

nr zapytania ofertowego 1/KON/z045/2021

Załącznik nr 1 do Warunków

### Specyfikacja

#### Wymogi dla oprogramowania/oprogramowań do gry/gier decyzyjnej/yh dotyczącej/yh procedur postępowania organów i służb w sytuacjach kryzysowych

**Oferta Wykonawcy musi uwzględniać 1 licencję bezterminową niewyłączną na oprogramowanie zawierające minimum 3 przedmiotowe gry decyzyjne o tematyce wskazanej poniżej, lub 3 licencje bezterminowe niewyłączne na 3 oprogramowania do przedmiotowych gier decyzyjnych o tematyce wskazanej w niniejszej Specyfikacji.**

W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca dostarczy, poprzez zainstalowanie na serwerze Zamawiającego oprogramowania/oprogramowań symulacyjnego/yh gry/gier decyzyjnej/yh dotyczącej/yh procedur postępowania organów i służb w sytuacjach kryzysowych – licencja/e bezterminowa/e niewyłączna/e.

1. Licencja/e na oprogramowanie/a musi/muszą umożliwiać dostęp do symulacyjnych gier decyzyjnych przeznaczonych dla nieograniczonej liczby uczestników(użytkowników) szkolących się w zakresie podejmowania decyzji w celu zminimalizowania skutków hipotetycznej sytuacji kryzysowej, przy wykorzystaniu dostępnych sił i środków, poprzez współpracę oraz działania niewykraczające poza ustawowe kompetencje właściwych służb i organów.
2. Licencja/e na oprogramowanie/a musi/muszą zawierać 3 scenariusze: powódź, epidemia, katastrofa kolejowa.
3. Architektura oprogramowania powinna być sieciowa, żeby uczestnicy mogli korzystać z gry zdalnie.
4. Odpowiedzialność producenta oprogramowania za skutki błędów w programie.
5. W ramach udzielonej/yh licencji bezterminowej/yh Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:
  - a. Regulamin/y ogólny/e gry/gier
  - b. Podręcznik/i trenera
  - c. Prezentację/e wprowadzającą (w formie pliku Microsoft Power Point)
  - d. Skróconą/e instrukcję gracza
  - e. Inne materiały tj.: karty pracy graczy, wzory certyfikatów uczestnictwa.
6. Oprogramowanie/a zostanie/zostaną zainstalowane na serwerze Zamawiającego będącym w zasobach Zamawiającego.

## nr zapytania ofertowego 1/KON/z045/2021

### Scenariusz 1 „Powódź”

- Gra symulacyjna „**Powódź**” powinna być odwzorowaniem zachowania się wszystkich elementów rzeczywistości i powinna obejmować (np. podtopione obiekty, infrastrukturę drogową, osoby poszkodowane, zagrożenie dla zwierząt, zjawiska meteorologiczne, rozprzestrzenianie się zagrożenia powodziowego, poldery zalewowe, wodowskazy, wały przeciwpowodziowe, zbiorniki retencyjne, magazyny obrony cywilnej itp.), zobrazowane na cyfrowych mapach terenu.
- Zakres gry powinien obejmować zadania wielozespołowe, gdy dane zadanie rozwiązuje równolegle, lecz niezależnie od siebie kilka zespołów – decydentów, a uzyskane przez nich wyniki służą kierownictwu gry do porównania jakości podejmowanych decyzji, a tym samym do oceny kwalifikacji uczestników gry.
- Gra symulacyjna „**Powódź**” powinna posiadać zakres założeń wieloetapowych, ze względu na charakter strony, gdy decydent musi rozwiązywać szereg kolejnych sytuacji problemowych, zmieniających się (w układzie czasowym), tj. gdy każdą decyzję podejmuje w wyniku analizy sytuacji problemowej powiązanej z poprzednią decyzją.
- Gra symulacyjna „**Powódź**” powinna posiadać warianty różne postępowania i opcje działania w przypadku zakładanego zdarzenia.
- Gra symulacyjna „**Powódź**” powinna umożliwiać wizualizację eskalacji sytuacji powodziowej poprzez zastosowanie zmiennego poziomu rzeki, przerywanie wałów przeciwpowodziowych, wyłączenie z gry zalanych terenów, obszarów zabudowanych, dróg, budynków, obiektów infrastruktury krytycznej z możliwością obserwacji przebiegu zdarzenia.
- Uczestnik gry podejmując określone decyzje i działania w zakresie dystrybucji informacji oraz posiadanych sił i środków ma mieć możliwość wpływania na przebieg sytuacji powodziowej oraz jej następstwa.
- Uczestnik gry powinien mieć możliwość wcielić się w jedną z co najmniej sześciu ról, która będzie zwalczać skutki powstałej sytuacji kryzysowej.
- W scenariuszu gry uczestnik ma otrzymać pytania jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru na które musi odpowiadać.
- Scenariusz oprogramowania ma umożliwić w zależności od odpowiedzi uczestnika, zadawanie następnym pytań do gracza (lub nawet innych graczy).
- Scenariusz oprogramowania ma udostępniać inne zdarzenia, które będzie można śledzić na liście zdarzeń lub na cyfrowej mapie.
- Oprogramowanie ma umożliwiać tworzenie szczegółowych raportów z przebiegu szkolenia oraz ocenę uczestnika z uwzględnieniem jego poziomu postępowania z obowiązującymi procedurami i planami.

