



OZP.261.35.2024.AS

Załącznik nr 3 do SWZ

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA (OPZ)

1. Informacje o przedmiocie zamówienia

- 1) Przedmiotem zamówienia jest **usługa organizacji Podkarpackich Mistrzostw Przedsiębiorczości Społecznej** świadczona w ramach projektu niekonkurencyjnego pn.: „Społeczna równowaga” w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus, Działanie 04.13 Wysokiej jakości system włączenia społecznego.
- 2) Celem Podkarpackich Mistrzostw Przedsiębiorczości Społecznej jest promocja idei ekonomii społecznej, działalności przedsiębiorstw społecznych oraz kształtowanie kompetencji przedsiębiorczych wśród uczniów szkół ponadpodstawowych z województwa podkarpackiego. Zamawiający planuje przeprowadzenie 1 edycji rocznie do 31.12.2024 r.

2. **Termin realizacji:** usługa zostanie wykonana w terminie od dnia podpisania umowy do 15.12.2024 r.

3. Zamówienie na realizację usługi organizacji Podkarpackich Mistrzostw Przedsiębiorczości Społecznej obejmuje:

- 1) Rekrutację 3 osobowych zespołów uczniów wraz z nauczycielem (opiekunem zespołu) z każdej z 50 szkół – ok. 150 uczniów i 50 nauczycieli (opiekunów).
- 2) Zorganizowanie spotkania informacyjno-edukacyjnego w formie online, informującego o założeniach i szczegółach konkursu, a także zapoznanie z tematem przedsiębiorczości społecznej i społecznie odpowiedzialnego biznesu z udziałem zainteresowanych szkół (uczniów oraz kadry pedagogicznej).
- 3) Przeprowadzenie konkursu z wykorzystaniem symulatora biznesu (opis technicznych wymagań symulatora biznesu w **pkt 4**).

Etapy konkursu:

- a) przeszkolenie zespołów w zakresie korzystania z symulatora – zapewnienie osób do przeszkolenia zespołów online z zakresu pracy na symulatorze (szkolenie będzie zawierało m.in. informacje nt. pomocy technicznej obsługi symulacji oraz szkolenia merytoryczne dot. podejmowanych decyzji oraz interfejsu);
 - b) rozgrywka konkursowa 8 rund;
 - c) finał konkursu – 8 najlepszych zespołów w rozgrywce finałowej;
 - d) wyłonienie zwycięzców konkursu – 3 najlepsze zespoły z trzech szkół.
- 4) Zorganizowanie konferencji zamykającej w formie stacjonarnej informującej o wynikach konkursu wraz z uroczystym przyznaniem nagród.
 - 5) Zapewnienie nagród rzeczowych w konkursie dla 3 najlepszych zespołów (3 osoby w zespole + nagroda dla nauczyciela) oraz 1 zespołu, który w największym stopniu





będzie realizował założenia związane z ekonomią społeczną, w tym przedsiębiorczością społeczną, tj. osiągnie najwyższą wartość wskaźnika. Nagrody przewidziane są postaci sprzętu elektronicznego np. tablety, czytniki ebooków kindle, mp4/mp3 + nagroda dla zwycięskiej szkoły w postaci abonamentu na dostęp do symulacji. Kwota pojedynczej nagrody nie może przekroczyć 2000,00 zł. Propozycje konkretnych nagród muszą zostać przekazane do akceptacji Zamawiającemu.

6) Zrealizowanie przy udziale praktyków, ekspertów- krótkich szkoleń związanych z tematem przedsiębiorczości społecznej: min. 4 razy w trakcie trwania konkursu (np. przed kolejnymi rundami). Każdy z tematów zostanie omówiony z grupami uczestników biorących udział w rozgrywkach. Na każdy temat przypada min. 40 minut. Zakres tematyczny:

- a) wprowadzenie do ekonomii społecznej/przedsiębiorczości społecznej,
- b) Spółdzielnie socjalne - zakładanie i prowadzenie,
- c) społecznie odpowiedzialny biznes,
- d) wykorzystywanie zasobów lokalnych w prowadzeniu działalności gospodarczej,
- e) dobre praktyki działających przedsiębiorstw społecznych.

