

ZSCKR.26.1E.2025.KD

SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

– CZĘŚĆ 5 –

Stworzenie oprogramowania do symulacji biznesowej dedykowanego dla branży agroturystyka wraz z zakupem dożywotniej licencji na użytkowanie oraz instalację oprogramowania na serwerze Zamawiającego.

Opis symulacji i wymagań

Stworzenie i wdrożenie symulacji biznesowej dedykowanej dla branży agroturystyka w formie gry online, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród uczniów i studentów, ułatwiające w przyszłości założenie i zarządzanie własną firmą. Symulacja powinna mieć charakter zespołowy i umożliwiać zespołom konkurowanie 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.

I. Wymagania merytoryczne:

Symulacja prowadzenia działalności gospodarczej oraz planowania działalności gospodarczej ma stanowić narzędzie edukacyjne służące do prowadzenia zajęć o tematyce przedsiębiorczej, kształtując postawy przedsiębiorcze oraz umiejętności w zakresie współpracy w grupie, kreatywności, innowacyjności, rozwiązywania problemów, optymalizowania decyzji u uczniów. W rezultacie udział w grze ma sprzyjać zwiększaniu zainteresowania wśród graczy prowadzeniem własnego biznesu oraz zwiększaniu zainteresowania uczniów 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.

Gra ma 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 właścicieli tych przedsiębiorstw i podejmować decyzje oraz działania związane z prowadzeniem wirtualnej firmy, podobne do tych w rzeczywistości.

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

Gra ma budować wśród graczy świadomość specyficznych aspektów prowadzenia działalności w branży agroturystycznej przekazując informacje np. o różnych formach zakładania gospodarstwa agroturystycznego, polskich regulacjach prawnych prowadzenia tego typu działalności, itp.

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.

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.

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

Symulacja biznesowa w swoim kształcie ma umożliwiać uczniom i studentom spełnienie co najmniej następujących efektów uczenia się:

- Posługiwanie się wiedzą z obszaru turystyki w zakresie min.: wyjaśnianie pojęcia związane z rynkiem turystycznym, tj. popyt, podaż, kształtowanie ceny,
- Posługiwanie się wiedzą dotyczącą aspektów prawnych, ekonomicznych i finansowych stosowanych w agroturystyce w zakresie min.: aktualnych przepisów regulujących działalność rolników świadczących usługi turystyczne; różnic między działalnością rejestrowaną a nierejestrowaną; pojęć takich jak: przychody, koszty, dochód, zysk, nakłady inwestycyjne, koszty operacyjne; wskaźniki finansowe takie jak rentowność, zadłużenie,
- Posługiwanie się wiedzą z zakresu zarządzania, marketingu, promocji i reklamy w zakresie min.: definiowania istoty i celu analizy strategicznej w zarządzaniu gospodarstwem agroturystycznym; identyfikacji czynników wpływających na gospodarstwo agroturystyczne; metod i narzędzi analizy strategicznej, np. analiza mocnych i słabych stron, szans i zagrożeń (SWOT), analiza czynników politycznych, ekonomicznych, społecznych i technologicznych (PEST), Business Model Canvas, Zrównoważona Karta Wyników; wskazywania rynków docelowych dla agroturystyki; elementów modelu marketing mixu (7P - produkt, cenę, promocję, miejsce, ludzi, proces oraz dowody fizyczne); form promocji i rodzajów reklamy; narzędzi marketingowych: badania marketingowe, segmentacja rynku, pozycjonowanie produktu,
- Przygotowanie wstępnej analizy rynku dla koncepcji produktu agroturystycznego (badanie rynku) w zakresie min.: pozyskania informacji o zasobach, możliwościach operacyjnych i oczekiwaniach klienta; identyfikowania produktów agroturystycznych; sylwetki demograficznej i psychograficznej turysty; przygotowania specyfikacji produktu zawierającej: nazwę produktu agroturystycznego, krótka charakterystykę produktu, główne założenia, unikalne cechy produktu, ścieżka rozwoju oraz potencjalne korzyści dla turystów; dobierania rozwiązań proekologicznych z uwzględnieniem zasad zrównoważonego rozwoju; sporządza analizę strategiczną dla koncepcji produktu agroturystycznego, np. SWOT, PEST; planu promocji produktu agroturystycznego, uwzględniający: kanały promocji i formy reklamy,
- Dokonuje analizy aspektu finansowego i prawnego dla produktu agroturystycznego w zakresie min. szacowania potencjalnych przychodów i kosztów realizacji produktu agroturystycznego; oceny opłacalności przedsięwzięcia; analizy prognozy rentowności; ryzyka w ocenie opłacalności przedsięwzięcia, np. stosując metody scenariuszy; na podstawie informacji zawartych w symulacji rozróżnia możliwe formy prawne prowadzenia działalności agroturystycznej i uzasadnia jej wybór.

