



ZAPYTANIE OFERTOWE

**Zakup gier biznesowych (wraz z licencjami)
ułatwiających planowanie/uruchamianie/prowadzenie działalności gospodarczej
wraz z dostawą do siedziby Zamawiającego**

I. Zamawiający

Wyższa Szkoła Prawa i Administracji Rzeszowska Szkoła Wyższa

ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów

tel. kom. 535 900 222

fax: 17 867 04 99

www.wspia.eu

II. Zasady ogólne

1. Zapytanie ofertowe prowadzone jest zgodnie z Wytocznymi w zakresie kwalifikowalności wydatków w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014-2020, do których nie ma zastosowania ustawa z dnia 29 stycznia 2004 r. – Prawo zamówień publicznych.
2. Zamawiający dopuszcza możliwość składania ofert częściowych.
3. Oferta powinna zawierać ofertę sprzedaży co najmniej jednej gry.
4. Oferta na każdą z gier będzie traktowana odrębnie i odrębnie oceniana.
5. Wykonawca wyraża zgodę na wybór przez Zamawiającego nie wszystkich z oferowanych przedmiotów.

III. Opis przedmiotu i warunków realizacji zamówienia

1. Przedmiotem zamówienia jest zakup gier biznesowych ułatwiających:

- 1) planowanie uruchomienia działalności gospodarczej

Gra nr 1	Gra rozwijająca umiejętność generowania pomysłów na modele biznesowe (m. in. w zakresie źródeł przychodów, ograniczania kosztów, wykorzystywania zasobów, określania grupy docelowej).
Gra nr 2	Gra podnosząca kwalifikacje w zakresie skuteczności działań (poprzez redukcję błędów/poprawę), które można zastosować m. in. w zakresie planowania i podejmowania decyzji, zarządzania zespołem i procesem, planowaniem i reorganizacją, budżetowaniem i wydatkami.
Gra nr 3	Gra zapoznająca uczestników z modelem Lean Startup. Ułatwiająca zdobycie wiedzy na temat rzeczywistego działania startupu. Rozwijająca umiejętność radzenia sobie w zmieniającym się otoczeniu zewnętrznym/wewnętrznym oraz zdolność do opracowywania konkretnych rozwiązań wspomagających współpracę i wymianę informacji w zespole, które można zastosować ad hoc w sytuacjach kryzysowych. Ułatwiająca budowanie modelu efektywnej komunikacji.





2) uruchamianie działalności gospodarczej

Gra nr 4	Gra ucząca umiejętności koordynowania działań w ramach pracy zespołowej. Rozwijająca kompetencje zarządzania projektami, planowania pracy zespołu, harmonogramowania, ustalania priorytetów.
Gra nr 5	Gra coachingowa wzmacniająca poziom samooceny oraz umiejętności: delegowania zadań, długotrwałe podejmowanie decyzji oraz radzenia sobie z obawą przed porażką, trudnymi okolicznościami, wybuchami agresji, trudnościami w relacjach, równowagą między życiem prywatnym i pracą, brakiem asertywności, brakiem odwagi w dokonywaniu zmian.
Gra nr 6	Gra, której przedmiotem jest złożone i wciągające zadanie wymagające komunikacji, wykonywane pod dużą presją czasu. Rozwijająca umiejętność dostarczania rozwiązania problemów w ograniczonym czasie, przy wysoko postawionych kryteriach. Wymagająca od uczestników ustalenia skutecznego systemu komunikacji i zarządzania nim.

