

Załącznik nr 5 do zapytania ofertowego Szczegółowy Opis Przedmiotu Zamówienia

Postępowanie nr PR-BRPM.0881.PB.ZO.01.2019

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

Część 1.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
1.	STANDARYZACJA I TWI - SWITCH®	1	<p>Gra symulacyjna, która koncentruje się przede wszystkim na analizie metod pracy i budowie instrukcji stanowiskowych, w oparciu o zasady budowy Standardowych Procedur Operacyjnych (SOP).</p> <p>Gra ma zastosowanie w środowisku produkcyjnym, jak również w biurowym. Zakup gry obejmuje licencję na nieograniczoną ilość jej wykorzystania przez Zamawiającego.</p> <p>Gra powinna zawierać:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyposażenie, - instrukcje, - prezentacja PPT gry, <p>materiały w wersji elektronicznej (wykorzystywane w grze oraz do samodzielnego przygotowania dla elementów używających się w toku gry).</p>

Część 2.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
2.	Red Bead Game	4	<p>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. Ga 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.</p>

Część 3.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
3.	Dobre Maniery	4	<p>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.</p>



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 5.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
5.	Team Balance	1	Gra pozwala na: integrację nowych członków zespołu; określenie i przećwiczenie możliwych typów zachowań przywódczych, zbadanie możliwości zespołu do wspólnego rozwiązywania złożonych problemów i zwiększenia efektywności pracy. Ponadto celem gry jest prezentacja zasad dobrego zarządzania projektowego. Gra powinna zawierać: <ul style="list-style-type: none"> • 1 dwustronna plansza z labiryntem • 16 sznurków z drewnianymi uchwytami • 8 kulek • Podręcznik prowadzącego • 1 zestaw naklejek

Część 6.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
6.	Przesłanie	1	Gra edukacyjna z tego obszaru powinna wpierać prowadzącego w przełamanie "pierwszych lodów" między uczestnikami i pomóc w lepszym poznaniu oraz nawiązaniu między nimi relacji. Dodatkowym efektem ma być podniesienie energii w grupie, co również ma sprzyjać dalszej pracy i uczeniu. Prowadzący powinien mieć możliwość samodzielnego wydruku instrukcji dla uczestników, dysponując plikiem elektronicznym pdf. Dodatkowo gra powinna być wspierana przez aplikację internetową (aplikacja powinna również działać w trybie off-line), co ma zwiększyć użyteczność i atrakcyjność całej gry. Gra powinna umożliwiać przeprowadzenie rozgrywki w grupie od 6 do



			25 osób i mieć możliwość zwiększenia tej liczby dzięki np. arkuszom dla obserwatorów. Czas trwania rozgrywki wraz z omówieniem powinien wynieść do 0,5 godziny.
--	--	--	---

Część 7.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
7.	Roboty	1	<p>Gra powinna umożliwić uczestnikom poznanie wybranych technik kreatywnych służących rozwijaniu problemów biznesowych i wspólnemu (w grupach projektowych) tworzeniu innowacyjnych rozwiązań. Dodatkowo powinna dawać okazję do rozwoju umiejętności praktycznego wykorzystania technik w trakcie realizacji projektu. Istotną korzyścią dla graczy ma być również możliwość poznania dzięki rozgrywce skutecznej procedury pracy nad problemem, która skraca czas wykonania i sprzyja kreatywności. Udział w rozgrywce powinien dać uczestnikom także okazję do doświadczenia pracy zespołowej ukierunkowanej na generowanie pomysłów. Efektem aktywności uczestników w trakcie rozgrywki powinno być stworzenie projektu, którego ocena stanie się podstawą do określenia rezultatu osiągniętego przez poszczególne zespoły.</p> <p>Prowadzący powinien mieć możliwość samodzielnego wydruku instrukcji oraz akcesoriów (karty, instrukcje) dla uczestników, dysponując plikiem elektronicznym pdf. Gra powinna umożliwiać przeprowadzenie rozgrywki w grupie od 6 do 32 osób i mieć możliwość zwiększenia tej liczby dzięki np. arkuszom dla obserwatorów. Czas trwania rozgrywki wraz z omówieniem powinien wynieść ok 5 godzin.</p>

Część 8.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
8.	W otwarte karty	1	<p>Gra powinna umożliwić uczestnikom naukę wybranych technik negocjacyjnych (minimum trzydziestu). Gra powinna również umożliwiać trening umiejętności wykorzystania technik negocjacyjnych w realnych sytuacjach istotnych dla uczestników. Dodatkowym walorem edukacyjnym, który powinna posiadać gra jest możliwość nauki metod obrony przeciw wybranym technikom negocjacyjnym i sposobom manipulacji, co w efekcie ma podnieść kompetencje komunikacyjne uczestników.</p>



			W jej skład powinny wchodzić akcesoria takie jak karty z opisem technik negocjacyjnych, czy arkusze celów negocjacyjnych. Technologia wykonania kart powinna umożliwić uczestnikom stosowanie technik w zależności od etapu prowadzonych negocjacji (techniki na rozpoczęcie pertraktacji, ustalanie warunków, podsumowanie, zamknięcie). Prowadzący powinien mieć możliwość samodzielnego wydruku dodatkowych materiałów, dysponując plikiem elektronicznym pdf. Gra powinna umożliwiać przeprowadzenie rozgrywki w grupie od 2 do 20 osób i mieć możliwość zwiększenia tej liczby dzięki np. dodatkowym taliom kart. Czas trwania rozgrywki wraz z omówieniem powinien wynieść ok 1,5 godziny.
9.	Karty do gry „W otwarte karty” 20 kompletów	1	Dodatek do gry „W otwarte karty” ma być 20 tali kart z technikami negocjacyjnymi. Karty nie są samodzielnym produktem i do ich wykorzystania niezbędny jest zakup gry.

