



SZCZEGÓŁOWY OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

PRZEDMIOT ZAMÓWIENIA	Przedmiotem zamówienia jest kompleksowa organizacja i przeprowadzenie konkursu dla młodzieży szkół ponadpodstawowych w obszarze ekonomii społecznej z elementami edukacyjnymi, w ramach realizacji projektu pn. „Koordynacja spójnej polityki społecznej Kujaw i Pomorza” współfinansowanego w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego, Działanie 04.13 Wysokiej jakości system włączenia społecznego.
TERMIN REALIZACJI PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA	Konkurs (wraz z rekrutacją i rozdaniem nagród) należy zrealizować od dnia podpisania umowy do 21.06.2024 r.
CEL KONKURSU	Celem konkursu jest: <ol style="list-style-type: none">1) Upowszechnianie wiedzy o ekonomii społecznej wśród młodzieży, ich nauczycieli opiekunów, wychowawców;2) Wzrost wiedzy na temat wykluczenia społecznego (pojęcie, przyczyna i skutki wykluczenia społecznego, przełamanie stereotypu osoby wykluczonej);3) Przekazywanie wiedzy na temat wartości i zasad przedsiębiorczości społecznej, jako narzędzia przeciwdziałającego nierównościom społecznym;4) Przekazywanie wiedzy na temat wartości i zasad przedsiębiorczości społecznej, jako narzędzia przeciwdziałającego nierównościom społecznym;5) Rozumienie istoty przedsiębiorczości społecznej oraz podstawowych zasad funkcjonowania przedsiębiorstwa społecznego;6) Kształtowanie kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów szkół ponadpodstawowych;7) Stworzenie u młodzieży możliwości szlachetnego współzawodnictwa w rozwijaniu uzdolnień i zainteresowań.



GRUPA DOCELOWA	Uczniowie szkół ponadpodstawowych województwa kujawsko-pomorskiego.
LICZBA UCZESTNIKÓW	Ok. 150 uczniów i 50 nauczycieli opiekunów (3 osobowe zespoły uczniów + nauczyciel opiekun z ok. 50 szkół województwa kujawsko-pomorskiego). W przypadku zgłoszenia do konkursu mniejszej ilości szkół niż 50 Zamawiający przewiduje możliwość rekrutacji większej ilości 3 osobowych zespołów z jednej szkoły.
FORMA KONKURSU	Zamawiający wymaga przeprowadzenia konkursu w formie grywalizacji zdalnej z wykorzystaniem symulatora biznesowego. <u>Warunkiem koniecznym jest uwzględnienie w symulacji biznesowej elementów przedsiębiorczości społecznej.</u>
OGÓLNY OPIS WYMAGAŃ DOTYCZĄCYCH SYMULATORA BIZNESU	Przez symulator biznesu Zamawiający rozumie rodzaj edukacyjnej zespołowej gry komputerowej w formie online, naśladującej prowadzenie innowacyjnego przedsiębiorstwa z elementami przedsiębiorczości społecznej. Symulator stanowić ma narzędzie dydaktyczne, kształtujące postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród uczniów, ułatwiające w przyszłości założenie i zarządzanie własną firmą, a także zwrócenie uwagi na cechy społeczne w zakresie prowadzenia działalności gospodarczej. Istota gry polegać ma na podejmowaniu decyzji dotyczących prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa, które będzie konkurować z innymi zespołami na wirtualnym rynku. Decyzje oraz ich konsekwencje powinny być jak najbardziej zbliżone do podejmowanych przez menedżerów funkcjonujących w rzeczywistości przedsiębiorstwach.
HARMONOGRAM KONKURSU	<ol style="list-style-type: none">1) Ogłoszenie informacji o konkursie i rekrutacja uczestników;2) Zorganizowanie konferencji otwierającej konkurs (online);3) Przeprowadzenie konkursu z wykorzystaniem symulatora biznesu;4) Zorganizowanie konferencji zamykającej konkurs (stacjonarnej) z uroczystym wręczeniem nagród. Szczegółowy harmonogram konkursu zostanie ustalony z Zamawiającym w dniu podpisania umowy.
REKRUTACJA	Wykonawca całkowicie odpowiada za proces rekrutacji rozumianej jako skuteczne pozyskanie uczestników konkursu. Wykonawca, w porozumieniu



