**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**W CELU USTALENIA SZACUNKOWEJ WARTOŚCI ZAMÓWIENIA**

1. **Opis przedmiotu zamówienia:**

Przedmiotem zamówienia jest **Zakup symulatorów VR- 3 sztuki (Część I) oraz Modelu komunikacji interpersonalnej - 3 scenariusze** (**Część II)** na potrzeby projektu "Akademia Marynarki Wojennej coraz bardziej dostępna" (nr projektu FERS.03.01-IP.08-0177/24-00) realizowanego w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

2021-2027  współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.

Zgodnie z poniższą specyfikacją:

**Część I**

 **Zadanie 14 podzadanie 1 Symulatory VR – 3 sztuki** - w ramach projektu

"Akademia Marynarki Wojennej coraz bardziej dostępna" (nr projektu FERS.03.01-IP.08-0177/24-00) realizowanego w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027  współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.

1. Uzasadnienie:

Symulatory wirtualnej rzeczywistości (VR) odczuć ograniczeń osób z niepełnosprawnościami (OzN) i osób ze szczególnymi potrzebami (OzSP), które umożliwią studentom i kadrze Uczelni:

* bezpieczne, immersyjne doświadczenie realnych barier i ograniczeń, z jakimi mierzą się osoby z różnymi rodzajami niepełnosprawności i szczególnych potrzeb;
* budowanie empatii oraz motywacji do udzielania wsparcia OzN i OzSP w środowisku uczelnianym;
* praktyczne testowanie rozwiązań zapewniających dostępność (architektonicznych, cyfrowych, informacyjno-komunikacyjnych) przed ich wdrożeniem;
* ujednolicenie i profesjonalizację zajęć, szkoleń, warsztatów itd. prowadzonych przez pracowników Uczelni dzięki powtarzalnym, mierzalnym scenariuszom.

2. Cel:

Zapewnienie kadrze i studentom Uczelni narzędzia, które:

* podnosi świadomość najczęściej występujących niepełnosprawności i szczególnych potrzeb w Uczelni;
* umożliwia prowadzenie zajęć, szkoleń, warsztatów i itd., z użyciem realistycznych symulacji VR;
* wzmacnia kompetencje Uczelni w zakresie inkluzji – od planowania przestrzeni architektonicznej, cyfrowej oraz informacyjno-komunikacyjnej;
* wspiera OzN i OzSP w osiąganiu pełnego potencjału edukacyjnego i zawodowego.

3. Opis symulatorów i scenariuszy VR:

1) Symulator ograniczeń ruchowych:

* symulacja trudności i ograniczeń osób starszych oraz osób z ograniczoną mobilnością;
* opis scenariusza: użytkownik, wyposażony w kombinezon i gogle VR, doświadcza ograniczonej ruchomości stawów, osłabienia mięśni pleców i nóg oraz problemów z utrzymaniem równowagi. W wirtualnym świecie pokazano sytuacje, w których nieergonomiczne rozwiązania architektoniczne stają się poważną barierą;
* przykładowe zadania: pokonanie barier architektonicznych w Uczelni, np. manewrowanie w zatłoczonej przestrzeni akademickiej; korzystanie z windy o zbyt wąskim wejściu; ewakuacja po schodach przy ograniczonej widoczności; pokonanie wysokiego progu w mieszkaniu; sięganie po produkt z wysokiej półki w sklepie samoobsługowym; wejście do autobusu i zajęcie miejsca przed zamknięciem drzwi;
* elementy dydaktyczne: natychmiastowy feedback dźwiękowy i wizualny sygnalizujący błędy użytkownika, panel statystyk (czas wykonania zadania, liczba potknięć) oraz gotowe arkusze do omówienia wyników i analizy doświadczeń podczas zajęć.

2) Symulator wad wzroku:

* symulacja trudności i ograniczeń osób słabowidzących z różnymi zaburzeniami widzenia;
* opis scenariusza: użytkownik, dzięki goglom VR z odpowiednimi filtrami, doświadcza takich schorzeń okulistycznych jak zaćma, jaskra, astygmatyzm czy daltonizm. Symulator umożliwia wybór rodzaju wady wzroku, wpływającej na sposób postrzegania otoczenia;
* przykładowe zadania: odnalezienie sali wykładowej na podstawie tablic kierunkowych i oznaczeń; odczytanie planu zajęć z tablicy informacyjnej; bezpieczne przejście zatłoczonym korytarzem Uczelni; praca przy komputerze z niewłaściwie skonfigurowanym kontrastem; rozpoznanie kolorystycznych sygnałów ostrzegawczych; identyfikacja osób po sylwetce i głosie w ciemnym korytarzu;
* elementy dydaktyczne: tryb „pomoc dydaktyczna”, umożliwiający porównanie widzenia osoby zdrowej i osoby z daną wadą wzroku, automatycznie generowane raporty z rekomendacjami usprawnień (np. kontrast, wielkość czcionki) oraz karty pracy wspierające analizę doświadczeń.