Część 9.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
10.	Tower of power	1	<p>Celem gry jest praca nad komunikacją i osiągnięciem wspólnego celu - wybudowaniem wieży. Podczas gry będzie można odpowiedzieć na pytania: Kto pełni funkcję kierownika budowy? Jak zespół inżynierów traktuje siebie nawzajem? Co jest ważne dla każdego z pracowników? I wiele, wiele innych.</p> <p>Zawartość zestawu: 1 dźwig/żuraw (buk/lub ze stali nierdzewnej) wraz z 34 linkami (2 m x 3mm grubości, splecione ośmiokrotnie) 6 drewnianych klocków instrukcja obsługi Czas rozgrywki: 20-60 minut Liczba graczy (minimalna/optymalna/maksymalna): 6/12/34 Niezbędna przestrzeń: 25m²; możliwe do rozłożenia praktycznie na każdym terenie; na zewnątrz i w pomieszczeniu Wymiary: 34 x 46 x 16 cm. Waga: 7,5 kg</p>



--	--	--	--

Część 10.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
11.	Symbole	1	<p>Celem gry jest przygotowanie zespołów projektowych do pracy w konkurencyjnym środowisku, pod presją czasu. Pokazuje, jak istotne jest dobre planowanie, uważność w komunikacji, uwspólnienie języka komunikacji oraz wpływ tych elementów na wzrost skuteczności zespołu.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Podręcznik prowadzącego • Plansza metalowa • Pudełko • 30 magnetycznych płytek

Część 11.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
12.	Ethica	1	<p>Gra Ethica promuje podejmowanie społecznie odpowiedzialnych inwestycji. Uczy, w jaki sposób osobiste oszczędności i inwestycje mogą wpływać na innych ludzi, planetę i światową gospodarkę. Pokazuje konsekwencje decyzji finansowych w kontekście ekonomicznym, społecznym i środowiskowym.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plansza • 9 kart Inwestycji giełdowych • 9 kart Inwestycji spółdzielczych • 3 karty Rachunków oszczędnościowych • 27 kart Wiadomości inwestycyjnych • 12 kart Wiadomości ze świata (GlobalNews) • 440 banknotów • 27 pionków w 9 kolorach • 30 monet • 3 karty Pomoc – Bankier • 6 kart Pomoc – Rodzina • 3 kostki • Zasady gry • Podręcznik dla trenera



Część 12.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
13.	Matrix	1	<p>Matrix to ćwiczenie, które wymaga stworzenia systemu współpracy, w którym każda osoba ma określony cel, który można osiągnąć tylko poprzez współpracę z innymi. System ściśle określa zasady, które muszą być przestrzegane przez cały czas. Uczestnicy starają się osiągnąć swoje indywidualne cele, jednocześnie wspierając innych w osiąganiu ich celów. Ćwiczenie adresuje tematy związane z przepływem informacji, kanałami komunikacji i strukturami organizacyjnymi. Daje możliwość zbadania skuteczności różnych systemów raportowania macierzowego, komórkowego i liniowego.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 16 sztuk fabrycznych pasków z kołami 4-D na każdym pasku po 16 sztuk linek - łańcuchów w każdym z czterech kolorów (w sumie 64 sztuki) • 16 sztuk 2-metrowych czerwonych łączów, z klipsem na końcu każdego • 12 sztuk 1,5-metrowych białych łączów, z klipsem na końcu każdego • 10 sztuk drukowanych kart celów z ilustracjami 4-linkowych łańcuchów • 6 sztuk drukowanych kart celów z ilustracjami 3-linkowych łańcuchów • Instrukcja dla prowadzącego

Część 13.

Lp.	Nazwa przedmiotu	Ilość (szt.)	Opis przedmiotu zamówienia/specyfikacja
14.	Misja XYZ	1	<p>Gra pozwala na wykazanie się umiejętnościami z zakresu kontrolowania zadań (oraz procesu), postępowanie zgodnie z instrukcjami dotyczącymi procesu i zadania. Ponadto celem gry jest stworzenie procesu, który angażuje wszystkich uczestników w rozwiązywanie zadania oraz kontrolowanie zaangażowania i postępów innych uczestników zgodnie z posiadanymi informacjami.</p> <p>Zawartość zestawu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 zestawy kart (po 32 karty zadania/informacji), • 2 zestawy żetonów (po 32 kolorowe żetony: 4

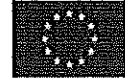


Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



			<p>czerwone, 10 niebieskich i 18 zielonych),</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 podręcznik dla prowadzącego.
--	--	--	---

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>
-----	----------------------------	---	---

06 LIS. 2019

PROREKTOR
ds. Rozwoju

dr hab. inż. Joanna Jędralska, prof. PB

POLITECHNIKA BIAŁOSTOCKA
15-351 Białystok, ul. Wiejska 45 A
tel. 85 746-90-00
Regon 000001672 NIP 542-020-87-21

KIEROWNIK PROJEKTU
PB 2.0. - Zintegrowany Program Rozwoju
Umowa nr POWR.03.05.00-00-Z220/18

mgr Daniel Łukasz Puch

Specjalista ds.
administracyjnych
mgr Aneta Putko
4.11.2019r.