



Zachodniopomorska Szkoła Biznesu w Szczecinie  
ul. Żołnierska 53, 71-210 Szczecin

Szczecin, dnia 07.06.2019 r.

## OGŁOSZENIE

**Rozeznanie rynku dot. wykonania dzieła:  
opracowania szczegółowego programu zajęć wraz z efektami kształcenia oraz opracowania  
interaktywnych materiałów do zajęć dla młodzieży w wieku 14-18 lat:  
Akademia Młodego Lidera – program „Od gamera do kodera”  
– KOD CPV 80310000-0 Usługi edukacji młodzieży**

W związku z realizacją projektu i koniecznością opracowania programów szkoleń oraz materiałów interaktywnych do szkoleń dla młodzieży w wieku 14-18 lat w programie „Akademia Młodego Lidera”, realizowanych w ramach projektu, prowadzone jest rozeznanie cenowe.

Rozeznanie rynku odbywa się w ramach realizacji projektu "Pigułki kompetencji Zachodniopomorskiej Szkoły Biznesu", współfinansowanego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020 współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego. Nr umowy: POWR.03.01.00-00-T236/18.

W ramach realizacji powyższego projektu planowane jest opracowanie m.in. programu kształcenia „Akademia Młodego Lidera” służącego rozwojowi kompetencji, skierowanego do młodzieży w wieku 14-18 lat - uczniów szkół podstawowych (klasy powstałe 7-8 po reformie edukacyjnej), szkół ponadgimnazjalnych (licea, technika) oraz jego późniejsza realizacja. „Akademia Młodego Lidera” to program dydaktyczny składający się z 3 modułów: modułu IT (szkolenie "Od gamera do kodera"), modułu rozwijającego kompetencje związane z przedsiębiorczością (szkolenie "Projekt Przedsiębiorstwo") oraz modułu rozwijającego kompetencje społeczne (szkolenie "Autoprezentacja", "Wyznaczanie celów", "Zarządzanie czasem", "Zarządzanie stresem").

Treść rozeznania wraz z załącznikami dostępna jest na stronie [www.zpsb.pl](http://www.zpsb.pl).

### I. Opis przedmiotu rozeznania rynku:

#### 1. Opracowanie szczegółowego programu zajęć wraz z efektami kształcenia

Opracowany program szczegółowy zajęć musi zawierać dokładny zakres z podziałem na poszczególne moduły, określać szczegółowo efekty kształcenia oraz sposób ich wykazania dla każdego modułu. Ma także zawierać wskazówki dla prowadzących zajęcia. Powstały program będzie uniwersalnym opracowaniem, umożliwiającym prowadzenie kolejnych cykli takich programów na Uczelni. W ramach zamówienia przewidywane jest także przeprowadzenia szkolenia dla prowadzących zajęcia z powstałego programu. Konieczność dopasowania wymogów formalnych stosowanych przy tworzeniu programów kształcenia, a jednocześnie innowacyjności przy tworzeniu programu dla młodzieży w wieku 14-18 lat.

#### 2. Opracowanie interaktywnych materiałów do zajęć

Opracowanie materiałów do zajęć obejmuje autorskie opracowanie pomysłu na innowacyjne zajęcia dla grupy docelowej, łączące zabawę z nauką, pozwalające zainteresować i zaangażować uczestników oraz w atrakcyjny sposób przekazać im





skomplikowane aspekty modułów. Przy opracowaniu materiałów należy wziąć pod uwagę, że powinny one zapewniać realizację efektów kształcenia, opracowanych w programie kształcenia dla Programu. Wymagane są tu w równym stopniu umiejętności i doświadczenie w przedmiotowym zakresie modułu, doświadczenie i wiedza dotyczące metod uczenia oraz sposobów angażowania i utrzymania uwagi, a także kreatywność i innowacyjność podejścia do edukacji. W ramach zamówienia przewidywane jest także przeprowadzenia szkolenia dla prowadzących zajęcia z użyciem powstałych materiałów.