3) Symulator wad słuchu:

* symulacja trudności i ograniczeń osób niedosłyszących oraz barier w komunikacji;
* opis scenariusza: użytkownik doświadcza różnych stopni niedosłuchu i korzysta z alternatywnych metod komunikacji, takich jak napisy, wirtualne kartki papieru czy język migowy. Symulacja ukazuje trudności w dostępie do informacji i orientacji w przestrzeni Uczelni;
* przykładowe zadania: skontaktowanie się z pracownikiem Uczelni w celu uzyskania informacji o kierunku, bez użycia dźwięku; rozpoznanie alarmu ewakuacyjnego przekazywanego za pomocą sygnałów świetlnych i wibracji; dotarcie do wskazanego miejsca (np. sekretariatu) w warunkach ograniczonej dostępności komunikacyjnej; uczestnictwo w wykładzie z różnymi ustawieniami jakości napisów; odbiór ogłoszenia megafonowego wyłącznie w formie świetlnej; reagowanie na dźwięk dzwonka do sali z opóźnionym systemem wibracyjnym;
* elementy dydaktyczne: panel analityczny porównujący skuteczność różnych technologii wspierających komunikację (pętle indukcyjne, aplikacje mobilne z napisami na żywo), pomiar poziomu stresu komunikacyjnego za pomocą czujników oraz gotowe narzędzia do omówienia doświadczeń i wyciągnięcia wniosków podczas zajęć.

4. Wymagania:

Zakup, dostarczenie, instalacja i wdrożenie 3 symulatorów VR wraz z bezterminową licencją obejmuje:

* dostarczenie 3 pełnych kompletów symulatorów VR (symulacje ograniczeń ruchowych, wad wzroku i wad słuchu), złożonych z gogli VR typu stand-alone, kontrolerów ruchu, źródła zasilania, kabla USB-C, wkładek ochronnych i futerału transportowego;
* parametry sprzętowe gogli VR powinny zapewniać najwyższy komfort użytkowania i mobilność: minimalna rozdzielczość 2040 × 2040 pikseli na oko, pole widzenia co najmniej 100°, wbudowany inside-out tracking (bez zewnętrznych stacji bazowych, który można używać w różnych salach bez dodatkowej instalacji) oraz nieprzerwany czas pracy akumulatora wynoszący min. 2h. Urządzenia muszą posiadać certyfikat CE i spełniać wymogi dyrektywy RED. Dodatkowo każdy zestaw ma być uzupełniony o matę bezpieczeństwa 1 × 1 m z wypukłą krawędzią oraz zapasowy komplet wkładek „VR Cover”, co ułatwi dezynfekcję i zachowanie zasad BHP;
* zapewnienie bezterminowej licencji na oprogramowanie symulacyjne w języku polskim, zawierające 3 scenariusze („Ograniczenia ruchowe”, „Wady wzroku”, „Wady słuchu”) z minimum dwoma poziomami intensywności oraz systemem pomiaru KPI (czas, liczba błędów, ścieżka użytkownika) z możliwością eksportu danych do formatu CSV lub xAPI (licencja na oprogramowanie musi być bezterminowa i umożliwiać pracę w trybie offline, bez opłacania abonamentu);
* opracowanie i przekazanie do każdego zestawu pełnej dokumentacji technicznej, instrukcji obsługi, instrukcji bezpieczeństwa, kart ćwiczeń oraz arkuszy ewaluacji przed/i po szkoleniowej;
* wdrożenie – instalacja – uruchomienie wszystkich 3 scenariuszy na każdym zestawie, wykonanie próbnego szkolenia oraz wygenerowanie raportu KPI (kluczowe wskaźniki efektywności) w formacie CSV;
* przeprowadzenie szkoleń przedwdrożeniowych w formule train-the-trainer (10 szkoleń/po 8 godzin dla grup 5-10 osób);
* przekazanie materiałów szkoleniowych w wersji drukowanej i elektronicznej (treści oraz filmów instruktażowych) umożliwiających kadrze samodzielne wykorzystanie symulatorów VR w zajęciach, szkoleniach, warsztatach itd.;
* zapewnienie bezpłatnego wsparcia serwisowego typu door-to-door oraz bezpłatnych aktualizacji oprogramowania przez okres 4 lat od daty wdrożenia symulatorów;
* zapewnienie maksymalnego czasu reakcji serwisowej nieprzekraczającego 72 godzin roboczych;
* zagwarantowanie możliwości dokupienia lub aktualizacji nowych modułów symulacyjnych;
* zapewnienie corocznych przeglądów sprzętu i oprogramowania oraz przeprowadzenie szkoleń uzupełniających i konsultacji specjalistycznych (1 szkolenie/po 8 godzin dla grupy 5-10 osób) przez okres 4 lat od daty wdrożenia symulatorów;
* zapewnienie przetwarzania wszystkich danych generowanych przez system lokalnie lub w chmurze zlokalizowanej na terenie UE, zgodnie z wymogami RODO, z możliwością anonimizacji danych (logów);
* wystawienie jednej faktury VAT obejmującej całą usługę. Termin realizacji pełnej usługi nie może przekroczyć 60 dni od podpisania umowy. Płatność podzielona: 70% wartości umowy po dostawie, instalacji i uruchomieniu zestawów VR wraz z przeprowadzeniem próbnego szkolenia, oraz 30% po pozytywnym odbiorze funkcjonalnym. Odbiór funkcjonalny obejmuje: uruchomienie wszystkich 3 scenariuszy na każdym zestawie, wykonanie próbnego szkolenia oraz wygenerowanie raportu KPI (kluczowe wskaźniki efektywności) w formacie CSV;
* na etapie składania oferty przedstawienie karty katalogowej oferowanych gogli VR i całego sprzętu oraz opis prezentujący każdy scenariusz.

