

nr zapytania ofertowego 13/KON/z045/2021

Załącznik nr 1 (C) do Warunków

Specyfikacja

Wymogi dla gry/ier/oprogramowania/ń do gry/gier/oprogramowania/ń - zestawu gier do Pracowni Organizacji i Zarządzania – część 3

Oferta Wykonawcy musi uwzględniać licencję/e bezterminową/e niewyłączną/e na grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a o tematyce wskazanej w niniejszej Specyfikacji, umożliwiającą jednoczesną rozgrywkę dla min. 15 osób.

W ramach realizacji przedmiotu zamówienia Wykonawca dostarczy grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a do siedziby Zamawiającego (ul. Cegielniana 14, 35-310 Rzeszów).

W przypadku oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinno/e być ono/e utrwalone na nośniku danych (CD/pendrive).

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

Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y umożliwiać jednoczesną rozgrywkę min. 15 graczy. W przypadku gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń przeznaczonej/ego/y dla mniejszej liczby graczy, Wykonawca powinien zapewnić odpowiednią liczbę egzemplarzy gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń.

Licencja/e do gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinna obejmować wykorzystywanie gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń w ramach zajęć, szkoleń i warsztatów realizowanych przez Zamawiającego dla nieograniczonej liczby osób.

1. Licencja/e na grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a musi/muszą umożliwiać dostęp do gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń przeznaczonych dla nieograniczonej liczby uczestników (użytkowników).
2. Licencja/e na grę/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a musi/muszą obejmować wszystkie elementy scenariusza uwzględnione w niniejszej specyfikacji.
3. W ramach udzielonej/yh licencji bezterminowej/yh Wykonawca zobowiązany jest przekazać Zamawiającemu:
 - a. Regulamin/y ogólny/e gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń lub instrukcję/e graczy/użytkowników
 - b. Podręcznik/i trenera (o ile stanowi element oferty).

Scenariusz:

Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a, która/e uczy jak rozpoznać potencjał klienta, jak z nim rozmawiać i jak usłyszeć, co nam komunikuje w toku negocjacji handlowych.

Gra/y/oprogramowanie/a do gry/ier/oprogramowanie/a powinna/o/y:

- kłaść nacisk na poznanie i stosowanie różnorodnych technik komunikacyjnych oraz udzielania konstruktywnej informacji zwrotnej,
- podnosić umiejętności skutecznej komunikacji w sytuacjach trudnych tj. negocjacje
- uczyć aktywnego słuchania, negocjacji, badanie potrzeb, prezentacja ofert, zamykania rozmów handlowych
- uświadamiać uczestnikom wartości oddzielania treści prawdziwych od wyprodukowanych przez nasze schematy poznawcze ułatwia porozumienie i pozwala unikać kłopotliwych sytuacji w trakcie negocjacji.

Scenariusz gry/ier/oprogramowania/ń do gry/ier/oprogramowania/ń powinien przewidywać min. 1 godzinę rozgrywki.