3. Opis modułu „Od gamera do kodera” programu „Akademia Młodego Lidera” znajduje się w załączniku nr 2.
4. Wykonawca musi dysponować wiedzą merytoryczną w zakresie obszaru szkolenia, a także posiadać minimum 3-letnie doświadczenie zawodowe w obszarze dotyczącym szkolenia w ramach danego modułu (M-1) – wg zał. nr 2.
5. Podane ceny – w zakresie z pkt 1. opisu przedmiotu zamówienia (programy) lub pkt. 2 (materiały) lub łącznie pkt. 1 i 2 (program i materiały) – powinny obejmować wykonanie zamówienia w terminie i wg wytycznych otrzymanych od Zamawiającego, czyli w Zachodniopomorskiej Szkole Biznesu w Szczecinie. Podane cena obejmuje pełny koszt brutto wykonania całości (1 i 2) lub części (1 lub 2) zamówienia dla wskazanego modułu (M-1) – wg zał. nr 2.

## II. Termin i sposób przedstawienia oferty cenowej

Prosimy uprzejmie o przesłanie lub złożenie pisemnej oferty w Zachodniopomorskiej Szkole Biznesu w Szczecinie - Biuro Projektu, ul. Żołnierska 53, pok. 210 (lub pozostawienia na Portierni na parterze), 71-210 Szczecin; lub na adres email: [pigulkikompetencji@zpsb.pl](mailto:pigulkikompetencji@zpsb.pl), do dnia: **14.06.2019 r. do godziny 15:00** (liczy się data dotarcia oferty do Biura lub wystania poczty email).

Dopuszcza się składanie ofert drogą elektroniczną (skan oferty) – adres: [pigulkikompetencji@zpsb.pl](mailto:pigulkikompetencji@zpsb.pl).

## III. Sposób porozumiewania się Zamawiającego z oferentami

1. Osobą upoważnioną ze strony Zachodniopomorskiej Szkoły Biznesu do kontaktów z dostawcami jest: p. Agata Mikołajczak, tel. 91/ 8149461, email: [pigulkikompetencji@zpsb.pl](mailto:pigulkikompetencji@zpsb.pl). Kontakt w dni robocze w godzinach 09:00-17:00.
2. Wszelkie pytania i wątpliwości związane z niniejszym postępowaniem należy zgłaszać w formie pisemnej – email: [pigulkikompetencji@zpsb.pl](mailto:pigulkikompetencji@zpsb.pl).

## IV. Oferta

1. Oferta powinna zawierać:
  - 1) wypełniony formularz ofertowy z oświadczeniem (zał. nr 1);
  - 2) Powyższe dokumenty i oświadczenia muszą być w formie oryginałów lub kserokopii poświadczonych za zgodność z oryginałem przez osobę/osoby upoważnione do reprezentacji. Dopuszcza się składanie dokumentów drogą elektroniczną (skan dokumentów).





#### **V. Kryteria oceny**

Informujemy, że kryterium oceny ofert w 100% będzie cena. Prosimy o wskazanie kosztu brutto wykonania całości (1 i 2) lub części (1 lub 2) zamówienia dla wskazanego modułu (M-1) – wg tabeli w zał. nr 1. Cena powinna być ceną brutto i obejmować wszelkie koszty oferenta, w tym koszt dokonania niezbędnych poprawek, w przypadku uwag opiekuna merytorycznego przed przyjęciem dzieła, koszt przeprowadzenia szkolenia dla prowadzących zajęcia, koszty przekazania pełni praw autorskich majątkowych do wykonanych w ramach zamówienia dzieł, a także wszelkie obciążenia podatkowe itp. Zamawiający nie dopuszcza możliwości składania ofert wariantowych. Oferent może podjąć się wyceny częściowej, w zakresie wyboru punktów 1 i/lub 2 opisu przedmiotu zamówienia, wchodzących w skład zapytania cenowego. Okres związania ofertą: 30 dni. Jednocześnie informujemy, że przekazana wycena będzie miała charakter wyłącznie informacyjny, służący oszacowaniu wartości zamówienia i nie stanowi podstawy do dalszych czynności handlowych.

#### **Załączniki:**

1. Formularz ofertowy wraz z oświadczeniem o sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia.
2. Opis modułu „Od gamera do kodera” i programu „Akademia Młodego Lidera”.



Załącznik nr 1

miejsowość ....., dnia .....