Zakres decyzji, jakie będą mogli podejmować gracze w symulacji prowadzenia działalności gospodarczej to co najmniej:

- organizacja działalności (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 działalności w branży agroturystycznej,
- zatrudnienie pracowników (w tym polityka w zakresie wynagrodzeń),
- zarządzanie infrastrukturą (biura, urządzenia) oraz procesem świadczenia usług,
- tworzenie infrastruktury handlowej (np. punktów sprzedaży produktów wytwarzanych w gospodarstwie agroturystycznym),
- 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),

Zakres decyzji, jakie będą mogli podejmować gracze w symulacji planowania działalności gospodarczej to co najmniej:

- Plan organizacji firmy (w tym m.in. wybór nazwy, określenie misji, zasad zespołu, wskazanie potencjalnej grupy odbiorców)

- Rejestracja działalności gospodarczej (wypełnienie dokumentów rejestracyjnych jednoosobowej działalności gospodarczej)
- Możliwość wyboru formy prowadzenia działalności agroturystycznej najkorzystniejszej w danym kontekście (w zakresie minimum działalność nierejestrowana, jednoosobowa działalność gospodarcza),
- Plan organizacji stanowisk,
- Możliwość zaplanowania zakupu dostawców,
- Możliwość zaplanowania zatrudnienia pracowników (ustalenie wynagrodzenia, premii, formy zatrudnienia)
- Zaplanowanie działań marketingowych (marketing tradycyjny oraz marketing internetowy)
- Możliwość zaplanowania części finansowej planowanego biznesu tj. planowanych przychodów, kosztów oraz inwestycji finansowych.
- Możliwość zaplanowania cen usług.

II. Wymagania techniczne dot. symulacji biznesowej:

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 zrealizowanych działań, które stają się punktem wyjścia do podejmowania decyzji w kolejnych etapach, tzw. rundach decyzyjnych.

Symulacja powinna zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych (responsywność).

Udział w grze powinien być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie.

Symulacja zarządzania firmą powinna składać się z co najmniej etapów, 12 rund decyzyjnych obrazujących pełny rok działalności przedsiębiorstwa, 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.

Panel administratora gry powinien umożliwiać co najmniej:

- uruchamianie i zamykanie pojedynczych rozgrywek,
- uruchamianie algorytmów liczących symulujących rynek w zakresie zarządzania firmą i przetwarzających decyzje graczy,
- widok listy graczy,
- wysyłkę e-maili do uczestników symulacji,
- podgląd wyników zespołów,
- przydzielanie kar i nagród zespołom,

Panel uczestnika gry powinien umożliwiać co najmniej:

- podjęcie decyzji biznesowej,
- sprawdzenia wyników decyzji biznesowej, w tym na tle konkurencji oraz oceny końcowej.

Wyniki symulacji powinny być prezentowane w formie tabelarycznych zestawień oraz interaktywnych wykresów, a obliczenia związane z ustaleniem wyników gry nie powinny przekroczyć 60 sekund.

Gra musi być zaopatrzona w instrukcję obsługi zawierającą informacje dot. zakresu merytorycznego (wbudowane w symulacji lub formacie PDF).

III. Licencja i warunki gwarancji

Wykonawca udzieli niewyłącznej, bezterminowej i nieograniczonej terytorialnie licencji na oprogramowanie, bez

możliwości dalszego licencjonowania przez Zamawiającego.

Wykonawca udzieli Zamawiającemu gwarancji na przedmiot zamówienia na okres minimum 3 lat licząc od daty odbioru przedmiotu zamówienia przez Zamawiającego, potwierdzonego właściwym protokołem odbioru podpisanym przez obie strony.

W okresie 3 lat, licząc od daty odbioru przedmiotu zamówienia przez Zamawiającego, w ramach gwarancji Wykonawca zapewni:

- Opiekę serwisową dla osób, które będą trenerami symulacji biznesowej, przy czym wsparcie realizowane będzie w wymiarze do 2 godzin w tygodniu przez okres trwania gwarancji.
- Nieodpłatne aktualizacje narzędzia symulacyjnego online, wynikające ze zmian technologicznych np. w funkcjonalnościach przeglądarek.
- Nieodpłatne aktualizacje narzędzia symulacyjnego online w zakresie ogólnych wskaźników ekonomicznych (np. minimalne wynagrodzenie, ceny produktów itp.) oraz zmian w prawie związanych z branżą agroturystyczną, w tym dostosowanie symulacji do aktualnych przepisów dotyczących prawnych i finansowych aspektów zakładania gospodarstwa agroturystycznego.

Po zakończeniu okresu gwarancji Wykonawca zobowiązany jest do świadczenia odpłatnej opieki serwisowej w zakresie wsparcia technicznego oraz obsługi symulacji. Usługa ta obejmuje udzielanie pomocy za pośrednictwem poczty elektronicznej oraz telefonicznie.

IV. Inne wymagania odnośnie zakresu obowiązków Wykonawcy:

Do realizacji zamówienia Wykonawca zapewni zespół ekspertów składający się z minimum 3 osób posiadających wykształcenie i doświadczenie niezbędne z punktu widzenia realizacji zamówienia tj.:

- Programistę - osobę z wykształceniem wyższym informatycznym, posiadającą doświadczenie w stworzeniu i wdrożeniu minimum 3 gier decyzyjnych online,
- Trenera – osobę z doświadczeniem w przeprowadzaniu minimum 3 szkoleń za zakresu prowadzenia zajęć z wykorzystaniem symulacji biznesowych,
- Konsultanta ds. merytorycznych – osobę z wykształceniem wyższym kierunkowym, posiadającą interdyscyplinarną wiedzę, łączącą aspekty agroturystyki i metodologię edukacji branżowej która ma co najmniej 10 letnie doświadczenie w projektowaniu programów szkoleń branżowych związanych z dziedziną agroturystyki, potwierdzone stosownymi referencjami.

Wykonawca potwierdzi oraz dostarczy dokumenty potwierdzające spełnienie powyższych wymagań Zamawiającego w momencie podpisania umowy.