### Scenariusz 2 „Epidemia”

- Gra symulacyjna „**Epidemia**” powinna być odwzorowaniem zachowania się wszystkich elementów rzeczywistości i powinna obejmować (np. rozprzestrzenianie się zagrożenia epidemicznego, wzrost śmiertelności ludzi, wprowadzanie ograniczeń swobód obywatelskich, straty w hodowlach, zamykanie zakładów pracy, zarządzanie kwarantanny chorych, brak miejsc w szpitalach i leków itp.), obrazowanie na cyfrowych mapach terenu,
- Zakres gry powinien obejmować zadania wielozespołowe, gdy dane zadanie rozwiązuje równolegle, lecz niezależnie od siebie kilka zespołów – decydentów, a uzyskane przez nich wyniki służą kierownictwu gry do porównania jakości podejmowanych decyzji, a tym samym do oceny kwalifikacji uczestników gry.
- Gra symulacyjna „**Epidemia**” powinna posiadać zakres założeń wieloetapowych, ze względu na charakter strony, gdy decydent musi rozwiązywać szereg kolejnych sytuacji problemowych, zmieniających się (w układzie czasowym), tj. gdy każdą decyzję podejmuje w wyniku analizy sytuacji problemowej powiązanej z poprzednią decyzją.

### nr zapytania ofertowego 1/KON/z045/2021

- Gra symulacyjna „Epidemia” powinna posiadać warianty różne postępowania i opcje działania w przypadku zakładanego zdarzenia.
- Gra symulacyjna „Epidemia” powinna umożliwiać wizualizację eskalacji sytuacji epidemicznej poprzez zastosowanie np. zmiennego procesu zachowania się ludzi, panika, protesty, reakcję służb, zamykanie obiektów, przepełnione szpitale, tworzenie zastępczych szpitali itp., z możliwością obserwacji przebiegu zdarzenia.
- Uczestnik gry podejmując określone decyzje i działania w zakresie dystrybucji informacji oraz posiadanych sił i środków ma mieć możliwość wpływania na przebieg sytuacji powodziowej oraz jej następstwa.
- Uczestnik gry powinien mieć możliwość wcielić się w jedną z co najmniej sześciu ról, która walczy z powstałą sytuacją kryzysową.
- W scenariuszu gry uczestnik ma otrzymać pytania jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru na które musi odpowiadać.
- Scenariusz oprogramowania ma umożliwić w zależności od odpowiedzi uczestnika, zadawanie następnych pytań do gracza (lub nawet innych graczy).
- Scenariusz oprogramowania ma udostępniać inne zdarzenia, które będzie można śledzić na liście zdarzeń lub na mapie.
- Oprogramowanie ma umożliwiać tworzenie szczegółowych raportów z przebiegu szkolenia oraz ocenę uczestnika z uwzględnieniem jego poziomu postępowania z obowiązującymi procedurami i planami.

### Scenariusz 3 „Katastrofa kolejowa”

- Gra symulacyjna „Katastrofa kolejowa” powinna być odwzorowaniem zachowania się wszystkich elementów rzeczywistości i obejmować (np. zniszczenia środków transportu kolejowego, drogowego obiektów, rozprzestrzenianie się substancji niebezpiecznej, poszkodowane osoby, zakłócenia w komunikacji, ruch służb, inspekcji i straży itp.), obrazowane na cyfrowych mapach terenu),
- Zakres gry powinien obejmować zadania wielozespołowe, gdy dane zadanie rozwiązuje równolegle, lecz niezależnie od siebie kilka zespołów – decydentów, a uzyskane przez nich wyniki służą kierownictwu gry do porównania jakości podejmowanych decyzji, a tym samym do oceny kwalifikacji uczestników gry.
- Gra symulacyjna „Katastrofa kolejowa” powinna posiadać zakres założeń wieloetapowych, ze względu na charakter strony, gdy decydent musi rozwiązywać szereg kolejnych sytuacji problemowych, zmieniających się (w układzie czasowym), tj. gdy każdą decyzję podejmuje w wyniku analizy sytuacji problemowej powiązanej z poprzednią decyzją.
- Gra symulacyjna „Katastrofa kolejowa” powinna posiadać warianty różne postępowania i opcje działania w przypadku zakładanego zdarzenia.
- Gra symulacyjna „Katastrofa kolejowa” powinna umożliwiać wizualizację eskalacji sytuacji poprzez zwiększenie ilości poszkodowanych osób na miejscu katastrofy, zwiększenie ilości służb ratowniczych, odbudowę infrastruktury kolejowej z możliwością obserwacji przebiegu zdarzenia.
- Gra symulacyjna „Katastrofa kolejowa” powinna umożliwiać wizualizację eskalacji sytuacji awaryjnej z możliwością obserwacji przebiegu zdarzenia.
- Uczestnik gry podejmując określone decyzje i działania w zakresie dystrybucji informacji oraz posiadanych sił i środków ma mieć możliwość wpływania na przebieg sytuacji powodziowej oraz jej następstwa.
- Uczestnik gry powinien mieć możliwość wcielić się w jedną z co najmniej sześciu ról, która prowadzi działania, podejmując decyzje w celu zminimalizowania skutków zdarzenia.
- W scenariuszu gry uczestnik ma otrzymać pytania jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru na które musi odpowiadać.

**nr zapytania ofertowego 1/KON/z045/2021**

- Scenariusz oprogramowania ma umożliwić w zależności od odpowiedzi uczestnika, zadawanie następnych pytań do gracza (lub nawet innych graczy).
- Scenariusz oprogramowania ma udostępniać inne zdarzenia, które będzie można śledzić na liście zdarzeń lub na mapie.
- Oprogramowanie ma umożliwiać tworzenie szczegółowych raportów z przebiegu szkolenia oraz ocenę uczestnika z uwzględnieniem jego poziomu postępowania z obowiązującymi procedurami i planami.