**FORMULARZ OFERTY ROZEZNANIA CENOWEGO**

**Dane Oferenta**

Nazwa i Adres [ew. pieczęć firmowa]:

**Osoba do kontaktu**

Imię i nazwisko: .....

Adres: .....

Telefon: .....

E-mail .....

W odpowiedzi na ogłoszenie o rozeznaniu rynku z dnia 07.06.2019 r. mające za przedmiot wykonanie dzieła: **Opracowanie szczegółowego programu zajęć wraz z efektami kształcenia i/lub Opracowanie interaktywnych materiałów do zajęć**, w ramach Projektu "Pigułki kompetencji Zachodniopomorskiej Szkoły Biznesu", nr umowy: POWR.03.01.00-00-T236/18, przedstawiam ofertę cenową dotyczącą realizacji przedmiotu zamówienia w następującym zakresie:

Moduły programu	Cena brutto* (w PLN) za przygotowanie szczegółowego programu szkolenia wraz efektami kształcenia	Cena brutto* (w PLN) za przygotowanie kompletu interaktywnych materiałów do zajęć	Cena brutto* (w PLN) za przygotowanie szczegółowego programu szkolenia wraz efektami kształcenia oraz materiałów do zajęć
M-1 „Od Gamera do Kodera”			

*\* podana cena jest ceną brutto i obejmuje wszelkie koszty oferenta, w tym koszt dokonania niezbędnych poprawek, w przypadku uwag opiekuna merytorycznego przed przyjęciem dzieła, koszt przeprowadzenia szkolenia dla prowadzących zajęcia, koszty przekazania pełni praw autorskich majątkowych do wykonanych w ramach zamówienia dzieł, a także wszelkie obciążenia podatkowe.*

1. Oświadczam, że dysponuję odpowiednim potencjałem rzeczowym i osobowym zapewniającym należyte wykonanie zamówienia, zgodnie z wymogami ust. 3 Opisu przedmiotu zamówienia.
2. Oświadczam, że znajduję się w sytuacji ekonomicznej i finansowej zapewniającej wykonanie zamówienia.





3. Oświadczam, że zapoznałem/am się z treścią Ogłoszenia oraz uzyskałem/am konieczne informacje niezbędne do przygotowania oferty. Składając ofertę akceptuję postanowienia i wymagania postawione Ogłoszeniem rozeznania rynku.
4. Oświadczam, że jestem osobą upoważnioną do składania oferty w imieniu oferenta.
5. Oświadczam, iż wszystkie informacje zamieszczone w ofercie są aktualne i prawdziwe.
6. Oświadczam, iż w cenie oferty uwzględniono wszystkie wymagania niniejszego Zapytania ofertowego oraz wszelkie koszty związane z realizacją zamówienia.
7. Oświadczam, iż posiadam uprawnienia do wykonywania działalności i czynności objętych przedmiotem zamówienia, jeżeli ustawy nakładają obowiązek posiadania takich uprawnień.
8. Oświadczam, że składając niniejszą ofertę, jestem świadom i wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Zamawiającego w zakresie i celu niezbędnym do realizacji niniejszego postępowania i ew. realizacji usługi, na czas związania z ofertą lub czas realizacji usługi oraz ew. reklamacji.

.....

Data i podpis osoby uprawnionej ze strony Oferenta (imię i nazwisko)





Załącznik nr 2

## Opis ramowy programu „Akademia Młodego Lidera” i modułu „Od gamera do kodera”

# „Akademia Młodego Lidera

Celem głównym projektu jest rozwój oferty uczelni w zakresie trzeciej misji skierowanej do młodych osób (w wieku 14-18 lat), poprzez opracowanie programu kształcenia i jego realizację służącego rozwijaniu kompetencji.

Grupa docelowa: młodzież w wieku 14-18 lat - uczniów szkół podstawowych (klasy powstałe 7-8 po reformie edukacyjnej), szkół ponadgimnazjalnych (licea, technika). Głównymi cechami łączącymi osoby z tej grupy docelowej jest fakt, iż znajdują się one na początku swojej dorosłej ścieżki edukacyjnej i zawodowej. Często jeszcze niepewne swoich przyszłych wyborów i poziomu swojej kompetencji. Wsparcie ma pomóc im w poszerzaniu wiedzy ogólnej i specjalistycznej i rozwoju zainteresowań.