	<p>z Zamawiającym, przygotuje elektroniczną wersję plakatu/grafiki informującej o konkursie oraz zaproszenie. Wykonawca zobowiązany jest cyklicznie informować Zamawiającego o postępach oraz o wszystkich problemach związanych z pozyskiwaniem uczestników konkursu wraz z propozycją podjęcia dodatkowych działań. Zamawiający zastrzega sobie prawo wglądu w przebieg konkursu na każdym jego etapie.</p>
KONFERENCJA OTWIERAJĄCA KONKURS	<p>Wykonawca zorganizuje konferencję otwierającą konkurs w formie online dla uczestników konkursu (uczniowie z nauczycielami opiekunami) oraz zaproszonych gości. Zamawiający wymaga aby podczas konferencji Wykonawca poinformował uczestników o założeniach i szczegółach konkursu oraz zapoznał z tematem przedsiębiorczości społecznej i społecznie odpowiedzialnego biznesu.</p>
PRZEPROWADZENIE KONKURSU	<p>W ramach części zasadniczej konkursu Wykonawca zapewni:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Przeszkolenie uczestników w zakresie korzystania z symulatora biznesowego (w tym m.in.: pomocy technicznej, obsługi symulacji, interfejsu, szkolenie merytoryczne dot. podejmowanych decyzji składających się na przebieg rywalizacji itp.);2) Przeprowadzenie rozgrywki konkursowej (minimum 8 rund);3) Wyłonienie finalistów konkursu (8 najlepszych zespołów) oraz przeprowadzenie finału konkursu z wyłonieniem zwycięzców (3 najlepsze zespoły).
KONFERENCJA ZAMYKAJĄCA KONKURS	<p>Konferencję zamykającą konkurs należy zorganizować w Toruniu. Zamawiający wymaga lokalizacji łatwo dostępnej dla uczestników poruszających się środkami komunikacji miejskiej, w pełni dostosowanej do potrzeb osób z niepełnosprawnościami oraz dysponującej darmowym parkingiem. Miejsce realizacji wymaga akceptacji Zamawiającego. W konferencji weźmie udział maksymalnie 30 osób - finaliści konkursu (3 zespoły po 3 uczniów wraz z nauczycielami opiekunami) oraz zaproszeni goście.</p> <p>Na potrzeby konferencji Wykonawca zapewni m.in.:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Salę konferencyjną wyposażoną w niezbędny sprzęt multimedialny oraz obsługę techniczną;2) Catering w formie ciągłego serwisu kawowego;



	<p>3) Podsumowanie przebiegu konkursu w formie multimedialnej;</p> <p>4) Uroczyste wręczenie nagród.</p>
WYMAGANIA MERYTORYCZNE	<p>Wykorzystanie symulacji prowadzenia działalności gospodarczej ma stanowić narzędzie edukacyjne kształtujące postawy przedsiębiorcze oraz umiejętności w zakresie współpracy zespołowej, kreatywności, innowacyjności, umiejętności rozwiązywania problemów oraz nabywania kompetencji przedsiębiorczych wśród młodzieży. Ponadto udział w grze polegający na podejmowaniu decyzji oraz działań związanych z prowadzeniem wirtualnego przedsiębiorstwa, sprzyjać ma rozwijaniu umiejętności w zakresie planowania i zarządzania biznesem w rzeczywistości. <u>Istotnym komponentem edukacyjnym gry będzie wprowadzenie elementów ściśle związanych i charakterystycznych dla przedsiębiorczości społecznej: rejestracja działalności w formie np. spółdzielni socjalnej lub spółki non profit, zatrudnianie osób z grup defaworyzowanych oraz zagrożonych wykluczeniem społecznym i zawodowym, przekazywanie wypracowanego zysku na cele społeczne itp.</u> Symulacja powinna oferować możliwość wyboru rodzaju prowadzonej działalności (branży). Gra powinna być oparta na polskich realiach 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 (np. prezes, dyrektor produktu/technologii, dyrektor ds. finansowych, dyrektor ds. logistyki, dyrektor ds. kadr itp.).</p> <p>Każdy gracz powinien mieć możliwość rejestrowania się w grze 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 <u>2 elementy społeczne.</u></p> <p>Zakres decyzji podejmowanych przez graczy powinien dotyczyć co najmniej:</p>



	<ol style="list-style-type: none">1) Organizacji firmy (m.in. wybór nazwy, określenie misji i celów strategicznych, organizacja stanowisk w firmie);2) Tworzenie oferty produktów i/lub usług i/lub towarów zgodnych z profilem przedsiębiorstwa w wybranej branży;3) Zatrudnienie pracowników (w tym polityka w zakresie wynagrodzeń, ocena społecznych skutków polityki zatrudnieniowej);4) Zarządzanie infrastrukturą (np. biura, urządzenia) oraz procesem świadczenia usługi;5) W przypadku firm handlowych: tworzenie infrastruktury handlowej (np. sklepów, punktów sprzedaży) oraz budowania sieci dystrybucji lub wchodzenia w istniejące kanały dystrybucyjne;6) Zaopatrzenie (np. zakupy materiałów/surowców/komponentów/usług zewnętrznych/towarów);7) Sprzedaż (m.in. ustalanie cen/rabatów);8) Marketing (tradycyjny, internetowy);9) Finanse (w tym: możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty/pożyczki; uproszczone sprawozdania finansowe);10) <u>Podjęmowanie decyzji dotyczących min. społecznej odpowiedzialności biznesu, zatrudniania osób z grup zagrożonych wykluczeniem, dystrybucja zysków na cele społeczne, rozwój działalności.</u>
WYMAGANIA TECHNICZNE DOTYCZĄCE SYMULATORA BIZNESU	Symulacja (interfejs użytkownika) powinna być dostępna zarówno dla urzędów stacjonarnych oraz mobilnych (responsywność) 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. Udział w grze powinien być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie.



