

.....
(pieczęć jednostki uprawnionej zamawiającego)

do wniosku WN-053_AAZ/01681/2022

ZAPYTANIE OFERTOWE

dla zamówień w zakresie o wartości szacunkowej bez podatku od towarów i usług poniżej 130 000 złotych

NAZWA PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA: Zakup programu komputerowego „Branżowe symulacje biznesowe” na potrzeby Uniwersytetu Technologiczno-Humanistycznego im. Kazimierza Pułaskiego w Radomiu.

Przedmiotem zamówienia jest zakup: programu komputerowego „Branżowe symulacje biznesowe” na potrzeby Uniwersytetu Technologiczno-Humanistycznego im. Kazimierza Pułaskiego w Radomiu.

Przedmiot zamówienia powinien spełniać następujące wymogi:

1. Program komputerowy powinien być dostarczony kompletny, nowy i zainstalowany na serwerze Uniwersytetu Technologiczno-Humanistycznego im. Kazimierza Pułaskiego w Radomiu.
2. Program komputerowy powinien być wolny od wad i posiadać instrukcje użytkownika,
3. Przeszkolenie pracowników Zamawiającego w zakresie użytkowania /min. 2 osoby/
4. Okres gwarancji 24 miesiące od daty bezusterkowego przekazania programu Zamawiającemu.
5. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia zawiera „Formularz ofertowy” stanowiący załącznik nr 1 do zapytania ofertowego.
6. Odbiór programu komputerowego zostanie poprzedzony jego przetestowaniem oraz sprawdzeniem poprawności działania przez przedstawicieli Wykonawcy i Zamawiającego.
7. Za termin instalacji programu komputerowego Zamawiający uważa się dzień podpisania przez Zamawiającego i Wykonawcę *bez zastrzeżeń* protokołu odbioru.
8. Termin realizacji przedmiotu zamówienia: 14 dni od dnia podpisania umowy.

9. Cena oferty musi zawierać należny podatek VAT, wszystkie przewidywane koszty kompletnego wykonania przedmiotu zamówienia, musi uwzględniać wszystkie wymagania oraz obejmować wszelkie koszty, jakie poniesie Wykonawca z tytułu należytej oraz zgodnej z obowiązującymi przepisami realizacji przedmiotu zamówienia. Skutki finansowe jakichkolwiek błędów obciążają Wykonawcę, który musi przewidzieć wszystkie okoliczności mogące mieć wpływ na cenę zamówienia. Cena oferty nie podlega negocjacom czy zmianom.

10. Zamawiający nie dopuszcza składania ofert częściowych ani wariantowych.

11. Zamawiający będzie oceniał oferty według następujących kryteriów: Cena 100% Zamawiający wybierze ofertę najkorzystniejszą, czyli najtańszą.

11. OSOBY UPOWAŻNIONE DO KONTAKTOWANIA SIĘ Z WYKONAWCAMI:

- Jacek Krajewski e-mail: j.krajewski@uthrad.pl tel. /48/ 361-72-28

12. Oferta powinna odpowiadać w pełni na zapytanie ofertowe, powinna określać Wykonawcę oraz wskazywać osobę do kontaktu. Ofertę należy przedstawić na formularzu stanowiącym załącznik nr 1 do niniejszego zapytania w formie elektronicznej.

13. Oferty prosimy składać w terminie do dnia 14.12.2022 r. do godz. 10.00 na adres: j.krajewski@uthrad.pl

Załączniki:

1.
2.

Sporządził: Jacek Krajewski

Radom dn. 06.12.2022

KIEROWNIK DZIAŁU
APARATURY, ZAJĘCIA I TRANSPORTU


mgr Jacek Krajewski

Zatwierdził

Nazwa firmy

Adres siedziby

Tel./fax.

NIP

e-mail

Osoba do kontaktu z Zamawiającym
.....

