



Załącznik nr 5 do zapytania ofertowego Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia

Postępowanie nr PR-BRPM.0881.PB.ZO.02.2019

Dot. projektu „PB.2.0. - Zintegrowany Program Rozwoju”

Część 2.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
2.	Red Bead Game	4	Gra to wnikliwe narzędzie pozwalające rozpocząć wdrażanie relacji pracownik/kierownictwo. Eksperyment z wykorzystaniem gry jest też doskonałym narzędziem do nauczania pojęć i metod statystycznych do tworzenia kart kontrolnych, które są fundamentalne dla technik Six Sigma i Dr.Deminga. Gra wykorzystuje teorię dr Deminga, która ma zasadnicze znaczenie dla zrozumienia pułapek w relacji pracownik/kierownictwo. Gra powinna zawierać: 3200 białych koralików, 800 czerwonych koralików, czarną plastikową łopatkę, plastikowy pojemnik 16 x 8 x 6 cali.

Część 3.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
3.	Dobre Maniery	4	Gra edukacyjna dotycząca zasad zachowania się oraz dobrych manier w różnych sytuacjach towarzyskich i biznesowych. Gra karciana zawierająca pytania quizowe oraz rysunki, przeznaczona dla osób w różnym wieku i o różnych zainteresowaniach.

Część 4.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
4.	BOOST+INNO game	1	Gra "Boost+Inno" to narzędzie oparte na koncepcji gamifikacji kształcenia oraz gamifikacji rzeczywistych procesów zachodzących w gospodarce. "Boost-Inno" to gra mająca odzwierciedlać proces powstawania innowacji na każdym jego etapie (od pomysłu i prototypu po wprowadzenie na rynek i marketing). Gra umożliwia zrozumienie roli oraz wzajemnych zależności pomiędzy różnorodnymi interesariuszami w procesie innowacji.

Część 14.

15.	Koromo – Warsztat Japoński	1	<p>Gra Koromo wykorzystywana będzie do przybliżenia zagadnień związanych z systemem ciągłego doskonalenia Lean Management jako jednej z najpopularniejszych obecnie koncepcji rozwoju przedsiębiorstw. Gra posiada proste zasady, dzięki którym uczestnicy skupiają się na pogłębieniu wiedzy na temat technik Lean. Podczas rozgrywek zdobywają wiedzę o narzędziach/metodach takich jak: diagnoza marnotrawstwa, system 5S, cykl PDCA, oraz Just in Time, Kanban, Kaizen, TPM, Visual Management, Problem Solbing.</p> <p>Gra powinna oprócz jej pełnego zestawu, umożliwiającego prowadzenie szkoleń, obejmować także: prezentacje i materiały szkoleniowe związane z grą, trening i certyfikację dla dwóch trenerów, licencję wewnętrzną (wydawaną dla uczelni bezterminowo, pozwalającą przeprowadzać wewnętrzne warsztaty i szkolenia).</p>
------------	-----------------------------------	----------	---