat zarządzania strategicznego, podstawowych strategii firm wg koncepcji Portera. Gra powinna uczyć podejmowania decyzji biznesowych oraz przewidywania działań konkurencji. Adresatem gry są studenci Uniwersytetu Rzeszowskiego na kierunku Ekonomia. Gra będzie wykorzystywana w trakcie zajęć dydaktycznych na poziomie studiów licencjackich.
  - c) Rodzaj kształconych umiejętności: rozwijanie umiejętności podejmowania decyzji strategicznych, umiejętność bycia konsekwentnym w realizowaniu swojej strategii, umiejętność optymalizowania działań na poziomie strategicznym.
  - d) Przedmiot gry: zarządzanie strategiczne, koncepcja Portera, podejmowanie decyzji biznesowych
- 2) Organizacja i przebieg gry
  - a) Gra (jedna pełna rozgrywka) winna trwać nie mniej niż 4 i nie więcej niż 5 godzin dydaktycznych (godzina dydaktyczna = 45 minut).
  - b) Gra będzie wykorzystywana regularnie na zajęciach dydaktycznych w pracy ze studentami (bez ograniczeń czasowych). Liczba studentów w grupie: 35 osób. Minimalna liczba graczy w 1 grze: 4 osoby.
  - c) Gra musi umożliwiać udział w pojedynczej rozgrywce przynajmniej 4 zespołów, w skład którego wchodzić musi przynajmniej jeden uczestnik. W grze istnieje możliwość rozgrywki w zespołach dwuosobowych. Zamawiający, w ustalonej przez Wykonawcę cenie, otrzyma tyle egzemplarzy gry, ile potrzebne jest do przeprowadzenia rozgrywki w grupie ok. 35 osób.
  - d) Gra musi umożliwiać kontynuację rozgrywki przez przynajmniej 5 kroków (rund).
- 3) Wykonawca zapewni uczestnikom gry niezbędne materiały dydaktyczne tj.:
  - a) min. 4 plansze graczy
  - b) min. 1 plansza główna
  - c) min. 20 kart do gry
  - d) min. 100 pionków
  - e) min. 1 instrukcja na płycie CD
  - f) i inne niezbędne do gry elementy

II) Wykonawca zobowiązany jest do przeszkolenia pracowników Zamawiającego





### **Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- 1) Szkolenie obejmuje przeprowadzenie min. 1 pełnej rozgrywki (3-4 godziny) oraz dodatkowo omówienie wartości dydaktycznych (min. 4 godz.) dla grupy 3-6 osób.
- 2) Szkolenie odbędzie się w siedzibie Zamawiającego. Wykonawca pokrywa koszty transportu, noclegu trenera oraz dodatkowych materiałów niezbędnych do przeprowadzenia szkolenia.
- 3) Szkolenia będą zrealizowane w terminie zaproponowanym przez Zamawiającego (wrzesień -październik 2012 r.)
- 4) Każdy z prowadzących będzie miał możliwość uzyskania bezpłatnie informacji zwrotnej od trenera na temat jakości wprowadzania instrukcji do gry do dnia 31.12.2012 r.
- 5) Każdy z uczestników szkolenia otrzyma certyfikat potwierdzający umiejętność prowadzenia gry.

#### **Przykładowa gra spełniająca wymagania: *Mój hotel***

### **Zadanie nr 3: Zakup i dostawa gry symulacyjnej nr 3**

Gra nr 3

Przedmiotem zamówienia jest dostawa gry symulacyjnej oraz przeszkolenie prowadzących.

