

nr zapytania ofertowego 9/KON/z045/2021

Załącznik nr 1 (C) do Warunków

Specyfikacja

Wymogi dla gry/ier/oprogramowania/ń do gry/gier/oprogramowania/ń - materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych (zadanie 2) – część 3

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/ych 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/ych licencji bezterminowej/ych 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 promująca/e współpracę w ramach organizacji (na dwóch poziomach: 1) w ramach zespołów oraz 2) między zespołami). Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a wymagająca/e stosowania otwartej i precyzyjnej komunikacji oraz nastawienia na cel całej organizacji a nie tylko pojedynczych zespołów. Rozgrywka ma pokazać efektywność komunikacji oraz sposoby działania przyjęte w danej organizacji bądź zespole. W przypadku pracy w danym zespole pozwala zaobserwować w jakim stopniu jej członkowie są nastawieni na współpracę, a w jakim na rywalizację.

Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y rozwijać umiejętności m. in. w zakresie:

- pracy zespołowej (ustalenie ról, wypracowywanie strategii działania, efektywna komunikacja)
- komunikacji (jasne wyrażanie potrzeb i oczekiwań, przekazywanie informacji),
- wyznaczania i osiągania celów (ustalenie celu zespołu, dostrzeganie celu całej organizacji, dostosowywanie planu działania do zmieniającej się sytuacji),
- negocjacji (rozpoznawanie potrzeb drugiej strony, wymiana informacji w celu uzyskania założonych rezultatów).

Scenariusz gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinien przewidywać min. 1 godzinę rozgrywki.