FORMULARZ OFERTOWY

W odpowiedzi na zapytanie ofertowe dotyczące:

Zakup programu komputerowego „ Branżowe symulacje biznesowe” na potrzeby Uniwersytetu Technologiczno-Humanistycznego im. Kazimierza Pułaskiego w Radomiu.

Oferuję wykonanie przedmiotu zamówienia, zgodnie z wymaganiami Zamawiającego:

KRYTERIUM CENA

za cenę **BRUTTO** w wysokości: zł
(słownie:.....złotych)

w tym **NETTO** w wysokości: zł
(słownie:..... złotych)

L.p.	Nazwa	J.m.	Ilość	Wartość Netto	Wartość brutto
1	Przedmiot zamówienia obejmuje: 1) Wdrożenie narzędzia do branżowych gier biznesowych – instalacja na serwerze Zamawiającego wraz z integracją z systemem znajdującym się na Uniwersytecie Technologiczno-Humanistycznym im.	szt	1		

	<p>Kazimierza Pułaskiego w Radomiu w zakresie logowań studentów oraz przetestowaniem i uruchomieniem.</p> <p>2) Udzielenie bezterminowej i nieograniczonej terytorialnie licencji na korzystanie z narzędzia do branżowych gier biznesowych dla studentów i wykładowców Uniwersytetu Technologiczno-Humanistycznego w Radomiu, bez ograniczeń na liczbę użytkowników i urzędzeń</p>				
2	<p>Wdrożenie symulacji prowadzenia przedsiębiorstwa w formie gry online, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród studentów, ułatwiające w przyszłości założenie i zarządzanie własną firmą. Symulacja powinna mieć charakter zespołowy i umożliwiać zespołom konkurującym na rynku (jako odrębne podmioty gospodarcze). Gracze będą podejmować decyzje dotyczące prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa, które będzie konkurować z innymi na wirtualnym rynku. Decyzje w symulacji będą zbliżone do podejmowanych przez menedżerów w podobnych funkcjonujących w rzeczywistości przedsiębiorstwach.</p>				
3	<p>Symulacja 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 słuchaczy. W rezultacie udział w grze powinien sprzyjać zwiększaniu zainteresowania wśród graczy prowadzeniem własnego biznesu oraz zwiększenie zainteresowania słuchaczy prowadzeniem własnej działalności gospodarczej w przyszłości poprzez poprawę umiejętności w zakresie planowania i zarządzania biznesem. Zakłada się, że poprzez grę symulacyjną odzwierciedlającą rzeczywiste warunki funkcjonowania biznesu, umożliwiającą uczestnikom podejmowanie decyzji nabędą oni umiejętności zarządzania firmą.</p> <p>Gra powinna mieć formę online, w której rozgrywka ma opierać się na uproszczonej symulacji zakładania i prowadzenia przedsiębiorstwa, a gracze, działający w zespołach, będą wcielać się w zarządy tych przedsiębiorstw i podejmować decyzje oraz działania związane z prowadzeniem wirtualnej firmy, podobnych do tych w rzeczywistości.</p> <p>Symulacja powinna oferować minimum dwie różne branże do wyboru z minimum piętnastu branż.</p> <p>Symulacja powinna być udostępniona w języku polskim, angielskim oraz ukraińskim.</p> <p>Gra powinna być oparta na polskich realiach</p>				

