**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

w postępowaniu o udzielenie zamówienia na: **Dostawę gier planszowych dla Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej w Elblągu w ramach projektu „PWSZ w Elblągu – Uczelnia III-ciej Generacji”**

nr: **ZP/2311/49/1900/2018**

1. Gry będące przedmiotem zamówienia muszą spełniać co najmniej parametry i funkcje wyszczególnione przez Zamawiającego **w kolumnie *b* tabeli poniżej.**

W **kolumnie *c*** Wykonawca określi parametry i funkcje oferowanych gier. W przypadku spełnienia parametru i funkcji wyspecyfikowanego przez Zamawiającego wystarczy, jeżeli Wykonawca potwierdzi zgodność parametru poprzez wpisanie w komórkę określenia **„TAK, oferowany”.**

1. Zamawiający dopuszcza składanie ofert równoważnych, obejmujących gry o parametrach i funkcjach technicznych nie gorszych niż wymienione w *Opisie Przedmiotu Zmówienia*,których zastosowanie prowadzić będzie do zakładanego efektu. Wykonawca powołujący się na rozwiązania równoważne jest zobowiązany wykazać, że oferowane gry spełniają wymagania określone przez Zamawiającego. Parametry równoważności zostały określone w *Opisie Przedmiotu Zmówienia*.
2. W przypadku zaoferowania gier równoważnych Wykonawca załączy odpowiednie dokumenty potwierdzające, że oferowane gry odpowiadają wymaganiom określonym przez Zamawiającego.
3. Przedmiot zamówienia stanowi dostawę gier o parametrach określonych poniżej:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr części** | **Parametry wymagane przez Zamawiającego** | **Parametry oferowane przez Wykonawcę***(należy wypełnić szczegółowo wskazując rzeczywiste parametry i funkcje oferowanych gier lub* *potwierdzić zgodność parametru, funkcji poprzez wpisanie w komórkę określenia* ***„TAK, oferowana”****.)* |
| *a* | *b* | *c* |
|  | Gra typu **Kwestia czasu** polska wersja językowa,producent: Pracownia gier szkoleniowych **– 1 zestaw** | *Podać nazwę gry i producenta:*  |
| Gra to firma w pigułce, symulator zachodzących w niej mechanizmów, współzależności i stawianych wyzwań.Zastosowanie w szkoleniach i treningach z zakresu:* zarządzania czasem
* zarządzania zespołem
* zarządzania projektem
* zwiększenia efektywności zespołu

Korzyści dla uczestników:Rozwój kompetencji związanych z zarządzaniem czasem, projektem; kształtowanie współpracy w ramach i pomiędzy zespołami. Czas rozgrywki: 2 - 3 hLiczba graczy: 3 – 12Zestaw zawiera:* 3 plansze magnetyczne (harmonogram)
* instrukcje dla działu sprzedaży, administracyjnego i technicznego (po 4 szt.)
* magnetyczne karty zadań zaplanowanych (po 34 szt. dla każdego działu)
* magnetyczne karty zadań niespodziewanych (po 10 szt. dla każdego działu)
* magnetyczne karty komplikacji (9 szt.)
* tabela punktacji (po 2 szt. dla każdego działu)
* podręcznik trenera
 |  |
|  | Gra typu **autoKorekta** polska wersja językowa,producent: Pracownia gier szkoleniowych – **1 zestaw** | *Podać nazwę gry i producenta:*  |
| Narzędzie do trening biznesowej elastyczności i otwartości na zmiany. To symulacja pracy w organizacji, w której o powodzeniu decydują: umiejętność dostosowania się nowej sytuacji, otwartość na wprowadzenie usprawnień, elastyczne działanie w zespole. To też symulacja funkcjonowania na rynku, który wymusza na firmach ciągłe zmiany, wymagając szybkich decyzji i świadomej adaptacji. Korzyści dla graczy:* ćwiczenie elastyczności i otwartości na zmiany, ciągłego uczenia się
* zrozumienie, że zmiany są koniecznością wynikającą z dynamiki rynku
* oswojenie się z perspektywą zmian, zobaczenie w nich perspektywy rozwoju
* przygotowanie na poniesie kosztów psychospołecznych, które zmiany techniczne i organizacyjne zazwyczaj wywołują

