

Rzeszów, 07.06.2023r.

GMINA MIASTO RZESZÓW

**ZESPÓŁ SZKÓŁ NR 2**  
*im. Tadeusza Rejtana*  
35-326 Rzeszów, al. Rejtana 3  
(3) NIP: 813-27-98-329  
tel. 17 748 29 40, fax 17 748 29 63

## ZAPYTANIE OFERTOWE

Potencjalni Wykonawcy

.....  
(Dokładna nazwa i adres wykonawcy)

Zamawiający Gmina Miasto Rzeszów - Zespół Szkół nr 2 im. T. Rejtana w Rzeszowie,  
tel. 17 748 29 40, e-mail : sekretariat@zs2.resman.pl

zaprasza do złożenia ofert na zadanie pn.:

**Wirtualny biznes - realne kompetencje! Symulatory biznesu i zarządzania dla rzeszowskich szkół ponadpodstawowych - 2023.**

Nr postępowania ZS2Rz.261.05.2023

### Opis przedmiotu zamówienia.

1. Przedmiotem zamówienia jest dostawa specjalistycznego oprogramowania dotyczącego symulacji biznesowych zawierających planowanie i zarządzanie przedsiębiorstwem dla uczniów szkół ponadpodstawowych oraz przeprowadzenie certyfikowanych szkoleń dla nauczycieli. Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia został opisany w pkt. *Dodatkowy szczegółowy opis przedmiotu zamówienia.*
2. Dostawa obejmować będzie 14 rocznych abonamentów na dostęp do symulacji biznesowych zawierających planowanie i zarządzanie firmą w wybranych branżach dla szkół ponadpodstawowych z miasta Rzeszowa.
3. Abonamenty obejmować będą następujące branże (rodzaj prowadzonej działalności):
  - a) Abonament 1: biuro podróży, firma remontowa, agencja eventowa, restauracja, klinika weterynaryjna,
  - b) Abonament 2: agencja eventowa, biuro podróży, restauracja, firma remontowa, firma transportowa, serwis IT, serwis z elektroniką, klinika weterynaryjna,
  - c) Abonament 3: biuro podróży, restauracja,
  - d) Abonament 4: agencja eventowa, biuro podróży, firma remontowa, restauracja, serwis z elektroniką, warsztat samochodowy,
  - e) Abonament 5: agencja eventowa, biuro podróży, biuro rachunkowe, firma transportowa, klinika weterynaryjna,
  - f) Abonament 6: firma transportowa, hotelik, restauracja, serwis IT

- g) Abonament 7: agencja eventowa, biuro podróży, restauracja, salon kosmetyczny, hotelik, gabinet masażu,
  - h) Abonament 8: agencja eventowa, biuro rachunkowe,
  - i) Abonament 9: serwis IT, biuro podróży,
  - j) Abonament 10: firma transportowa, salon fryzjerski, salon kosmetyczny, gabinet masażu,
  - k) Abonament 11: biuro rachunkowe, salon kosmetyczny, firma remontowa,
  - l) Abonament 12: agencja eventowa, agencja interaktywna, fabryka remontowa, serwis IT, sklep z elektroniką,
  - m) Abonament 13: agencja eventowa, biuro podróży, firma remontowa, firma transportowa,
  - n) Abonament 14: agencja eventowa, firma remontowa, serwis IT, sklep z elektroniką, warsztat samochodowy, klub fitness.
4. W ramach umowy Wykonawca przeprowadzi szkolenie online z wykorzystaniem symulacji dla wybranych nauczycieli z każdej z 14 szkół ponadpodstawowych z miasta Rzeszowa, którzy będą korzystać z tego oprogramowania( według zapotrzebowania wskazanego przez szkoły). Ostateczna liczba nauczycieli i terminy szkoleń zostaną ustalone z Wykonawcą po podpisaniu umowy. Szkolenia odbędą się w dogodnych, ustalonych z wyprzedzeniem, terminach. Szkolenie nauczycieli kończy się certyfikatem.
5. W czasie trwania abonamentu Wykonawca zapewnia wsparcie techniczne i merytoryczne dla przeszkolonych nauczycieli. Wykonawca udostępnia przeszkolonym nauczycielom kontakt telefoniczny i mailowy, pod którymi dyżur pełni przedstawiciel Wykonawcy – doświadczony trener symulacji.
6. W ramach umowy Wykonawca zobowiązuje się udostępnić Nielimitowaną liczbę kluczy licencyjnych dla uczniów z 14 szkół ponadpodstawowych z miasta Rzeszowa, biorących udział w projekcie.
7. Termin realizacji przedmiotu zamówienia: do 7 dni od daty podpisania umowy.