	<p>rynkowych, a tworzone przez graczy firmy nie mogą bazować na abstrakcyjnych usługach/produktach/towarach.</p> <p>Gra musi 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.</p> <p>Każdy gracz będzie rejestrować się w rozgrywce za pomocą indywidualnego loginu i hasła. Gra musi oferować możliwość komunikacji między graczami w trakcie rozgrywki dzięki wbudowanemu komunikatorowi.</p> <p>Działania i efekty uzyskane przez graczy powinny podlegać ocenie wielokryterialnej zawierającej min. 2 elementy ekonomiczne oraz 2 elementy społeczne.</p> <p>Zakres decyzji, jakie będą mogli podejmować gracze to co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • organizacja firmy (m.in. wybór nazwy, określenie misji i celów strategicznych, organizacja stanowisk w firmie), • tworzenie oferty produktów i/lub usług i/lub towarów zgodnych z profilem przedsiębiorstwa w wybranej branży • zatrudnienie pracowników (w tym polityka w zakresie wynagrodzeń), • zarządzanie infrastrukturą (biura, urządzenia) oraz procesem świadczenia usługi, • zaopatrzenie: zakupy materiałów / surowców / komponentów / usług zewnętrznych/towarów • sprzedaż (m.in. ustalanie cen/rabatów), • marketing (marketing tradycyjny, marketing internetowy), • finanse (w tym: możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty/pożyczki; uproszczone sprawozdania finansowe), 				
4	<p>Wykonawca dostarczy i uruchomi oprogramowanie na serwerze uczelni, a także dostarczy wersję pozwalającą na re-instalację tego oprogramowania.</p> <p>Symulacja (interfejs użytkownika) powinna być dostępna z poziomu najbardziej popularnych przeglądarek internetowych, 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu. Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej łączą się z serwerem, na którym zainstalowane jest oprogramowanie symulacji i podejmują decyzje, które przetwarzane są przez system informatyczny. W następnej kolejności otrzymują wyniki podjętych decyzji i</p>				

	<p>zrealizowanych działań, które stają się punktem wyjścia do podejmowania decyzji w kolejnych etapach, tzw. rundach decyzyjnych.</p> <p>Symulacja powinna zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych (responsywność).</p> <p>Udział w grze powinien być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie.</p> <p>Symulacja powinna składać się z etapów, min 10 rund decyzyjnych, a każdy etap / runda decyzyjna powinna odwzorowywać jeden miesiąc działalności firmy. Symulacja 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. Symulacja powinna posiadać przynajmniej dwa panele: Panel uczestnika – gracza oraz Panel administratora - prowadzącego.</p> <p>Panel administratora gry powinien umożliwiać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uruchamianie i zamykanie pojedynczych rozgrywek, • uruchamianie algorytmów liczących symulujących rynek i przetwarzających decyzje graczy, • widok listy graczy, • wysyłkę e-maili do uczestników symulacji, • podgląd wyników zespołów, • przydzielanie kar i nagród zespołom, <p>Panel uczestnika gry powinien umożliwiać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podjęcie decyzji biznesowej, • komunikację z innymi graczami i administratorem, • sprawdzenia wyników decyzji biznesowej, w tym na tle konkurencji oraz oceny końcowej <p>Wyniki symulacji powinny być prezentowane w formie tabelarycznych zestawień oraz interaktywnych wykresów.</p> <p>Gra powinna być zaopatrzona w instrukcję obsługi zawierającą informacje dot. zakresu merytorycznego (wbudowane w symulacji lub format PDF).</p> <p>Symulacje powinny posiadać standard WCAG</p>				
Suma					

1. Jednocześnie oświadczam, że znajduję się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia i nie zalegam z płatnością podatków do Urzędu Skarbowego oraz z opłatą składek do Zakładu Ubezpieczeń Społecznych.
2. Oświadczam(my), że ja (my) niżej podpisany(ni) działając na podstawie udzielonego pełnomocnictwa/wpisu w odpowiednim rejestrze, jestem/jesteśmy upoważniony/upoważnieni do reprezentowania ww. wykonawcy.
3. Oświadczamy, że nie podlegamy wykluczeniu na podstawie art. 7 ust. 1 ustawy z dnia 13 kwietnia 2022 r. o szczególnych rozwiązaniach w zakresie przeciwdziałania wspieraniu agresji na Ukrainę oraz służących ochronie bezpieczeństwa narodowego (Dz. U. poz. 835).

.....
Miejscowość i data

.....
(podpis osoby uprawnionej
do reprezentowania wykonawcy)