

nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

Załącznik nr 1 (B) do Warunków

Specyfikacja

Wymogi dla materiałów dydaktycznych – gier edukacyjnych – część 2

Zestaw gier z zakresu metodyk zarządzania projektami

Oferta Wykonawcy musi uwzględniać licencje bezterminowe niewyłączne na gry o tematyce wskazanej w niniejszej Specyfikacji, umożliwiającą jednoczesną rozgrywkę dla min. 15 osób.

W przypadku gier w formie elektronicznej - oprogramowanie do gry powinno być utrwalone na nośniku/ach danych.

W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca dostarczy gry do siedziby Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

W przypadku objęcia ofertą szkolenia dla trenerów powinno się ono odbyć w siedzibie Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

Każda z gier powinna umożliwiać jednoczesną rozgrywkę min. 15 graczy. W przypadku gier przeznaczonych dla mniejszej liczby graczy, Wykonawca powinien zapewnić odpowiednią liczbę egzemplarzy gier.

Licencje do gier powinny obejmować wykorzystywanie gier w ramach zajęć, szkoleń i warsztatów realizowanych przez Zamawiającego dla nieograniczonej liczby osób.

Licencje na gry muszą umożliwiać dostęp do gier przeznaczonych dla nieograniczonej liczby uczestników (użytkowników).

Licencje na gry muszą obejmować wszystkie elementy scenariuszy uwzględnione w niniejszej specyfikacji.

W ramach udzielonych licencji bezterminowych Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:

- a. Regulaminy ogólne gier lub instrukcje graczy/użytkowników
- b. Podręcznik/i trenera (o ile stanowi element oferty).

Scenariusze gier:

1. Symulacja biznesowa oparta o metodykę zarządzania projektami PRINCE2. Uczestnicy gry przeprowadzają przygotowanie projektu: szacują, czy jest zasadny biznesowo i co musi się wydarzyć, żeby tak pozostało; realizują inicjowanie projektu: pracując z dokumentacją projektową i widząc, jakie efekty to może przynieść; przechodzą przez Etapy Realizacyjne: sterując nimi, zarządzając ryzykami, zmagając się z zagadnieniami; doprowadzają do (szczęśliwego) zamknięcia projektu (wyciągając wnioski na przyszłość). Dzięki przejściu przez symulację, uczestnicy szkoleń wykorzystują w praktyce nabyte kompetencje: tworzą Założenia Projektu, zestawiają Dokumentację Inicjowania Projektu i doprowadzają do powstania Raportu Doświadczeń. Rozgrywka podnosi również zrozumienie celu tworzenia poszczególnych produktów zarządczych i ich wpływ na przebieg projektu. Celem symulacji jest poznanie i przećwiczenie kluczowych elementów metodyki w bezpiecznym środowisku; zachowanie spójnej i właściwej dla PRINCE2 terminologii oraz zestawu dokumentów, a także przebiegu procesów., doświadczenie konsekwencji związanych z nieodpowiednim zarządzaniem w projekcie; zrozumienie idei zarządzania projektami w ułożony, zaplanowany i kontrolowany sposób; budowanie właściwych nawyków w dziedzinie zarządzania projektami.
2. Gra rozwijająca kompetencje w zakresie metodyki zarządzania projektami Prince 2. Na bazie rozgrywki uczestnicy w bezpiecznym i izolowanym środowisku dostrzegą, co w projekcie może pójść nie tak i w jaki sposób można radzić sobie z tymi zagrożeniami. Dzięki rozgrywce uczestnicy doświadczą podstaw zarządzania projektem: zagrażających ryzyk, możliwych szans, pojawiających się zagadnień i wpływu niepewności. Podejmując różne decyzje, zorientują się, że można