I) Gra

- 1) Charakterystyka gry
  - a) Internetowa gra wieloosobowa
  - b) Przedmiot gry: transformacja przedsiębiorstwa w kierunku zrównoważonego biznesu.
  - c) Adresatem gry są studenci Uniwersytetu Rzeszowskiego na kierunku Ekonomia. Gra będzie wykorzystywana w trakcie zajęć dydaktycznych na poziomie studiów licencjackich.
  - d) Gra winna zapewniać realizację celów dydaktycznych przez : dostarczenie wiedzy oraz kształtowanie świadomości związanej z wyzwaniem dla przedsiębiorstw wynikającymi z trendów zrównoważonego rozwoju. W szczególności gra powinna obejmować następujące zagadnienia:
    - (1) przemiana świadomości konsumentów i wynikająca z niej presja na społeczną i środowiskową odpowiedzialność biznesu,
    - (2) zwiększające się oczekiwania pracowników w zakresie satysfakcji z wykonywanej pracy oraz poziomu etycznego działań firmy,
    - (3) presji wywieranej przez konkurencyjne firmy – liderów zrównoważonego biznesu,
    - (4) presję na przedsiębiorstwa wynikającą z rosnącej liczby regulacji w obszarach społecznym i środowiskowym,
    - (5) zrównoważony rozwój jako źródło przewagi konkurencyjnej.
  - e) Rodzaj kształconych umiejętności:
    - (1) integracja elementów społecznych i środowiskowych w strategii przedsiębiorstwa,
    - (2) podejmowanie decyzji w warunkach niepewności,
    - (3) analiza sytuacji przedsiębiorstwa na zmieniającym się rynku,
    - (4) zarządzanie zasobami ludzkimi,
    - (5) współpraca w zespole.
  - f) Gra musi zawierać system zarządzania zrównoważonym rozwojem w firmie, który będzie używany w każdej rundzie do podejmowania decyzji i analizy wyników. System zarządzania zrównoważonym rozwojem musi być oparty na jednym z istniejących na rynku międzynarodowym systemów tego typu.
- 2) Organizacja i przebieg gry
  - a) Gra (jedna pełna rozgrywka) winna trwać nie mniej niż 2 i nie więcej niż 6 godzin dydaktycznych (godzina dydaktyczna = 45 minut).





### **Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- b) Gra musi mieć charakter internetowej gry wieloosobowej, umożliwiającej przeprowadzenie rozgrywki bez konieczności obecności prowadzącego i graczy w jednym miejscu. Wykonawca musi zapewnić Zamawiającemu stały dostęp do gry na zarządzanym przez siebie serwerze.
  - c) Gra musi mieć charakter rundowy, w każdej rundzie gracze podejmują decyzje i otrzymują rezultaty wynikające z łącznych decyzji wszystkich graczy.
  - d) Gra będzie wykorzystywana regularnie na zajęciach dydaktycznych w pracy ze studentami (bez ograniczeń czasowych). Liczba studentów w grupie: 35 osób. Minimalna liczba graczy w 1 grze: 15 osób.
  - e) Gra musi umożliwiać udział w pojedynczej rozgrywce przynajmniej sześciu zespołów, w skład którego może wchodzić od 1-go do 5-ciu uczestników.
  - f) Gra musi umożliwiać kontynuację rozgrywki przez przynajmniej 5 kroków (rund).
  - g) Wykonawca zapewni uczestnikom gry niezbędne materiały dydaktyczne tj.: instrukcje dla graczy i prowadzących oraz inne pomocnicze materiały (dodatkowe karty do gry).
  - h) Wykonawca zapewni możliwość analizy przebiegu gry i dostarczy scenariusze dydaktyczne omówienia wyników i wniosków wynikających z rozgrywki.
- II) Wykonawca zobowiązany jest do przeszkolenia pracowników Zamawiającego
- 1) Szkolenie, dla grupy 3-6 osób, musi objąć:
    - a) przeprowadzenie min. 1 pełnej rozgrywki (4 godz.)
    - b) przedstawienie i omówienie strategii prowadzenia gry pod kątem rozwijania konkretnych kompetencji (min. 4 godz.)
    - c) superwizja rozgrywki przeprowadzonej przez pracowników Zamawiającego (4 godz.)
    - d) przedstawienie i omówienie wartości dydaktycznych oraz powiązanie gry z innymi treściami nauczania (min. 8 godz.).
  - 2) Szkolenie odbędzie się w siedzibie Zamawiającego. Wykonawca pokrywa koszty transportu, noclegu trenera oraz dodatkowych materiałów niezbędnych do przeprowadzenia szkolenia
  - 3) Szkolenia będą zrealizowane w terminie zaproponowanym przez Zamawiającego (wrzesień -październik 2012 r.)
  - 4) Każdy z prowadzących będzie miał możliwość uzyskania bezpłatnie informacji zwrotnej od trenera na temat jakości wprowadzania instrukcji do gry do dnia 31.12.2012 r.
  - 5) Każdy z uczestników szkolenia ma nieodpłatnie otrzymać certyfikat uprawniający do prowadzenia gry/certyfikat potwierdzający umiejętność prowadzenia gry.