**Część II**

**Zadanie 14 podzadanie 2. Model komunikacji interpersonalnej – 3 scenariusze**

- w ramach projektu "Akademia Marynarki Wojennej coraz bardziej dostępna"

(nr projektu FERS.03.01-IP.08-0177/24-00) realizowanego w ramach programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027  współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego Plus.

1. Uzasadnienie:

Przygotowanie, opracowanie i wdrożenie modelu komunikacji interpersonalnej, dopasowanego do potrzeb Uczelni, dedykowanego dla osób z niepełnosprawnościami (OzN) i osób ze szczególnymi potrzebami (OzSP), w tym osób neuroróżnorodnych (ON)

 i znajdujących w kryzysie – stanowi kluczowy element budowania inkluzywnego środowiska Uczelni.

Model będzie wspierał skuteczne zarządzanie relacjami i zmianą, komunikację w sytuacjach kryzysowych, budowanie motywacji wewnętrznej oraz przekazywanie konstruktywnej informacji zwrotnej. W ramach modelu powstaną 3 scenariusze sytuacyjne służące doskonaleniu kluczowych kompetencji komunikacyjnych:

* reagowania w sytuacjach kryzysowych,
* budowania motywacji wewnętrznej i udzielania konstruktywnej informacji zwrotnej,
* zarządzania relacjami i zmianą w środowisku Uczelni.

Scenariusze zostaną opracowane w sposób umożliwiający ich praktyczne wykorzystanie podczas zajęć, szkoleń, warsztatów itd., a także codziennej pracy z OzN, OzSP, ON oraz doświadczającymi kryzysu, wzmacniając kompetencje komunikacyjne zarówno kadry, jak i studentów Uczelni.

2. Cel:

Zapewnienie kadrze i studentom Uczelni narzędzia, które:

* podniesie świadomość najczęściej występujących niepełnosprawności i szczególnych potrzeb w środowisku Uczelni;
* umożliwi prowadzenie skutecznej komunikacji interpersonalnej, zwłaszcza w sytuacjach kryzysowych;
* wesprze zarządzanie zmianą w środowisku Uczelni, z uwzględnieniem potrzeb OzN, OzSP, ON i doświadczających kryzysu;
* pozwoli budować i podtrzymywać motywację wewnętrzną uczestników procesu kształcenia;
* ułatwi udzielanie konstruktywnej informacji zwrotnej, wspierającej rozwój studentów;
* zmniejszy wskaźnik rezygnacji z edukacji (drop-out) dzięki atmosferze zrozumienia, wsparcia i otwartości na potrzeby osób wrażliwych;
* wzmocni kompetencje Uczelni w zakresie inkluzywnej komunikacji interpersonalnej – od tworzenia przyjaznych i dostępnych warunków interakcji po zapewnienie skutecznej, dostępnej komunikacji informacyjno-komunikacyjnej;
* pomoże OzN, OzSP, ON i doświadczającym kryzysu w pełnym wykorzystaniu ich potencjału edukacyjnego i zawodowego.

3. Opis modelu komunikacji interpersonalnej:

Przygotowanie, opracowanie i wdrożenie kompleksowego modelu komunikacji interpersonalnej – wraz z 3 praktycznymi scenariuszami sytuacyjnymi do wykorzystania podczas zajęć, ćwiczeń, warsztatów itd. oraz w codziennej pracy kadry i studentów – w pełni dostosowanego do specyfiki i potrzeb Uczelni, uwzględniających charakterystyki grupy docelowej oraz zgodnych z założeniami modelu.