### **Dodatkowy szczegółowy opis przedmiotu zamówienia.**

#### **Opis narzędzia – symulacje biznesowe**

Symulacje biznesowe to narzędzie dydaktyczne służące do uczenia przedsiębiorczości oraz planowania, zakładania i prowadzenia firmy, a także kształtowania umiejętności kluczowych takich jak przedsiębiorczość, kreatywność, rozwiązywanie problemów, logiczne myślenie, planowanie, praca w grupie itp. Symulacje biznesowe powinny imitować warunki występujące na rynku z uwzględnieniem gry popytu i podaży oraz zachowań konkurencji. Zadaniem uczestników symulacji będzie podejmowanie szeregu decyzji związanych z ich wirtualnym przedsiębiorstwem. Uczestnicy gry korzystając z przeglądarki internetowej łączyć się będą z serwerem, na którym zainstalowane będzie oprogramowanie symulacji i podejmować będą decyzje, a następnie otrzymają wyniki podjętych przez siebie działań, które to staną się punktem wyjścia do podejmowania kolejnych decyzji.

Symulacje biznesowe powinny umożliwić uczestnikom nabycie umiejętności związanych z planowaniem, zakładaniem, organizacją i zarządzaniem firmy. Symulacje biznesowe będą wykorzystywane podczas zajęć lekcyjnych, pozalekcyjnych oraz w ramach realizacji praktyki zawodowej.

### **Wymagania merytoryczne dot. symulacji biznesowej:**

1. Symulacja biznesowa powinna zawierać elementy (moduły) planowania firmy/biznesu oraz zarządzania firmą/biznesem.
2. Symulacja powinna bazować na realiach rynkowych specyficznych dla konkretnej branży. Zamawiający wskazuje następujące branże: agencja eventowa, agencja interaktywna, biuro podróży, biuro rachunkowe, firma remontowa, firma transportowa, restauracja, salon fryzjerski, salon kosmetyczny, serwis IT, sklep z elektroniką, warsztat samochodowy, hotelik, klub fitness, klinika weterynaryjna, gabinet masażu.
3. Oprogramowanie powinno być dostępne w języku polskim oraz w języku obcym (angielskim).
4. Oprogramowanie powinno umożliwiać:
  - a) generowanie certyfikatów dla uczniów, którzy ukończą zajęcia z wykorzystaniem symulacji,
  - b) generowanie raportów potwierdzających udział uczniów w symulacji,
  - c) generowanie raportów w ramach realizacji praktyki zawodowej.
5. Zakres decyzji, jakie podejmuje uczestnik symulacji powinien zawierać minimum następujące elementy:

Element (moduł) - planowanie firmy/biznesu:

- a) Plan organizacji firmy (w tym m.in. wybór nazwy, określenie misji, zasad współpracy zespołu, wskazanie potencjalnej grupy odbiorców)
- b) Rejestracja działalności gospodarczej (wypełnienie dokumentów rejestracyjnych jednoosobowej działalności gospodarczej)
- c) Plan organizacji stanowisk
- d) Możliwość zaplanowania zakupu i realizacji dostaw
- e) Możliwość zaplanowania zatrudnienia pracowników (ustalenie wynagrodzenia, premii, formy zatrudnienia)
- f) Zaplanowanie działań marketingowych (marketing tradycyjny oraz marketing internetowy)
- g) Możliwość zaplanowania części finansowej planowanego biznesu tj. planowanych przychodów, kosztów oraz inwestycji finansowych.
- h) Możliwość zaplanowania cen usług.
- i) Gra powinna umożliwiać planowanie rozpoczęcia jednoosobowej działalności gospodarczej do momentu uzupełnienia CEIDG .

Element/moduł - zarządzanie firmą/biznesem:

- a) Organizacja firmy (w tym m.in. wybór nazwy, określenie misji, zasad współpracy zespołu)
- b) Rejestracja działalności gospodarczej (wypełnienie dokumentów rejestracyjnych jednoosobowej działalności gospodarczej)
- c) Organizacja stanowisk
- d) Komponowanie oferty produktów/usług
- e) Zakup materiałów/surowców
- f) Zatrudnienie pracowników (ustalenie wynagrodzenia, premii, formy zatrudnienia)
- g) Marketing (marketing tradycyjny oraz marketing internetowy)
- h) Finanse (możliwość zarządzania finansami przedsiębiorstwa poprzez lokaty, kredyty, pożyczki)
- i) Sprzedaż (ustalenie cen/rabatów)
- j) Symulacja powinna dotyczyć zarządzania małym przedsiębiorstwem od momentu jego rejestracji.