3) prowadzenie działalności gospodarczej

Gra nr 7	Gra zwiększająca świadomość biznesową. Rozwijająca kompetencje menedżerskie oraz postawę właścicielską. Obejmująca zarządzanie produktem i zespołem oraz analizę danych sprzedażowych. Umożliwiająca obserwacje skutków podejmowanych decyzji.
Gra nr 8	Gra komunikacyjno – decyzyjna. Ucząca graczy współpracy w grupie. Rozwijająca w szczególności: umiejętność organizacji i koordynacji działań, umiejętność komunikacji, zdolność podejmowania decyzji w grupie, umiejętność wypracowywania wspólnych wartości grupowych, umiejętności rozwiązywania konfliktów w grupie, świadomość własnych mocnych i słabych stron w pracy grupowej.
Gra nr 9	Gra ucząca współpracy nad złożonym projektem. Obejmująca wiele zagadnień związanych z operacyjną pracą zespołową i wykonaniem zadań pod presją czasu. Wymagająca od uczestników zgłębienia zespołowych umiejętności znajdowania logicznych rozwiązań dla złożonych problemów, tworzenia i ulepszania planów operacyjnych i procesów umożliwiających bardziej wydajne wykorzystanie czasu, zidentyfikowania i przetestowania różnych modeli nadzoru/kontroli.

- Każda z gier, o których mowa w ust. 1 powinna umożliwiać jednoczesną rozgrywkę m. in. 15 graczy. W przypadku gier przeznaczonych dla mniejszej liczby graczy Wykonawca powinien określić cenę odpowiedniej liczby egzemplarzy.
- Zamawiający dopuszcza możliwość złożenia oferty na gry o podobnym charakterze pod warunkiem spełnienia wymagań określonych w pkt. III.1.
- Licencja na wykorzystywanie gry powinna być udzielona co najmniej na trzy lata.
- Licencja do gier nie może zawierać ograniczeń terytorialnych.
- Licencja do gier powinna obejmować wykorzystywanie gier w ramach zajęć, szkoleń i warsztatów realizowanych przez Zamawiającego dla nieograniczonej liczby osób.
- Termin wykonania zamówienia: 7 dni od daty zawarcia umowy.





IV. Inne warunki realizacji zamówienia:

1. Zamawiający zastrzega sobie prawo do wycofania zamówienia, bez ponoszenia konsekwencji finansowych, najpóźniej na 1 dzień roboczy przed wyznaczonym terminem jego realizacji.
2. Rozliczenia między Zamawiającym, a Wykonawcą będą prowadzone w PLN.

V. Opis sposobu przygotowania i dostarczenia ofert

1. Oferta powinna zostać przygotowana zgodnie z załącznikiem nr 1 do niniejszego zapytania.
2. Ceny gier należy wyrazić w PLN, z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
3. Cena powinna uwzględniać ceny gier wraz z licencjami i kosztami dostawy, z podziałem na cenę netto, podatek VAT oraz cenę brutto. W cenie brutto powinny zostać uwzględnione wszelkie koszty związane z realizacją zamówienia, w tym koszty dostawy do siedziby Zamawiającego.
4. Do formularza ofertowego należy dołączyć opisy gier i wsparcia oraz licencje, o których mowa w części III i VI.
5. Ofertę należy przesłać w terminie do dnia 10.03.2016 r. (decyduje data wpływu).
6. Ofertę należy doręczyć na adres:
 - 1) siedziby Uczelni wskazany w części I,
 - 2) e-mail: r.witkowski@wspia.eu
7. Zamawiający może przedłużyć termin, o którym mowa w ust. 5.
8. Przed upływem terminu, o którym mowa w ust. 5, Wykonawca może zmienić lub wycofać ofertę.

VI. Ocena ofert

1. W przypadku złożenia ofert przez więcej niż jednego Wykonawcę, Zamawiający dokona oceny ofert i wyboru najkorzystniejszej oferty na podstawie kryterium:
 - cena – 30% (maksymalnie 30 punktów),
 - jakość: 30% (maksymalnie 30 punktów),
 - licencja: 20% (maksymalnie 20 punktów),
 - wsparcie: 20% (maksymalnie 20 punktów),
2. Punkty za kryterium „cena” będą obliczane według następującego wzoru:
$$\text{liczba punktów} = (\text{cena oferty najtańszej} / \text{cena oferty badanej}) \times 40$$
3. Punkty za kryterium „jakość” będą przyznane na podstawie opisu gry. W szczególności oceniana będzie tematyka i zasady prowadzenia gry oraz efekty kształcenia, które można osiągnąć przez jej stosowanie.
4. Punkty za kryterium „licencja” będą przyznane w zależności od czasu, na jaki Wykonawca udziela licencji na wykorzystywanie gry, według wzoru:
czas określony – 0 punktów,
czas nieokreślony – 20 punktów.
5. Punkty za kryterium „wsparcie” będą przyznane na podstawie opisu materiałów/szkoleń, które zapewnia Wykonawca dla osób, które będą prowadziły zajęcia z wykorzystywaniem gier.
6. W przypadku złożenia ofert na więcej niż jedną grę, każda z nich będzie oceniana odrębnie.
7. W toku badania i oceny ofert Zamawiający może zażądać od Wykonawców wyjaśnień dotyczących treści złożonych ofert.