#### **Przykładowa gra spełniająca wymagania: Green & Great**

#### **Zadanie nr 4: Zakup i dostawa gry symulacyjnej nr 4**

Gra nr 4

Przedmiotem zamówienia jest dostawa gry symulacyjnej oraz przeszkolenie prowadzących.

I) Gra

- 1) Charakterystyka gry
  - a) Gra planszowa
  - b) Przedmiot gry: efektywne gospodarowanie odnawialnymi zasobami naturalnymi.
  - c) Adresatem gry są studenci Uniwersytetu Rzeszowskiego na kierunku Ekonomia. Gra będzie wykorzystywana w trakcie zajęć dydaktycznych na poziomie studiów licencjackich.
  - d) Gra winna zapewniać realizację celów dydaktycznych przez dostarczenie wiedzy oraz kształtowanie świadomości związanej z eksploatacją odnawialnych zasobów naturalnych w warunkach konkurencji. W szczególności gra powinna obejmować następujące zagadnienia:
    - (1) doświadczenie „tragedii wspólnych dóbr”,





## **Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- (2) ekonomiczna optymalizacja wydobycia zasobów,
- (3) tworzenie efektywnych instytucji do zrównoważonego zarządzania zasobami naturalnymi,
- (4) skuteczne negocjacje w zakresie eksploatacji wspólnych dóbr przez konkurujące podmioty,
- (5) problemy wynikające z eksploatacji zasobów naturalnych w warunkach konkurencji.
- e) Rodzaj kształconych umiejętności:
  - (1) współpraca, efektywna komunikacja oraz budowanie zaufania.
  - (2) Ekonomiczna analiza efektywności gospodarowania zasobami naturalnymi
- 2) Organizacja i przebieg gry
  - a) Gra (jedna pełna rozgrywka) winna trwać nie mniej niż 3 i nie więcej niż 8 godzin dydaktycznych (godzina dydaktyczna = 45 minut).
  - b) Gra musi mieć charakter rundowy, w każdej rundzie gracze podejmują decyzje i otrzymują rezultaty wynikające z łącznych decyzji wszystkich graczy.
  - c) Gra będzie wykorzystywana regularnie na zajęciach dydaktycznych w pracy ze studentami (bez ograniczeń czasowych). Liczba studentów w grupie: 35 osób. Minimalna liczba graczy w 1 grze: 15 osób.
  - d) Gra musi umożliwiać udział w pojedynczej rozgrywce przynajmniej sześciu zespołów, w skład którego może wchodzić od 1-go do 5-ciu uczestników.
  - e) Gra musi umożliwiać kontynuację rozgrywki przez przynajmniej 15 kroków (rund).
  - f) Wykonawca zapewni uczestnikom gry niezbędne materiały dydaktyczne tj.: plansza, karty do gry, raporty decyzyjne, oprogramowanie wspierające prowadzenie gry, instrukcje dla graczy i prowadzących oraz inne potrzebne materiały (pionki, żetony etc.)
- II) Wykonawca zobowiązany jest do przeszkolenia pracowników Zamawiającego
  - 1) Szkolenie, dla grupy 3-6 osób, musi objąć:
    - a) przeprowadzenie min. 1 pełnej rozgrywki (4 godz.)
    - b) przedstawienie i omówienie strategii prowadzenia gry pod kątem rozwijania konkretnych kompetencji (min. 4 godz.)
    - c) superwizja rozgrywki przeprowadzonej przez pracowników Zamawiającego (4 godz.)
    - d) przedstawienie i omówienie wartości dydaktycznych oraz powiązanie gry z innymi treściami nauczania (min. 8 godz.).
  - 2) Szkolenie odbędzie się w siedzibie Zamawiającego. Wykonawca pokrywa koszty transportu, noclegu trenera oraz dodatkowych materiałów niezbędnych do przeprowadzenia szkolenia.
  - 3) Szkolenia będą zrealizowane w terminie zaproponowanym przez Zamawiającego (wrzesień-październik 2012 r.)
  - 4) Każdy z prowadzących będzie miał możliwość uzyskania bezpłatnego wsparcia szkoleniowego od trenera do dnia 31.12.2012 r.
  - 5) Każdy z uczestników szkolenia ma nieodpłatnie otrzymać certyfikat uprawniający do prowadzenia gry/certyfikat potwierdzający umiejętność prowadzenia gry.

