



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 – Educație și competențe

Obiectivul specific 6.13 Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI

Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI

Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138

CAIET DE SARCINI
privind achiziția de
„Servicii de învățare practică., materializate sub forma unei platforme de învățare
gamificată online, modul de gamificare Vrunners” în cadrul proiectului
POCU/626/6/133138 - Practica inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U.
Cod CPV 80420000-4, Servicii de e-învățare (e-learning) (Rev.2)

PREAMBUL

1. Caietul de sarcini face parte integrantă din documentația pentru încheierea contractului/comenzii de achiziție publică pentru **Servicii de învățare practică., materializate sub forma unei platforme de învățare gamificată online, modul de gamificare Vrunners** în cadrul proiectului **POCU/626/6/13/133138** cofinanțat din Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020 și constituie ansamblul cerințelor pe baza cărora se elaborează de către fiecare ofertant propunerea tehnică. Caietul de sarcini conține, în mod obligatoriu, specificații tehnice. Cerințele impuse vor fi considerate ca fiind minimale.
2. În acest sens orice ofertă tehnică prezentată, care se abate de la prevederile prezentului caiet de sarcini va fi luată în considerare numai în măsura în care presupune asigurarea unui nivel calitativ superior cerințelor minimale din prezentul.
3. Ofertarea de produse/servicii cu caracteristici tehnice inferioare celor prevăzute în prezentul Caiet de sarcini sau de servicii care nu satisfac, în totalitate, cerințele caietului de sarcini va determina declararea neconformității ofertei respective și, în consecință, respingerea acesteia.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 – Educație și competențe

Obiectivul specific 6.13 Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI

Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI

Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138

PRECIZĂRI PRIVIND MODUL DE ELABORARE A PROPUNERII TEHNICE

1. Prin propunerea tehnică depusă, ofertantul are obligația de a face dovada conformității produselor și serviciilor care urmează a fi prestate cu cerințele prevăzute în Caietul de sarcini.
2. Prin propunerea tehnica, ofertanții vor prezenta descrierea detaliata a produselor și serviciilor oferite precum și alte informații considerate semnificative pentru evaluarea corespunzătoare a propunerii tehnice.
3. Propunerea tehnica va cuprinde in mod obligatoriu toate caracteristicile menționate in specificațiile tehnice pentru produsele și serviciile pentru care ofertantul depune oferta. **Nu se accepta oferte parțiale.**
4. Prin propunerea tehnica, ofertanții își asuma, in cazul in care vor fi declarați câștigători, obligația eliberării accesului la serviciile solicitate **in maximum 10 zile lucrătoare** de la Notificarea primită din partea autorității contractante, beneficiar al proiectului **POCU/626/6/13/133138**.
5. Ofertantul își asumă instalarea și adaptarea la nevoile proiectului și ale grupului țintă a Modulului de Gamificarea VRrunners, în termen de **maximum 14 zile de la data** de la Notificarea primită din partea autorității contractante, beneficiar al proiectului **POCU/626/6/13/133138**.
6. Operatorul economic se obligă ca pe întreaga durată de implementare a proiectului să asigure funcționarea și mentenanța Modulului de Gamificare VRrunners (și pe durata întregii perioade de sustenabilitate a proiectului – 2 ani după data de finalizare a acestuia, respectiv până la data de 21.09.2024)
7. Prin propunerea tehnica, ofertanții își asuma obligația respectării cerințelor din caietul de sarcini.
8. Oferta tehnica va fi prezentata in original, semnata, datata și stampilata de reprezentantul legal sau un împuternicit al acestuia.



UNIUNEA EUROPEANĂ



Instrumente Structurale
2014-2020

Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 – Educație și competențe

Obiectivul specific 6.13 Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI

Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI

Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138

CERINȚE GENERALE PE CARE LE VOR RESPECTA OFERTANȚII CU PRIVIRE LA MODULUL de GAMIFICARE VRUNNERS CE URMEAZĂ A FI ACHIZIȚIONAT

1. In vederea verificării tuturor cheltuielilor ocazionate de derularea proiectului POCU/626/6/13/133138, autoritatea contractanta își propune să achiziționeze *"Servicii de învățare practică, materializate sub forma unei platforme de învățare gamificată online, modul de gamificare Vrunners"*.