Młodzieży chcemy pokazać, że ich pasja, hobby czy chociażby sposób spędzania wolnego czasu może w przyszłości stać się podstawą udanej ścieżki zawodowej. A rozwijanie kompetencji związanych z kompetencjami społecznymi oraz kompetencjami przedsiębiorczymi pozwoli im w przyszłości stać się istotnym uczestnikiem nie tylko regionalnego rynku pracy.

Potrzeby, oczekiwania, bariery młodzieży – które należy uwzględnić w przygotowanych materiałach:

1. Ograniczenie zakresu standardowych form zajęć - zamiana formy podawczej na formę warsztatową.
2. Zdecydowana większość chce zaspokajać ciekawość, rozwijać zainteresowania, sprawdzać się w nowych sytuacjach, poznawać możliwości realizacji planów życiowych czyli poszukują sposobów zaspokojenia ciekawości i pogłębiania wiedzy oraz rozbudzania kreatywności.
3. Wsparcie w rozwijaniu kompetencji niezbędnych do odnalezienia się w dzisiejszym świecie i na przyszłym rynku pracy (m.in. współpracy, myślenia krytycznego i kreatywnego oraz rozwiązywania problemów i działania innowacyjnego, w tym przedsiębiorczego).
4. Ograniczony dostęp do specjalistycznych pracowni, odpowiedniego wyposażenia, zbyt liczne oddziały klasowe - w ramach projektu każda program ma być dedykowany zajęciom w grupach maks. 20 uczniów, którzy będą pracować w mniejszych zespołach przygotowując projekty.
5. Brak przekonania o przydatności wiedzy szkolnej w realnym świecie - oparcie programu dydaktycznego na grach pokaże w jaki sposób ich znajomość może przełożyć się na użyteczne umiejętności przydatne na rynku pracy i w życiu osobistym.

Akademia Młodego Lidera - program dydaktyczny skierowany do młodzieży w wieku 14-18 lat, składający się z 3 modułów: modułu IT (szkolenie "Od gamera do kodera"), modułu rozwijającego kompetencje związane z przedsiębiorczością (szkolenie "Projekt Przedsiębiorstwo") oraz modułu rozwijającego kompetencje społeczne (szkolenie "Autoprezentacja", "Wyznaczanie celów", "Zarządzanie czasem", "Zarządzanie stresem").

## M-1 Moduł „Od gamera do kodera”

Moduł "Od gamera do kodera" - program 40 godz. kształtujący kompetencje ICT, kreatywność, umiejętność rozwiązywania problemów i pracę w zespole. Program dydaktyczny powinien objąć ok. 4-8 modułów w wymiarze 5-10 godzin lekcyjnych/moduł.





Ramowy program dydaktyczny:

- moduł 1 - Gry komputerowe - historia, przyszłość, środowisko
- moduł 2 - Psychologia gier komputerowych i psychika gracza
- moduł 3 - Metodologia projektowania gier komputerowych
- moduł 4 - Grafika komputerowa i animacja 2D w grach i aplikacjach mobilnych
- moduł 5 - "Dźwięk w grach - kreacja muzyczna i kształtowanie obrazów dźwiękowych
- moduł 6 - Programowanie gier w Unity 3D i Unreal Engine
- moduł 7 - E-sport
- moduł 8 - Testowanie gier i wprowadzanie gier i aplikacji mobilnych na rynek. Zarządzanie projektem IT

Planowane, ogólne efekty kształcenia w ramach programu dydaktycznego "Od gamera do kodera":

1. wiedza: posiada podstawową wiedzę w zakresie podstaw informatyki, w tym w zakresie programowania, tworzenia prostych aplikacji mobilnych, zasad grywalizacji oraz sposobów realizacji prostych projektów IT
2. umiejętności: potrafi zaproponować kreatywne rozwiązanie problemu, wykorzystuje analityczne myślenie do zaprojektowania rozwiązań grywalizacyjnych, potrafi wykonać (oprogramować) prostą aplikację mobilną
3. kompetencje społeczne: umiejętność pracy w zespole, świadomość znaczenia kształcenia przez całe życie, potrafi akceptować różnorodność w grupie i wykorzystywać ją do tworzenia nowych rozwiązań problemów

