**Załącznik nr 14 do SIWZ**

**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA (DOTYCZY CZĘŚCI 14)**

1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa programu komputerowego typu Gra symulacyjna – gra o charakterze edukacyjnym (symulacyjna, szkoleniowa, strategiczna) umożliwiająca przeprowadzenie jej w grupie uczestników, w formie szkoleniowej, pozwalającej na doświadczenie oraz omówienie zagadnień biznesowych lub społecznych wyszczególnionych w parametrach technicznych przedmiotu zamówienia.
2. Wyklucza się dostawę gry karcianej i planszowej uznawane powszechnie za gry towarzyskie i dedykowane rozrywce
3. Zamawiający dopuszcza złożenia oferty w ramach licencjonowania grupowego dla sektora edukacyjnego
4. Zamawiający wymaga dołączenia nośników, odpowiednich kluczy oprogramowania i certyfikatu autentyczności wraz z numerem licencji lub innego dowodu poświadczającego oryginalność licencji. Dopuszcza się, by klucze oprogramowania jak i pliki instalacyjne programów zostały przekazane Zamawiającemu drogą elektroniczną i/ lub za pomocą dedykowanej witryny producenta oprogramowania

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *1.* | *2.* | *3.* | *4.* | *5.* | *6.* |
| **Nazwa** | **Liczba szt. licencji** | **Cena jednostkowa netto** | **Cena jednostkowa brutto** | **Wartość netto (kol. 2 x kol. 3)** | **Wartość brutto (kol. 2 x kol. 4)** |
| Gra symulacyjna  | 1 |  |  |  |  |
| **RAZEM** |  |  |

Razem netto:……………………………………..

(słownie:............................................................................................................zł netto)

Stawka podatku VAT: ……………………%,

Wartość podatku VAT:………………………

(słownie:.....................................................................................................................zł)

Razem brutto: …………………………………..

(słownie: ...............................................................................................................zł brutto)

***……………………………………….***

*Podpis upoważnionego Przedstawiciela Wykonawcy*

|  |
| --- |
| **Gra symulacyjna - opis funkcjonalności oprogramowania** |
| **Minimalne, wymagane parametry (opis Zamawiającego).** | **Opis parametrów oprogramowania równoważnego zaoferowanego przez Wykonawcę w ramach prowadzonego postępowania (tak/nie)** |
| **PRODUCENT:****MODEL:** |
| 1. Gra powinna posiadać formę aplikacji internetowej gotowej do zainstalowania na serwerze Zamawiającego, wspieranej dodatkowymi materiałami dydaktycznymi w formie drukowanej.
2. Gra powinna umożliwiać użytkownikom naukę zarządzania organizacją, podstaw zarządzania strategicznego i operacyjnego, zarządzania zasobami przedsiębiorstwa, zarządzania produkcją, zarządzania usługami oraz zarządzania logistyką.
3. Gra powinna umożliwiać użytkownikom prowadzenie konkurujących ze sobą, wirtualnych przedsiębiorstw - samodzielnie lub w zespołach.
4. Gra powinna umożliwiać użytkownikom planowanie, podejmowanie decyzji strategicznych i operacyjnych oraz obserwację ich efektów w obszarach:
	1. wybór branży wirtualnego przedsiębiorstwa;
	2. wybór lokalizacji i rynku przedsiębiorstwa;
	3. formułowanie strategii i dobór celów strategicznych;
	4. formułowanie misji i wizji firmy;
	5. dysponowanie finansami firmy;
	6. planowanie i organizowanie zatrudnienia oraz wynagrodzeń;
	7. planowanie i kontrolowanie produkcji;
	8. planowanie i kontrola zapasów oraz stanów magazynowych;
	9. planowanie i kontrola logistyki;
	10. planowanie i kontrola marketingu;
	11. planowanie i kontrola sprzedaży;
	12. dysponowanie zasobami rzeczowymi;
	13. analiza otoczenia konkurencyjnego firmy;
	14. wybór inwestycji w różnorodnych obszarach przedsiębiorstwa, w tym – jakość, zasoby rzeczowe, zasoby ludzkie, innowacje.
5. Gra powinna udostępniać użytkownikom wyniki prowadzonych przez nich wirtualnych przedsiębiorstw w formie bilansu.
6. Gra powinna udostępniać użytkownikom zestawienie najważniejszych wyników finansowych wszystkich graczy.
7. Materiały dydaktyczne w formie drukowanej powinny zawierać treści wspomagające zarządzanie wirtualnymi przedsiębiorstwami, a w szczególności powinny poruszać tematykę:
	1. modeli analizy strategicznej, np. SWOT, macierz BCG, macierz McKinsey'a;
	2. analiza otoczenia konkurencyjnego przedsiębiorstwa;

**Cena gry powinna zawierać:**1. Aplikację internetową w formie umożliwiającej zainstalowanie jej na serwerze Zamawiającego z licencją na użytkowanie jej przez okres 5 lat.
2. Materiały dydaktyczne w formie elektronicznej lub w formie drukowanej umożliwiającej powielanie.
 |  |

***……………………………………….***

*Podpis upoważnionego Przedstawiciela Wykonawcy*