1



nr zapytania ofertowego 12/KON/z049/2022

albo zarządzać projektem wpływając na ułatwienia związane z zarządzaniem projektem, albo sterować samym procesem dostarczania produktów projektu. Dzięki omówieniu przez trenera wszyscy uczestnicy zapoznają się zarówno z terminologią projektową, jak i logiką stosowania metodyki zarządzania projektami PRINCE2. Uczestnicy podczas gry będą tworzyli szczegółowe plany kolejnych etapów. Podczas rozgrywki, będą mogli zarządzać jakością, wprowadzać zmiany, reagować na ryzyka i podejmować szereg innych decyzji wpływających na dostarczanie produktów. Uczestnik rozgrywki pozna podstawowe obszary, których dotyczy metodyka zarządzania projektami PRINCE2, doświadczy na własnej skórze konsekwencji związanych z nieodpowiednim zarządzaniem ryzykiem i jakością, zrozumie ideę zarządzania projektami w ułożony, zaplanowany i kontrolowany sposób, zauważy, że wyciąganie wniosków i dzielenie się doświadczeniami na bazie sukcesów i niepowodzeń projektów w znaczący sposób podnosi jakość funkcjonowania organizacji.

3. Gra promująca znajomość zwinnych metod zarządzania, dotycząca standardu zarządzania projektami AgilePM, nawiązująca swoimi mechanizmami do najnowszej wersji metodyki. Gra pomaga uczestnikom zrozumieć podstawowe paradygmaty zwinnych metodyk zarządzania projektami. Dzięki rozgrywce łatwiej odpowiedzieć na często zadawane pytania: Po co w ogóle stosować taki sposób zarządzania projektami?, Co to znaczy, że możemy nie dostarczyć całego zakresu projektu?, czy też Jak można zarządzać bez szczegółowych planów na przyszłość?. Biorąc udział w rozgrywce, osoby obecne na szkoleniu zobaczą jak wygląda cykl życia projektu zarządzanego metodyką Agile, zrozumieją cel stosowania metody priorytetyzowania MoSCoW i doświadczą co się dzieje, jeśli nie zarządzają projektem z głową. Gra umożliwia: lepsze zrozumienie celów stosowania zwinnych metodyk zarządzania projektami; dostrzeżenie sensu używania priorytetyzowania i zapoznanie metody MoSCoW; zauważenie, że ilość poświęconego czasu i pracy niekoniecznie jest proporcjonalna do korzyści, jakie możemy uzyskać; poznanie sposobu zarządzania w metodyce AgilePM: poprzez planowanie, timeboxy, iteracje, inkrementy i ich wdrażanie.
4. Gra sprzyjająca inspirowaniu uczestników oraz kreowaniu u nich dobrych nawyków i pozytywnego nastawienia do proponowanej wiedzy. Uczestnicy rozgrywki mają za zadanie przekształcić przeciętną restaurację w jeden z najbardziej rozpoznawalnych i ekskluzywnych lokali w okolicy. Walczyć będą również o zajęcie jak najlepszej pozycji na rynku. Aby to osiągnąć gracze będą szkolić, informować i motywować pracowników, a także priorytetyzować interesariuszy, przełamywać opory i podnosić Renomę Restauracji. Dzięki zastosowaniu gry uczestnicy budują wspólne doświadczenia, na bazie których trener pokazuje przykłady i tłumaczy funkcjonowanie dobrych praktyk prezentowanych w trakcie kursu. Dzięki rozgrywce, uczestnicy dowiedzą się: dlaczego sprawne przekazywanie ludziom informacji jest jednym z kluczy do sukcesu w zarządzaniu zmianą, jak oddziałuje wprowadzanie zmiany w organizacji na motywowanie pracowników, na co wpływa uczenie ludzi w kontekście zmiany organizacyjnej, jakie są typowe opory występujące w organizacji i jak sobie z nimi radzić, w jaki sposób zarządzać interesariuszami podczas zmiany, jakie sytuacje pomagają, a jakie przeszkadzają podczas wprowadzania zmiany w organizacji.