Model będzie oparty na uznanych, naukowo zweryfikowanych podejściach psychologicznych, w tym co najmniej na:

* Teorii Autodeterminacji (Deci i Ryan);
* Teorii dwóch systemów myślenia (Kahneman);
* Dialogu Motywującym (Miller i Rollnick);
* Teorii dysonansu poznawczego (Festinger);
* Psychologii behawioralnej;
* Psychologii narracyjnej (Storytelling).

Model zapewni wsparcie w zakresie:

* komunikacji interpersonalnej i intrapersonalnej;
* zarządzania relacjami i procesem zmiany;
* wsparcia w procesie adaptacji i wychodzenia z kryzysu;
* budowania oraz utrzymania motywacji wewnętrznej;
* udzielania konstruktywnej informacji zwrotnej.

4. Wymagania:

Zakup, przygotowanie i opracowanie, dostarczenie i wdrożenie modelu komunikacji interpersonalnej wraz z bezterminową licencją obejmuje:

* przekazanie bezterminowej licencji na model komunikacji interpersonalnej (moduły, narzędzia diagnostyczne i materiały), umożliwiającej nieograniczone czasowo wykorzystanie na wszystkich kierunkach Uczelni, bez opłat abonamentowych;
* przeprowadzenie kompleksowych szkoleń przedwdrożeniowych w formule train-the-trainer (10 szkoleń/po 8h dla grup 5-10 osób);
* certyfikację trenerską wszystkich uczestników szkoleń;
* przekazanie materiałów szkoleniowych w wersji drukowanej i elektronicznej (skrypt + film instruktażowy do scenariuszy z napisami i audiodeskrypcją), umożliwiających kadrze samodzielne prowadzenie zajęć, szkoleń, warsztatów itd.;
* opracowanie merytoryczne i graficzne oraz przekazanie na własność 10 kompletów pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć, szkoleń, warsztatów itd. zawierających założenia modelu i narzędzia stosowane w oferowanym modelu. Pomoce dydaktyczne muszą być graficznie spójne, opracowane w sposób przyciągający uwagę, estetyczny i trwały oraz czytelny i użyteczny dla OzN wzroku (druk + wersja elektroniczna z audiodeskrypcją, regulacją kontrastu i wielkości czcionki itd.);
* opracowanie i przeniesienie praw autorskich do 3 scenariuszy sytuacyjnych (po 3 komplety materiałów do każdego scenariusza):

- scenariusz 1 – reagowanie w sytuacjach kryzysowych,

- scenariusz 2 – budowanie motywacji wewnętrznej i udzielanie konstruktywnej informacji zwrotnej,

- scenariusz 3 – zarządzanie relacjami i zmianą w środowisku Uczelni;

* dostosowanie scenariuszy do specyfiki Uczelni oraz charakterystyki grupy docelowej zgodne z opisem modelu;
* wdrożenie – pilotażowe przeprowadzenie każdego scenariusza, ewaluacja efektów (ankiety przed/po, raport KPI: liczba uczestników, przyrost kompetencji, poziom satysfakcji);
* coroczne przeglądy i aktualizacje modelu (kontent + materiał) przez okres 4 lat od daty wdrożenia;
* coroczne szkolenia uzupełniające i konsultacje specjalistyczne (1 szkolenie/po 8h dla grupy 5-10 osób) przez okres 4 lat od daty wdrożenia;
* zapewnienie zgodności z RODO: wszystkie dane z ankiet, testów i raportów KPI przetwarzane lokalnie lub w chmurze zlokalizowanej w UE, z opcją anonimizacji wyników;
* bezpłatne wsparcie merytoryczne i serwis dokumentacji przez okres 4 lat od daty wdrożenia (Q&A mailowe + czas reakcji serwisowej nieprzekraczającej 72 godzin roboczych);
* wystawienie jednej faktury VAT obejmującej całą usługę. Termin realizacji pełnej usługi nie może przekroczyć 60 dni od podpisania umowy. Płatność podzielona: 70% wartości umowy po przygotowaniu i opracowaniu, dostarczeniu i wdrożeniu modelu oraz 30% po pozytywnym odbiorze funkcjonalnym. Odbiór funkcjonalny obejmuje: weryfikację kompletności materiałów, przeprowadzenie próbnego szkolenia dla wszystkich scenariuszy, przekazanie raportu KPI (kluczowe wskaźniki efektywności) w formacie CSV.

**Dotyczy części I i II**

* **Wskazana cena powinna:**

- być podana w złotych polskich i wyliczona na podstawie indywidualnej kalkulacji uwzględniając podatki oraz rabaty, opusty, itp., których Wykonawca zamierza udzielić oraz wszystkie koszty związane z realizacją umowy;

- zawierać wszystkie koszty jakie poniesie Wykonawca w związku z realizacją przedmiotu zamówienia;

- zawierać podatek VAT (o ile dotyczy);

- być podana z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku, w walucie PLN.