**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 h  Liczba graczy: 3 – 12  Zestaw 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 osób  Zestaw 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 działaniem  Zestaw 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