Szczegółowy zakres tematyczny zostanie ustalony z Wykonawcą.

7) **W przypadku zgłoszenia do konkursu mniejszej ilości szkół niż 50 istnieje możliwość dodatkowej rekrutacji 3 osobowych zespołów z jednej szkoły.**

4. Opis wymagań dotyczących symulatora biznesu.

Wdrożenie symulacji prowadzenia innowacyjnego przedsiębiorstwa z elementami przedsiębiorczości społecznej w formie gry online, która ma być narzędziem dydaktycznym, kształcącym 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. Gracze skupieni w 3 osobowe zespoły będą podejmować decyzje dotyczące prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa, które będzie konkurować z innymi zespołami na wirtualnym rynku, symulacja ma mieć charakter zespołowy. Decyzje w symulacji będą zbliżone do podejmowanych przez menedżerów w podobnie funkcjonujących w rzeczywistości przedsiębiorstwach.

1) Wymagania merytoryczne:

- Symulacja prowadzenia działalności gospodarczej ma stanowić narzędzie edukacyjne służące do prowadzenia zajęć o tematyce przedsiębiorczej (w tym przedsiębiorczości społecznej). Powinna kształtować postawy przedsiębiorcze oraz umiejętności w zakresie współpracy w grupie, kreatywności, innowacyjności, rozwiązywania problemów, optymalizowania decyzji u uczniów, czyli osób przeważnie w wieku 16-19 lat. W rezultacie udział w grze powinien sprzyjać zwiększaniu zainteresowania wśród graczy prowadzeniem własnego biznesu oraz zwiększenie zainteresowania uczniów prowadzeniem własnej działalności gospodarczej w przyszłości poprzez poprawę umiejętności w zakresie planowania i zarządzania biznesem. Zakłada się, że poprzez grę





symulacyjną odzwierciedlającą rzeczywiste warunki funkcjonowania biznesu, umożliwiającą uczestnikom podejmowanie decyzji nabędą oni umiejętności zarządzania firmą.

- 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.
- Symulacja powinna oferować możliwość wyboru rodzaju działalności (branży). **Symulacja powinna zawierać elementy ważne w zakresie przedsiębiorczości społecznej: rejestracja działalności w formie spółdzielni socjalnej, zatrudnianie osób z grup wykluczonych społecznie i zawodowo, przekazywanie wypracowanego zysku na cele społeczne itp.**
- Gra powinna być oparta na polskich realiach rynkowych, a tworzone przez graczy firmy nie mogą bazować na abstrakcyjnych usługach/produktach/towarach.
- Gra musi mieć charakter zespołowy i uwzględniać możliwość przypisania konkretnych ról każdemu z graczy – takich jak np. prezes, dyrektor produktu/technologii, dyrektor ds. finansowych, dyrektor ds. logistyki, dyrektor ds. kadr.
- Każdy gracz będzie rejestrować się w rozgrywce za pomocą indywidualnego loginu i hasła. Gra musi oferować możliwość komunikacji między graczami w trakcie rozgrywki dzięki wbudowanemu komunikatorowi.
- Działania i efekty uzyskane przez graczy powinny podlegać ocenie wielokryterialnej zawierającej min. 2 elementy ekonomiczne oraz 2 elementy społeczne.
- Zakres decyzji, jakie będą mogli podejmować gracze to co najmniej:
 - a) organizacja firmy (m.in. wybór nazwy, określenie misji i celów strategicznych, organizacja stanowisk w firmie),
 - b) tworzenie oferty produktów i/lub usług i/lub towarów zgodnych z profilem przedsiębiorstwa w wybranej branży,
 - c) zatrudnienie pracowników (w tym polityka w zakresie wynagrodzeń, ocena społecznych skutków polityki zatrudnieniowej),
 - d) zarządzanie infrastrukturą (biura, urządzenia) oraz procesem świadczenia usługi,
 - e) w przypadku firm handlowych: tworzenie infrastruktury handlowej (sklepów, punktów sprzedaży) oraz budowania sieci dystrybucji lub wchodzenia w istniejące kanały dystrybucyjne,
 - f) zaopatrzenie: zakupy materiałów/surowców/komponentów/usług zewnętrznych/towarów,
 - g) sprzedaż (m.in. ustalanie cen/rabatów),





