

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA (OPZ)

do zapytania ofertowego nr 1/POWER3.5/2023

Przedmiot zamówienia obejmuje:

- 1) Dostawę i wdrożenie 3 gier symulacyjnych - narzędzia do branżowych gier biznesowych w formie gry online wraz z instalacją na serwerze Zamawiającego oraz z integracją z systemem znajdującym się u Zamawiającego w zakresie logowań studentów, przetestowaniem i uruchomieniem, a także szkoleniem z obsługi programu do gry symulacyjnej.
- 2) Udzielenie bezterminowej i nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z narzędzia do branżowych gier biznesowych dla studentów i wykładowców Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, bez ograniczeń na liczbę użytkowników i urządzeń.

Opis gier symulacyjnych i wymagań

Dostawa gier symulacyjnych w formie online, dotycząca prowadzenia przedsiębiorstwa, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród studentów, ułatwiające w przyszłości założenie i zarządzanie własną firmą. Gry mają mieć charakter zespołowy i umożliwiać zespołom konkurowanie na wirtualnym rynku (jako odrębne podmioty gospodarcze). Gracze będą podejmować decyzje dotyczące prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa, które będzie konkurować z innymi na wirtualnym rynku. Decyzje w grach będą zbliżone do podejmowanych przez menedżerów w podobnych funkcjonujących w rzeczywistości przedsiębiorstwach.

I. Wymagania merytoryczne:

- 1) Branżowe biznesowe gry symulacyjne 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.
- 2) Gry ma mieć formę online, w której rozgrywka ma opierać się na uproszczonej symulacji zakładania i prowadzenia przedsiębiorstwa, a gracze, działający w zespołach lub jako samodzielni przedsiębiorcy, będą wcielać się w zarządy tych przedsiębiorstw i podejmować decyzje oraz działania związane z prowadzeniem wirtualnej firmy, podobnych do tych w rzeczywistości.

1



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



3) Wykonawca musi przedstawić w ofercie 3 rodzaje gier symulacyjnych online dotyczących następujących sektorów:

- a) Usług dla biznesu np. usługi księgowe, doradcze itp.
- b) Działalności produkcyjnej
- c) Działalności handlowej

4) Gry ma być oparta na polskich realiach rynkowych, a tworzone przez graczy firmy nie mogą bazować na abstrakcyjnych usługach/produktach/towarach.

5) Gry mają 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. Gra ma uwzględniać również prowadzenie jednoosobowej działalności gospodarczej.

6) Każdy gracz będzie musiał rejestrować się w rozgrywce za pomocą indywidualnego loginu i hasła. Gry muszą oferować możliwość komunikacji między graczami w trakcie rozgrywki dzięki wbudowanemu komunikatorowi.

7) Działania i efekty uzyskane przez graczy muszą podlegać ocenie wielokryterialnej zawierającej min. 2 elementy ekonomiczne oraz min. 2 elementy społeczne.

8) Zakres decyzji, jakie będą zobowiązani podejmować gracze musi dotyczyć (jeżeli jest to związane z rodzajem działalności) co najmniej:

- organizacji firmy (m.in. wybór nazwy, określenie misji i celów strategicznych, organizacja stanowisk w firmie, tworzenie struktury organizacyjnej),
- tworzenia oferty produktów i/lub usług i/lub towarów zgodnych z profilem przedsiębiorstwa w wybranej branży
- zatrudnienia pracowników (w tym polityka w zakresie wynagrodzeń),
- zarządzania infrastrukturą (biura, urządzenia) oraz procesem świadczenia usługi,
- zaopatrzenia: zakupy materiałów/surowców/komponentów/usług wewnętrznych/towarów
- sprzedaży (m.in. ustalanie cen/rabatów),
- marketingu (marketing tradycyjny, marketing internetowy),
- finansów (w tym: możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty/pożyczki; uproszczone sprawozdania finansowe).

9) Gry powinna być w j.polskim i w j.angielskim.

II. Wymagania techniczne dotyczące symulacyjnych branżowych gier biznesowych:

- 1) Wykonawca dostarczy grę w formie umożliwiającej instalację u Zamawiającego, zainstaluje ją i uruchomi na serwerze Zamawiającego, a także wraz z dostawą Gry przekaze Zamawiającemu odpowiednie kody dostępu pozwalające na instalację i reinstalację gry - w terminie do 7 dni kalendarzowych od daty podpisania umowy.
- 2) Interfejs użytkownika musi być dostępna z poziomu najbardziej popularnych przeglądarek internetowych, 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu. Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej muszą mieć możliwość łączenia się z serwerem, na którym jest zainstalowana Gra i podejmują decyzje, które przetwarzane są przez system informatyczny. W następnej kolejności muszą otrzymywać wyniki podjętych decyzji i zrealizowanych działań, które stają się punktem wyjścia do podejmowania decyzji w kolejnych etapach, tzw. rundach decyzyjnych.
- 3) Gry muszą zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych (responsywność).
- 4) Udział w grach musi być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie.
- 5) Gry muszą składać się z etapów, minimum 5 rund decyzyjnych, a każdy etap/runda decyzyjna powinna odwzorowywać przyjęty w grze etap w działalności firmy, np. miesiąc, kwartał. Gra 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.
- 6) Gry muszą posiadać przynajmniej dwa panele: Panel uczestnika – gracza oraz Panel administratora - prowadzącego.
- 7) Panel administratora gry musi 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 gry,
 - podgląd wyników zespołów,
 - przydzielanie kar i nagród zespołom.
- 8) 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.
- 9) Wyniki gier muszą być prezentowane w formie tabelarycznych zestawień oraz interaktywnych wykresów.
- 10) Gry muszą być zaopatrzone w instrukcję obsługi w j. polskim, zawierającą informacje dot. zakresu merytorycznego (wbudowane w grę lub format PDF).
- 11) Gry muszą posiadać standard WCAG (The Web Content Accessibility Guidelines) w wersji przynajmniej WCAG 2.0.
- 12) Gry muszą posiadać możliwość:
- a) współpracy z kontami mailowym w MS365
 - b) z systemem SSO APereo CAS
- 13) W celu realizacji dostawy oprogramowania symulacyjne branżowe gry biznesowe, Zamawiający zabezpieczy zasoby informatyczne i sprzętowe w postaci:
- a) Serwer o parametrach
 - minimum 8GB RAM (rekomendowane 16GB)
 - minimum 20GB przestrzeni dyskowej dla symulacji (najlepiej szybki dysk typu SSD)
 - z zainstalowanym PHP w wersji 7+
 - a) Bazy danych (MySQL/MariaDB) wraz z dedykowanym użytkownikiem
 - b) Dostęp do bazy danych z poziomu phpmyadmina
 - c) Katalogi przeznaczone na konkretne warianty gier ze wskazującymi subdomenami zabezpieczonymi certyfikatem.
 - d) Konto FTP/SFTP z dostępem do wyżej wymienionych katalogów.
 - e) Konto pocztowe, które będzie wykorzystywane do wysyłania informacji do graczy przez prowadzącego