### **Przykładowa gra spełniająca wymagania: Rybi biznes**

#### **Zadanie nr 5: Zakup i dostawa gry symulacyjnej nr 5**

Gra nr 5

Przedmiotem zamówienia jest dostawa gry symulacyjnej oraz przeszkolenie prowadzących.

I) Gra

- 1) Charakterystyka gry
  - a) Gra planszowa





## **Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- b) Gra winna zapewniać realizację celów dydaktycznych przez : dostarczenie uczestnikom wiedzy na temat zarządzania czasem, uświadomienie różnic pomiędzy zadaniami ważnymi a pilnymi w ujęciu Eisenhowera. Gra powinna uczyć wyznaczania priorytetów oraz prawidłowego doboru zadań w zależności od dostępnych zasobów czasowych i energetycznych. Ukazanie ważności utrzymywania work- life balance. Adresatem gry są studenci Uniwersytetu Rzeszowskiego na kierunku Ekonomia. Gra będzie wykorzystywana w trakcie zajęć dydaktycznych na poziomie studiów licencjackich.
  - c) Rodzaj kształconych umiejętności: rozwijanie umiejętności zarządzania sobą w czasie, umiejętność wyznaczania priorytetów oraz radzenia sobie z tzw. 'cudzymi priorytetami', umiejętność podejmowania decyzji dotyczących wyboru zadań, których wykonanie jest dla nas 'opłacalne', łączenie pracy z życiem prywatnym.
  - d) Przedmiot gry: zarządzanie sobą w czasie, matryca Eisenhowera, priorytetyzacja zadań, work- life balance
  - e) inne (można dodać).
- 2) Organizacja i przebieg gry
- a) Gra (jedna pełna rozgrywka) winna trwać nie mniej niż 3 i nie więcej niż 4 godziny dydaktyczne (godzina dydaktyczna = 45 minut).
  - b) Gra będzie wykorzystywana regularnie na zajęciach dydaktycznych w pracy ze studentami (bez ograniczeń czasowych). Liczba studentów w grupie: 35 osób. Minimalna liczba graczy w 1 grze: 3 osoby.
  - c) Gra musi umożliwiać udział w pojedynczej rozgrywce przynajmniej 3 zespołów, w skład którego wchodzić musi przynajmniej jeden uczestnik. W grze istnieje możliwość rozgrywki w zespołach dwuosobowych. Zamawiający, w ustalonej przez Wykonawcę cenie, otrzyma tyle egzemplarzy gry, ile potrzebne jest do przeprowadzenia rozgrywki w grupie ok. 35 osób.
  - d) Gra musi umożliwiać kontynuację rozgrywki przez przynajmniej 5 kroków (rund).
- 3) Wykonawca zapewni uczestnikom gry niezbędne materiały dydaktyczne tj.:
- a) min. 3 plansze graczy
  - b) min. 1 plansza główna
  - c) min. 120 kart do gry
  - d) min. 9 pionków, 9 kostek do gry
  - e) min. 1 instrukcja na płycie CD
  - f) i inne niezbędne do gry elementy
- II) Wykonawca zobowiązany jest do przeszkolenia pracowników Zamawiającego
- 1) Szkolenie obejmuje przeprowadzenie min. 1 pełnej rozgrywki (2-3 godziny) oraz dodatkowo omówienie wartości dydaktycznych (min. 4 godz.) dla grupy 3-6 osób.
  - 2) Szkolenie odbywać się będzie w siedzibie Zamawiającego. Wykonawca pokrywa koszty transportu, noclegu trenera oraz dodatkowych materiałów niezbędnych do przeprowadzenia szkolenia.
  - 3) Szkolenia będą zrealizowane w terminie zaproponowanym przez Zamawiającego (wrzesień -październik 2012 r.)
  - 4) Każdy z prowadzących będzie miał możliwość uzyskania bezpłatnie informacji zwrotnej od trenera na temat jakości wprowadzania instrukcji do dnia 31.12.2012 r.
  - 5) Każdy z uczestników szkolenia otrzyma certyfikat potwierdzający umiejętność prowadzenia gry.