Czas rozgrywki: 2-7 godzin, Liczba graczy: 6-16 osóbZestaw zawiera:* 720 kafli do budowy samochodów w 5 wygodnych opakowaniach
* magnetyczne znaczniki
* 12 plansz do budowy samochodów
* 4 karty „Cennik”
* 4 instrukcje nowej technologii
* 16 formularzy poczucia kompetencji
* 8 kart do rozegrania wariantu z wyłonieniem prezesa
* 4 wizytówki na stoły
* podręcznik trenera
* nawigator trenera
* torba do przenoszenia całego zestawu gry
 |  |
|  | Gra typu **THE COACHING GAME** polska wersja językowa,producent: POINTS OF YOU – **2 zestawy** | *Podać nazwę gry i producenta:*  |
| Narzędzie dla kreatywności i rozwoju osobistego zarówno w pracy z Klientem indywidualnym jak i grupą. Gra zachęca do wyjścia poza schemat i utarte rozwiązania tak by spotkać się w innym miejscu, otwierając nowe możliwości zmian, rozwoju i wzrostu. Zestaw zawiera:* unikalna talia 65 kart (obraz połączony ze słowem)
* 165-stronicowy, kolorowy podręcznik zawierający wieloaspektowy opis każdego z tematów przedstawionych na zdjęciach, historie do kart, inspirujące cytaty, pytania pomagające odnieść konkretny temat do doświadczenia i codziennego życia
* 4 plansze procesu do układania kart (przeszłość-teraźniejszość-przyszłość; relacje: zyski-straty; przebudzenie)
* notatnik fokusowy
 |  |
|  | Gra typu **LOCKLUCK** polska wersja językowa – **2 zestawy** | *Podać nazwę gry i producenta:*  |
| Narzędzie coachingowe ubrane w formę gry, którego celem jest budowanie wysokiej samooceny klienta coachingowego.Zestaw zawiera:* 30 kart z pytaniami, które prowadzą przez proces krok po kroku,
* 84 karty z bogatymi grafikami, w przygotowaniu których wykorzystano głębokie sieci neuronowe,
* 56 kart z budującymi sentencjami,
* notes na odpowiedzi i przemyślenia,
* bawełniany woreczek ułatwiający transport LockLuck.
* instrukcję, która w przystępny sposób tłumaczy jak korzystać z LockLuck,
* przewodnik, który szerzej opisuje pracę z procesem LockLuck.
 |  |
|  | Gra typu **NIEZBĘDNIK COACHA 5+** polska wersja językowa, producent: Między słowami – **2 zestawy** | *Podać nazwę gry i producenta:*  |
| Pakiet pięciu najważniejszych narzędzi coachingowych wraz z instrukcją ich zastosowania w praktycznej pracy z Klientem. Wybrane narzędzia wspierają najważniejsze etapy procesu coachingowego: wybór tematu do pracy, precyzowanie celu (SMART), szukanie rozwiązań, ustalanie planu z konkretnym działaniemZestaw zawiera:* przewodnik
* 10 szablonów Koło życia/ 10 szablonów Koło biznesu: szablony koła z opisami najważniejszych obszarów życia i kompetencji menedżerskich
* 10 szablonów Kostki Celu SMART: szablony sześcianu do opisu celu według metodologii SMART (do złożenia w kostkę)
* karty coachingowe: 30 kart ze zdjęciami, 30 kart z wartościami
* szablon Skali 0-10: 11 połączonych ze sobą szablonów A4 (do swobodnego rozkładania na podłodze)
* action Plan: arkusz do zapisania najważniejszych działań wynikających z sesji
* blok 50 arkuszy do opisu sesji oraz autoanalizy sesji, 2 ołówki
* torba na narzędzia coachingowe
 |  |

............................................................................................

 podpis i pieczątka Wykonawcy lub osoby upoważnionej