Załącznik 1.8

 (nazwa i adres firmy uczestniczącej w postępowaniu)

**Dokument potwierdzający, że oferowane produkty spełniają wymagania zawarte w SWZ zamówienia Or.272.20.2021**

Należy wpisać parametry oferowanego produktu

Dokument jest integralną częścią oferty.

#### Część VIII: Licencje i subskrypcje oprogramowania – 1 sztuka

- podać producenta i typ, model

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Lp. | Nazwa | Wymagane minimalne parametry techniczne  | Parametry oferowanego produktu (nazwa producenta, typ, model): |
| 1. | Licencje i subskrypcje oprogramowania  | 1. zakup licencji na oprogramowanie dostępne na platformie STEAM, niezbędne do realizacji zajęć VR/AR
2. zakup licencji na oprogramowanie
3. pozwalające na realizację symulacji prowadzenia innowacyjnego przedsiębiorstwa branż 4.0 w formie gry online, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym postawy i kompetencje przedsiębiorcze wśród uczniów, 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.
4. 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.
5. Symulacja powinna oferować minimum 5 różnych branż określanych jako branże przemysłu 4.0. W ramach licencji szkoła powinna otrzymać dostęp dla nieograniczonej liczby uczniów. Symulacja powinna umożliwiać generowanie raportu Instruktorowi (wykładowcy) o przebiegu rozgrywki tj. liczba rund, początek i koniec rozgrywki, wyniki uczniów.
6. Każdy gracz będzie rejestrować się w
7. rozgrywce za pomocą indywidualnego loginu i hasła. Gra musi oferować możliwość komunikacji między graczami w trakcie rozgrywki dzięki wbudowanemu komunikatorowi.
8. W ramach wdrożenia oprogramowania, dostawca przeszkoli 5 wykładowców/nauczycieli w zakresie wykorzystania symulacji na zajęciach dydaktycznych dla uczniów klas 4-8 oraz uczniów szkół ponadpodstawowych.
 |  |

miejscowość, dnia:

(podpis i pieczęć osoby uprawnionej do reprezentacji)