**Przykładowa gra spełniająca wymagania: Twój czas.**





## **Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

### **Zadanie nr 6: Zakup i dostawa gry symulacyjnej nr 6**

Gra nr 6

Przedmiotem zamówienia jest dostawa gry symulacyjnej oraz przeszkolenie prowadzących.

I) Gra

1) Charakterystyka gry

- a) Gra planszowa
- b) Przedmiot gry: efektywna gospodarka lokalna i regionalna.
- c) Adresatami gry są studenci Uniwersytetu Rzeszowskiego na kierunku Ekonomia. Gra będzie wykorzystywana w trakcie zajęć dydaktycznych na poziomie studiów licencjackich.
- d) Gra winna zapewniać realizację celów dydaktycznych przez dostarczenie wiedzy oraz kształtowanie świadomości związanej z wyzwaniem dla efektywnego gospodarowania na poziomie lokalnym oraz regionalnym z uwzględnieniem trendów zrównoważonego rozwoju. W szczególności gra powinna obejmować następujące zagadnienia:
  - (1) wielokryterialna optymalizacja celów gospodarczych umożliwiająca efektywne łączenie wielu różnych grup interesów,
  - (2) współpraca wielostronna pomiędzy szeregiem różnych organizacji,
  - (3) strategię gospodarki lokalnej i regionalnej w warunkach niepewności i ryzyka,
  - (4) zrównoważony rozwój lokalny i regionalny.
- e) Rodzaj kształconych umiejętności:
  - (1) integracja elementów społecznych i środowiskowych w strategii rozwoju lokalnego i regionalnego,
  - (2) podejmowanie decyzji w warunkach niepewności,
  - (3) negocjacje w warunkach współpracy wielostronnej,
  - (4) facylitacja i moderacja spotkań,
  - (5) współpraca w zespole.

2) Organizacja i przebieg gry

- a) Gra (jedna pełna rozgrywka) winna trwać nie mniej niż 6 i nie więcej niż 12 godzin dydaktycznych (godzina dydaktyczna = 45 minut).
- b) Gra musi mieć charakter rundowy, w każdej rundzie gracze podejmują decyzje i otrzymują rezultaty wynikające z łącznych decyzji wszystkich graczy.
- c) Gra będzie wykorzystywana regularnie na zajęciach dydaktycznych w pracy ze studentami (bez ograniczeń czasowych). Liczba studentów w grupie: 35 osób. Minimalna liczba graczy w 1 grze: 15 osób.
- d) Gra musi umożliwiać udział w pojedynczej rozgrywce przynajmniej dziesięciu zespołów, w skład którego może wchodzić od 1-go do 4-ech uczestników.
- e) Gra musi umożliwiać kontynuację rozgrywki przez przynajmniej 15 kroków (rund).
- f) Wykonawca zapewni uczestnikom gry niezbędne materiały dydaktyczne tj.: plansza, karty do gry, raporty decyzyjne, oprogramowanie wspierające prowadzenie gry, instrukcje dla graczy i prowadzących oraz inne potrzebne materiały (pionki, żetony etc.).
- g) Wykonawca zapewni możliwość analizy przebiegu gry i dostarczy scenariusze dydaktyczne omówienia wyników i wniosków wynikających z rozgrywki.

II) Wykonawca zobowiązany jest do przeszkolenia pracowników Zamawiającego

1) Szkolenie, dla grupy 3-6 osób, musi objąć:

- a) przeprowadzenie min. 1 pełnej rozgrywki (6 godz.)
- b) przedstawienie i omówienie strategii prowadzenia gry pod kątem rozwijania konkretnych kompetencji (min. 4 godz.)
- c) superwizja rozgrywki przeprowadzonej przez pracowników Zamawiającego (6 godz.)
- d) przedstawienie i omówienie wartości dydaktycznych oraz powiązanie gry z innymi treściami nauczania (min. 4 godz.).