Fundusze Europejskie

Wiedza Edukacja Rozwój



Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



VII. Przesłanki odrzucenia oferty

Zamawiający odrzuci ofertę jeżeli jej treść nie będzie odpowiadać treści zapytania ofertowego, zostanie złożona po terminie składania ofert.

VIII. Wybór oferty

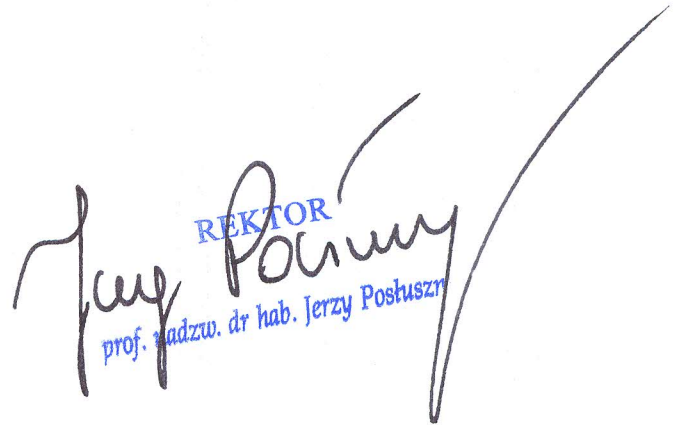
1. O wyborze najkorzystniejszej oferty Zamawiający zawiadomi niezwłocznie wszystkie osoby, które przestały oferty.
2. Zamawiającemu przysługuje prawo zamknięcia trybu niniejszego zapytania bez wybrania którejkolwiek z ofert.

IX. Unieważnienie postępowania

Zamawiający unieważni postępowanie, gdy cena najkorzystniejszej oferty przewyższy kwotę, którą Zamawiający może przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia.

X. Załączniki

Załącznik nr 1 – formularz ofertowy


REKTOR
prof. nadzw. dr hab. Jerzy Posuszny



ABSOLWENT WSPiA
LIDEREM RYNKU PRACY

PROJEKT „ABSOLWENT WSPiA LIDEREM RYNKU PRACY”
PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
W RAMACH PROGRAMU OPERACYJNEGO WIEDZA EDUKACJA I ROZWÓJ 2014-2020
PROJEKT NR POWR.03.01.00-00-K097/16



FORMULARZ OFERTOWY
Zakup 9 gier biznesowych (wraz z licencjami)
ułatwiających planowanie/uruchamianie/prowadzenie działalności gospodarczej
wraz z dostawą do siedziby Zamawiającego

Dane Wykonawcy (oferenta)

Nazwa			
Adres siedziby			
NIP		REGON	
Tel.		Fax	
E-mail			

oferujemy wykonanie przedmiotu zamówienia określonego w Zapytaniu Ofertowym oraz specyfikacji przedmiotu oferty w cenie:

Przedmiot zamówienia	Nazwa gry	Cena gry (brutto)*
Gra nr 1		
Gra nr 2		
Gra nr 3		
Gra nr 4		
Gra nr 5		
Gra nr 6		
Gra nr 7		
Gra nr 8		
Gra nr 9		

*w cenie brutto mieszczą się wszelkie koszty związane z realizacją zamówienia

.....
miejsowość, data

.....
podpis osoby uprawnionej do reprezentowania

Załączniki:

opis gier i wsparcia dla prowadzących zajęcia oraz licencje sztuk