- k) Symulacja powinna zawierać elementy pozwalające na kształtowanie umiejętności porównywania ofert różnych podmiotów np. dostawców, kooperantów, banków itp.
- 6. Symulacja powinna bazować na polskich przepisach obowiązujących przedsiębiorców oraz sprawozdawczości i rachunkowości stosowanej przez przedsiębiorców w Polsce.
- 7. Poziom trudności symulacji powinien wzrastać wraz z postępem uczestnika. Minimum 75% rund dostępnych w symulacji powinno posiadać unikalny element decyzyjny.
- 8. Wirtualne firmy prowadzone przez uczestników powinny podlegać ocenie wielokryterialnej.
- 9. Algorytmy symulacji powinny być wielokryterialne i nieliniowe.

#### **Wymagania techniczne dotyczące symulacji biznesowych:**

1. Interfejs użytkownika aplikacji musi być w pełni dostępny z poziomu wszystkich popularnych przeglądarek internetowych bez konieczności instalacji dodatkowego oprogramowania.
2. Symulacja powinna zapewniać prawidłowe wyświetlanie treści zarówno na urządzeniach stacjonarnych, jak i mobilnych.
3. Dostęp do symulacji powinien być umożliwiony przez 24 godziny na dobę przez 7 dni w tygodniu.
4. Symulacja powinna umożliwiać jednoczesny udział wielu uczestników, którzy tworzą zespoły. Uczestnicy tworząc wirtualne przedsiębiorstwa w ramach klasy konkurują ze sobą na jednym wirtualnym rynku.
5. Udział w grze powinien być rejestrowany, możliwe jest przerwanie gry w dowolnym czasie oraz jej kontynuacja lub wznowienie.
6. Symulacja powinna składać się z etapów, minimum 10 rund decyzyjnych.
7. Każdy etap, runda decyzyjna powinna odwzorowywać jeden miesiąc działalności firmy.
8. Symulacja powinna posiadać przynajmniej dwa panele: Panel uczestnika – gracza oraz Panel trenera – prowadzącego.
9. Prowadzący symulację (nauczyciel, trener) powinien posiadać swój panel zarządzania, w którym powinien mieć możliwość zarządzania symulacjami m.in. poprzez:
  - a. Zamawianie symulacji,
  - b. Uruchamianie algorytmów liczących symulujących rynek,
  - c. Widok listy uczestników symulacji,
  - d. Wysyłkę e-maili do uczestników symulacji,
  - e. Podgląd wyników wirtualnych firm,
  - f. Przydzielanie kar i nagród uczestnikom.
10. Każdy z uczestników symulacji w ramach decyzji powinien mieć możliwość:
  - a. Podjęcia decyzji biznesowej,
  - b. Sprawdzenia wyników decyzji biznesowej,
  - c. Sprawdzenia wyników decyzji biznesowych na tle konkurencji.
11. Wyniki symulacji powinny być prezentowane w formie tabelarycznych zestawień oraz interaktywnych wykresów.
12. W przypadku wykorzystania symulacji jako formy realizacji praktyki zawodowej, wyniki symulacji w formie zestawień powinny dać możliwość udokumentowania odbytej praktyki zawodowej uczestnika symulacji.
13. Obliczenia związane z ustaleniem wyników gry nie powinny przekroczyć 10 sekund.
14. Symulacja powinna być zaopatrzona w instrukcję obsługi zawierającą informacje dot. technicznej strony obsługi symulacji oraz zakresu merytorycznego wraz z przykładami (format PDF i video instrukcje).

Zamówienie obejmuje dostarczenie symulacji komputerowej wg. branż do szkół wg. załącznika nr 1 do niniejszego zapytania.

## **2. Warunki realizacji zamówienia:**

Po podpisaniu umowy Zamawiający przekaze Wykonawcy dane kontaktowe beneficjentów zamówienia, do których indywidualnie należy przekazać moduły wg. zał. nr 1 do zapytania ofertowego. Drogą elektroniczną ustalone zostaną terminy szkolenia nauczycieli.

## **3. Okres gwarancji:**

12 m-cy.

## **4. Opis sposobu przygotowania oferty, oraz miejsce i termin składania ofert:**

**Zamawiający ustala sposób przygotowania oferty jedynie w formie elektronicznej.** Ofertą w formie elektronicznej jest oferta złożona za pośrednictwem poczty elektronicznej. Oferta elektroniczna winna być przygotowana tak, jak oferta składana w formie pisemnej, zgodnie ze wzorem stanowiącym załącznik nr 2 do zapytania ofertowego - skany podpisanych dokumentów (np. w formacie pdf) należy w załączniku przesłać na adres mailowy Zamawiającego wskazany do kontaktów w sprawie procedury zamówienia tj. sekretariat@zs2.resman.pl W treści e-maila należy zamieścić informację: **W załączeniu oferta na zadanie pn. "Wirtualny biznes - realne kompetencje! Symulatory biznesu i zarządzania dla rzeszowskich szkół ponadpodstawowych - 2023."** termin (z godziną) składania ofert: do **19.06.2023r., godz. 9.00**

*Uwaga: W przypadku złożenia oferty w wersji elektronicznej decyduje data wysłania.*

## **5. Osoba do kontaktu w sprawie przedmiotu zamówienia:**

Osobą odpowiedzialną za udzielanie wyjaśnień dotyczących zapytania ofertowego: Piotr Warchoł tel. 17 748 29 34.