III. Procedura dostarczenia i realizacji dostawy

- 1) Wykonawca zobowiązany jest dostarczyć, zainstalować i uruchomić gry w miejscu wskazanym przez Zamawiającego na serwerach Zamawiającego i przekazania odpowiednich kodów dostępu pozwalających na instalację i reinstalację gier - w terminie do 7 dni kalendarzowych od daty podpisania umowy.

- 2) Termin (dzień) dostawy i uruchomienie gry będzie ustalony przez Strony telefonicznie i potwierdzony mailem na co najmniej 5 dni przed planowanym dniem dostawy. Termin dostawy zostanie ustalony na dzień roboczy Zamawiającego (tj. od poniedziałku do piątku, w godz. 9:00 – 15:00 z pominięciem sobót i dni ustawowo wolnych od pracy).
- 3) Po zainstalowaniu Gry Wykonawca przeprowadzi w terminie do 7 dni kalendarzowych od daty podpisania Protokołu Odbioru Gry, w terminie uzgodnionym z Zamawiającym, szkolenie dla pracowników mającego na celu właściwą obsługę i eksploatację przedmiotu zamówienia oraz wykorzystanie ich funkcji, zgodnie ze wskazaniem producenta lub dostawcy. Zostanie to potwierdzone stosowanym Protokołem Wyboru Gier po zakończeniu szkolenia.
- 4) Parametry szkolenia:
 - a) Szkolenie odbędzie się w formie online.
 - b) Szkolenie oraz koszty z nim związane są po stronie Wykonawcy i są wliczone w cenę oferty.
 - c) Szkolenie powinno trwać 8 godzin lekcyjnych i odbyć się w ciągu 1 dnia roboczego, powinno być przeprowadzone i ukończone po wykonaniu dostawy, nie później niż w terminie do 7 dni od dnia podpisania Protokołu Odbioru Gry.
 - d) Strony po dokonaniu dostawy ustalą termin i harmonogram szkolenia, o którym mowa w ust. 1 niniejszego paragrafu.
 - e) Szkolenie, o którym mowa w ust. 1, zostanie przeprowadzone w wymiarze czasowym i w zakresie merytorycznym określonym w Opisie Przedmiotu Zamówienia. Szkolenie zostanie przeprowadzone w języku polskim, w dni robocze od poniedziałku do piątku z wyłączeniem dni ustawowo wolnych od pracy w godzinach od 9:00 do 15:00.
 - f) Szkolenie dla nauczycieli akademickich, którzy będą trenerami gier symulacyjnych zawierać będzie informacje nt. technicznej obsługi oraz część merytoryczną dot. podejmowanych decyzji oraz interpretacji wyników. Szkolenie będzie trwało 1 dzień max. 8 godzin lekcyjnych. W szkoleniu weźmie udział max 15 osób. Osoby, które ukończą szkolenie otrzymają od Wykonawcy potwierdzenie w formie zaświadczenia o ukończeniu szkolenia.
 - g) Potwierdzeniem wykonania szkolenia, o którym mowa w ust. 1, jest podpisany przez obie Strony Protokół Odbioru Szkolenia i zaświadczenia dla uczestników o odbyciu szkolenia.

IV. Inne wymagania odnośnie zakresu obowiązków Wykonawcy:

- 1) Wykonawca udzieli niewyłącznej, bezterminowej i nieograniczonej terytorialnie licencji na gry symulacyjne, przy czym licencja ta nie będzie miała ograniczeń na liczbę użytkowników i urzędzeń.
- 2) Wykonawca udzieli Zamawiającemu gwarancji na przedmiot zamówienia na okres minimum 24 miesięcy licząc od daty odbioru przedmiotu zamówienia (gier) przez Zamawiającego, potwierdzonego właściwym Protokołem Odbioru Gry podpisanym przez obie strony.
- 3) W ramach gwarancji i w okresie jej obowiązywania Wykonawca zapewni:
 - a) Opiekę merytoryczną i serwisową dla osób, które będą trenerami biznesowych gier symulacyjnych, przy czym wsparcie to powinno być realizowane w wymiarze maximum 2 godzin w tygodniu przez cały okres trwania gwarancji.
 - b) Nieodpłatne aktualizacje gier symulacyjnych online, wynikające ze zmian technologicznych np. w funkcjonalnościach przeglądarek.