	<p>Symulacja powinna składać się z etapów, min. 8 rund, a <u>każdy etap / runda decyzyjna powinna odwzorowywać jeden miesiąc działalności firmy.</u></p> <p>Symulacja powinna być skonstruowana w taki sposób, aby poziom trudności wzrastał wraz z kolejnymi rundami tj. zwiększa się liczba oraz zakres merytoryczny decyzji podejmowanych przez graczy.</p> <p>Panel uczestnika gry powinien umożliwiać co najmniej:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Podjęcie decyzji biznesowej;2) Komunikację z innymi graczami i administratorem;3) Sprawdzenie 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 czytelną i zrozumiałą instrukcję obsługi zawierającą informacje dotyczące zakresu merytorycznego. Instrukcja powinna być dostępna w formie oddzielnego pliku PDF lub wbudowana w symulację.</p> <p>Wykonawca zapewni stałą pomoc techniczną w przypadku wystąpienia problemów z obsługą symulacji.</p>
<p>ELEMENTY DYDAKTYCZNE KONKURSU</p>	<p>Zamawiający wymaga przeprowadzenia z uczestnikami konkursu minimum 4 szkoleń/spotkań informacyjnych (ok. 40 min.) związanych z tematem przedsiębiorczości społecznej z udziałem ekspertów/praktyków. Spotkania mogą się odbywać np. przed kolejnymi rundami rozgrywki konkursowej.</p> <p>Zakres tematyczny:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Wprowadzenie do ekonomii społecznej/przedsiębiorczości społecznej;2) Przedsiębiorstwa społeczne (spółdzielnie socjalne, spółki non profit itp.) zakładanie i prowadzenie;3) Społecznie odpowiedzialny biznes;4) Wykorzystywanie zasobów lokalnych w prowadzeniu działalności gospodarczej;5) Dobre praktyki działających przedsiębiorstw społecznych (z uwzględnieniem przedsiębiorstw społecznych województwa kujawsko-pomorskiego). <p>Szczegółowy zakres tematyczny zostanie ustalony z Wykonawcą.</p>



DZIAŁANIA PROMOCYJNE	Wykonawca przygotowuje materiały promujące wydarzenie w wersji elektronicznej (grafika, zaproszenie do udziału w konkursie). Wszystkie wytworzone materiały przed udostępnieniem wymagają akceptacji ze strony Zamawiającego.
DOKUMENTACJA PRZEBIEGU KONKURSU	<p>Wykonawca zobowiązany jest do monitoringu całego konkursu oraz sporządzania na rzecz Zamawiającego dokumentacji obrazującej przebieg konkursu m.in. z:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Przeprowadzonej rekrutacji do konkursu (lista zrekrutowanych szkół, lista zespołów zakwalifikowanych do konkursu łącznie z danymi kontaktowymi do nauczyciela/opiekuna zespołu);2) Przebiegu konkursu (zestawienie zespołów uczestniczących w rozgrywkach, zestawienie wyników po każdej rundzie);3) Konferencji (online) otwierającej konkurs (lista obecności, program, sprawozdanie z wideokonferencji);4) Konferencji zamykającej konkurs (relacja fotograficzna, lista obecności). <p>Wykonawca zapewni właściwe oznaczenie dla materiałów i nagród przekazywanych uczestnikom konkursu informujących o finansowaniu ze środków Unii Europejskiej w ramach Funduszy Europejskich dla Rozwoju Społecznego, zgodnie z obowiązującymi Wytycznymi w tym zakresie.</p>
SPRAWOZDANIE	Wykonawca przygotowuje sprawozdanie z przeprowadzonego konkursu i przedłoży Zamawiającemu w terminie nie dłuższym niż 7 dni kalendarzowych od zakończenia konkursu.
NAGRODY	<p>Wykonawca zapewni następujące nagrody w konkursie:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Nagrody rzeczowe dla 3 najlepszych zespołów;2) Nagrody rzeczowe dla nauczycieli/opiekunów najlepszych zespołów;3) Nagroda rzeczowa dla zwycięskiej szkoły;4) Pamiątkowe certyfikaty/dyplomy udziału w konkursie dla pozostałych uczestników (w wersji elektronicznej do indywidualnego wydruku), które Wykonawca roześle pocztą elektroniczną. <p>Wartość pojedynczej nagrody rzeczowej nie może przekroczyć kwoty 2.000 zł. Propozycje nagród wymagają akceptacji ze strony Zamawiającego.</p>



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego

Dofinansowane przez
Unię Europejską



KOMUNIKACJA Z WYKONAWCĄ I DZIAŁANIA KONTROLNE	Zamawiający zastrzega sobie prawo do spotkań (online) z Wykonawcą, w zależności od potrzeb, przez okres trwania umowy. Zamawiający ma prawo w każdym momencie trwania umowy do przeprowadzenia kontroli realizacji przedmiotu zamówienia.
--	--