## **6. Termin wykonania zamówienia:**

Do 7 dni od daty zawarcia umowy.

## **7. Warunki dodatkowe:**

- 1) Zaproponowana cena w ofercie jest ceną ryczałtową brutto na wykonanie całego zamówienia oraz obejmuje wszystkie koszty związane z wykonaniem zadania, określone przez Zamawiającego w Zapytaniu ofertowym,
- 2) Wykonawca, których oferty nie zostały wybrane nie może składać roszczeń z tytułu przygotowania i złożenia oferty,
- 3) Zamawiający zastrzega sobie prawo do unieważnienia postępowania bez podawania przyczyn,
- 4) W przypadku nie spełniania warunków udziału w postępowaniu oferta podlega odrzuceniu,

## **8. Miejsce i termin otwarcia ofert:**

Otwarcie ofert nastąpi w dniu: **19.06.2023r.** w siedzibie Zespół Szkół nr 2 im. T. Rejtana w Rzeszowie, pokój 31 w budynku internatu o godz. 10.00

## **9. Opis kryteriów oceny ofert, ich znaczenie i sposób oceny:**

Kryteria oceny ofert (zamawiający dokona oceny ważnych ofert na podstawie następujących kryteriów):

P1: Cena: waga kryterium 100% - cena najniższa x 100%/cena badana x 100, Za najkorzystniejszą zostanie uznana oferta, która uzyska największą ilość punktów (maksymalnie 100 punktów).

## 10. Informacja dotycząca podpisania umowy.

Wykonawca, którego oferta zostanie wybrana jako najkorzystniejsza ma obowiązek podpisać umowę w siedzibie Zamawiającego w terminie do 5 dni od daty przekazania informacji o wyborze najkorzystniejszej oferty. W przypadku niepodpisania umowy w terminie, o którym wcześniej Zamawiający dokona ponownego wyboru najkorzystniejszej oferty lub unieważni postępowanie.

## 11. Klauzula informacyjna z art. 13 RODO:

Zgodnie z art. 13 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016), dalej RODO, informuję, że:

- 1) administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Zespół Szkół nr 2 im. T. Rejtana w Rzeszowie, telefon kontaktowy: 17 748 29 40, adres e-mail: sekretariat@zs2.resman.pl
- 2) powołano Inspektora Ochrony Danych; kontakt poprzez e-mail: [iod3@erzeszow.pl](mailto:iod3@erzeszow.pl) lub listownie na adres administratora;
- 3) Pani / Pana dane osobowe przetwarzane będą w celu realizacji ustawowych zadań Zespołu Szkół nr 2 im. T. Rejtana w Rzeszowie – na podstawie art. 6 ust.1 lit. c) ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. oraz ustawy z dnia 29 stycznia 2004 r. Prawo Zamówień Publicznych, ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych, w związku z Regulaminem udzielania zamówień publicznych w Zespole Szkół nr 2 im. T. Rejtana w Rzeszowie, których wartość nie przekracza wyrażonej w złotych równowartości kwoty 30 000 euro.
- 4) odbiorcami Pani/Pana danych osobowych będą wyłącznie podmioty uprawnione do uzyskania danych osobowych na podstawie przepisów prawa.
- 5) Pani/Pana dane osobowe przechowywane będą w czasie określonym przepisami prawa, zgodnie z instrukcją kancelaryjną.
- 6) posiada Pani/Pan prawo do żądania od Administratora dostępu do danych osobowych, ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania, na zasadach przewidzianych w RODO.
- 7) ma Pani/Pan prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
- 8) podanie danych w zakresie wymaganym ustawodawstwem jest obowiązkowe, odmowa podania skutkuje brakiem możliwości ubiegania się o udzielenia zamówienia publicznego.

## 12. Załączniki:

- 1) Lista branż – zał. nr 1
- 2) Oferta – zał. nr 3
- 3) projekt umowy – zał. nr 4

Sporządził \*:

Zatwierdził:

Kierownik Gospodarczy  
Zespołu Szkół Nr 2 w Rzeszowie

07.06.2023  
Podpis pracownika prowadzącego postępowanie

07.06.2023  
Podpis i pieczęć kierownika jednostki Rzeszowie  
DYREKTOR  
mgr Stanisława Pepera

\*dotyczy tylko egzemplarza, który zawarty jest w dokumentacji jednostki