### **Budowa potencjału dydaktycznego Uniwersytetu Rzeszowskiego na poziomie europejskim**

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- 2) Szkolenie odbędzie się w siedzibie Zamawiającego. Wykonawca pokrywa koszty transportu, noclegu trenera oraz dodatkowych materiałów niezbędnych do przeprowadzenia szkolenia.
- 3) Szkolenia będą zrealizowane w terminie zaproponowanym przez Zamawiającego (wrzesień-październik 2012 r.)
- 4) Każdy z prowadzących będzie miał możliwość uzyskania bezpłatnego wsparcia szkoleniowego od trenera do dnia 31.12.2012 r.
- 5) Każdy z uczestników szkolenia ma nieodpłatnie otrzymać certyfikat uprawniający do prowadzenia gry/certyfikat potwierdzający umiejętność prowadzenia gry.

#### **Przykładowa gra spełniająca wymagania: Władcy doliny**

#### **Zadanie nr 7: Zakup i dostawa gry symulacyjnej nr 7**

##### Gra nr 7

Przedmiotem zamówienia jest dostawa gry symulacyjnej oraz przeszkolenie prowadzących.

Przedmiotem zamówienia jest symulacyjna gra biznesowa, rozumiana jako realistyczny model funkcjonowania przedsiębiorstwa produkcyjnego, w którym uczestnicy gry podejmując decyzje menedżerskie, zapoznają się z istotą funkcjonowania przedsiębiorstwa i sposobami zarządzania nim, zwana dalej grą.

1. Gra musi być dostępna dla jej uczestników poprzez przeglądarkę internetową (Internet Explorer, Firefox, Google Chrome).
2. Gra musi umożliwiać zakładanie wielu rozgrywek o zróżnicowanych parametrach.
3. Gra musi umożliwiać udział w pojedynczej rozgrywce przynajmniej pięciu zespołów, w skład którego wchodzić musi przynajmniej jeden uczestnik.
4. Gra musi umożliwiać kontynuację rozgrywki przez przynajmniej 16 kroków.
5. Oprogramowanie gry musi umożliwiać zarówno automatyczne, jak i ręczne przeliczanie wszystkich kroków.
6. Gra musi umożliwiać przechowywanie danych o uczestnikach gry (Imię, Nazwisko, E-mail, Grupa studencka).
7. Interface gry musi być przygotowany w polskiej wersji językowej.
8. Gra musi umożliwiać sprawne i atrakcyjne dla uczestników prowadzenie treningu menedżerskiego z zakresu szeroko rozumianego zarządzania firmą, praktyczne zaznajomienie użytkowników z zasadami zarządzania firmą w warunkach konkurencji, integrację wiedzy z zakresu zarządzania strategicznego, marketingu i analiz finansowych, kształcenie umiejętności oceny standingu przedsiębiorstwa oraz możliwość wykorzystania metod zarządzania wiedzą (interpretacja wyników badań rynkowych).
9. Moduł finansowy gry musi zawierać zestaw sprawozdań finansowych dostosowanych zarówno do wymogów Ustawy o rachunkowości z 1994r. (wraz z późniejszymi zmianami), jak i rachunkowości zarządczej (podział na koszty stałe i zmienne). Moduł finansowy musi zawierać również zestaw podstawowych wskaźników analitycznych (płynności, rentowności i sprawności działania).
10. Gra musi być wyposażona w system umożliwiający podejmowanie próbnych decyzji na okres całej gry.
11. Silnik gry musi zostać zainstalowany na serwerze zlecniodawcy.
12. Integralną częścią zamówienia jest konieczność dostarczenia wersji elektronicznej podręcznika dla osoby prowadzącej grę i uczestników, wraz ze wstępnym przeszkoleniem prowadzących (3-6 osób).
13. Interface gry musi umożliwić osobie prowadzącej grę podsumowanie każdej z rozgrywek poprzez możliwość publikacji decyzji podejmowanych przez wszystkie zespoły wraz kluczowymi elementami uzyskanych wyników.
14. Gra musi umożliwiać automatyczne sporządzanie rankingu zespołów według wybranych kryteriów.