- h) marketing (tradycyjny, internetowy),
 - i) finanse (w tym: możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty/pożyczki; uproszczone sprawozdania finansowe),
 - j) podejmowanie decyzji dotyczących min. społecznej odpowiedzialności biznesu, zatrudniania osób z grup zagrożonych wykluczeniem społecznym, dystrybucja zysków na cele społeczne lub rozwój działalności.
- 2) Wymagania techniczne dot. symulacji biznesowej:
- Symulacja (interfejs użytkownika) powinna być dostępna 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.
- Symulacja powinna zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych (responsywność).
- Udział w grze powinien być rejestrowany, gra powinna umożliwiać jej przerwanie w dowolnym momencie i w wybranym momencie umożliwiać kontynuację lub wznowienie.
- Symulacja powinna składać się z etapów, 8 rund, a każdy etap / runda decyzyjna powinna odwzorowywać jeden miesiąc działalności firmy. Symulacja powinna być skonstruowana w taki sposób, iż poziom trudności rośnie wraz z kolejnymi rundami tj. zwiększa się liczba oraz zakres merytoryczny decyzji podejmowanych przez graczy.
 - Symulacja powinna posiadać przynajmniej dwa panele: Panel uczestnika – gracza.
 - Panel uczestnika gry powinien umożliwiać co najmniej:
 - a) podjęcie decyzji biznesowej,
 - b) komunikację z innymi graczami i administratorem,
 - c) sprawdzenia wyników decyzji biznesowej, w tym na tle konkurencji oraz oceny końcowej.
 - Wyniki symulacji powinny być prezentowane w formie tabelarycznych zestawień oraz interaktywnych wykresów.
 - Gra powinna być zaopatrzona w instrukcję obsługi zawierającą informacje dot. zakresu merytorycznego (wbudowane w symulacji lub format PDF).
 - Wykonawca zapewni pomoc techniczną w przypadku problemów z symulacją.
 - Symulacja dostępna z poziomu wszystkich popularnych przeglądarek internetowych.
5. Wykonawca zobowiązany jest do monitoringu całego Konkursu oraz sporządzenia na rzecz Zamawiającego sprawozdań (wydruków z symulatora, zrzutów ekranu) bądź innej dokumentacji obrazującej przebieg konkursu m.in.:





Projekt pn.: „Społeczna równowaga”

Realizowany w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus
Działanie 04.13 Wysokiej jakości system włączenia społecznego

- a) sprawozdania z przeprowadzonej rekrutacji do konkursu obejmującego min. listę zrekrutowanych szkół, listę zespołów zakwalifikowanych do konkursu łącznie z danymi kontaktowymi do opiekuna zespołu (nauczyciela z danej szkoły). Zakres danych uzyskanych podczas rekrutacji powinien zostać zatwierdzony przez Zamawiającego przed rozpoczęciem etapu rekrutacji,
 - b) sprawozdania z przebiegu konkursu zawierającej min. zestawienie zespołów uczestniczących w rozgrywkach, zestawienie wyników po każdej rundzie,
 - c) spotkanie informacyjno- edukacyjne otwierające w formie online i zamykająca konferencja: lista obecności, program, sprawozdanie ze spotkania informacyjno- edukacyjnego w formie wideokonferencji.
6. Wykonawca zapewni właściwe oznaczenie dla materiałów i nagród przekazywanych uczestnikom konkursu informujących o finansowaniu ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego Plus zgodnie z obowiązującymi Wytycznymi w tym zakresie.
 7. Zamawiający zastrzega sobie prawo do spotkań z Wykonawcą w zależności od potrzeb w siedzibie Zamawiającego, przez okres trwania umowy.
 8. Dostawa:
- Wykonawca zobowiązany jest realizacji przedmiotu zamówienia w umownym czasie ustalonym z Zamawiającym, tj. Regionalnego Ośrodka Polityki Społecznej w Rzeszowie, ul. Hetmańska 9, 35-045 Rzeszów.