Operatorii economici participanți la procedură vor prezenta, în cadrul ofertei pe care o vor transmite Academiei de Studii Economice din București o descriere cât mai completă a pachetului de testare pe care l-ar putea oferi.

- ✓ VRunners™ aduce **învățarea în mediul profesional de lucru** al participanților într-o manieră distractivă, non-invazivă și semnificativă.
- ✓ **Continutul** în joc este **dinamic** și poate fi schimbat în timp real de către echipa de proiect, lucru ce crește exponențial relevanța și implicarea pentru fiecare participant.
- ✓ Beneficiaza de **"amprenta umană"** și ofera posibilitatea unui **feedback corectiv** în timp real cât și recunoaștere, îmbunătățind eficacitatea învățării
- ✓ Dovezile încărcate de participanți pot fi aprobate sau respinse de către echipa de proiect
- ✓ VRunners este un antrenament virtual.
- ✓ Jocul are niveluri consecutive, fiecare conține un număr de provocări.
- ✓ Pentru a avansa în cursă, participanții trebuie să completeze provocări de alergare; trebuie să completeze un număr minim de provocări pentru fiecare nivel în parte. Unele provocări sunt obligatorii.
- ✓ După terminarea provocărilor obligatorii, participanții pot alege dacă doresc să rezolve alte provocări. Dacă aleg să completeze restul provocărilor, vor arde mai multe calorii și astfel vor avansa în clasament.
- ✓ Fiecare rezolvare necesită o dovadă specifică. Aceasta trebuie încărcată în platforma



Proiect cofinanțat de Uniunea Europeană prin Programul Operațional Capitalul Uman 2014-2020

Axa prioritară 6 – Educație și competențe

Obiectivul specific 6.13 Creșterea numărului absolvenților de învățământ terțiar universitar și non universitar care își găsesc un loc de muncă urmare a accesului la activități de învățare la un potențial loc de muncă / cercetare/ inovare, cu accent pe sectoarele economice cu potențial competitiv identificate conform SNC și domeniile de specializare inteligentă conform SNCI

Beneficiar: ACADEMIA DE STUDII ECONOMICE DIN BUCUREȘTI

Practică inteligent dezvoltarea ta – PRIDE-U POCU/626/6/13/133138

CERINȚE SPECIFICE PE CARE LE VOR RESPECTA OFERTANȚII, CU PRIVIRE LA MODULUL de GAMIFICARE VRUNNERS CE URMEAȚĂ A FI ACHIZIȚIONAT

Modulul de Gamificare VRUNNERS, trebuie să fie caracterizat de o serie de trăsături specifice, care să asigure un nivel ridicat de adaptabilitate la nevoile proiectului și ale grupului țintă, respectiv:

- să fie 100% personalizat;
- să poată fi gestionat printr-o platforma accesibila 24/7 atat de pe desktop cat si telefon;
- scopul modului de gamificare este acela de a transforma informatiile acumulate in cursuri si prin sesiuni de coaching in comportamente vizibile la locul de munca;
- asigure furnizarea de feedback corectiv sau apreciativ asupra dovezilor aduse de participanți
- să asigure un grad ridicat de diversitate în ceea ce privește stimulentele motivaționale incluse în joc

Pachetul serviciului prestat pe care ofertantul trebuie să îl prezinte beneficiarului trebuie să aibă inclus în prețul de vânzare următoarele servicii complementare:

1. Licențe utilizatori Modul Gamificare VRUNNERS – minimum 321 unități licențe utilizatori
2. Manualul tehnic de utilizare a Modulului de Gamificare VRUNNERS;
3. formare/training de specialitate oferit beneficiarului proiectului –pentru cel puțin două persoane implicate în implementarea proiectului/utilizarea/administrarea/coordonarea competiției gamificate;
4. opțiunea de instalare și utilizare a Modulului de Gamificare VRUNNERS în varianta Mobile (pentru telefon mobil sau alte gadget-uri)
4. servicii de administrare și mentenanță, 24/7, atât pe desktop, cât și pe telefon.

MANAGER PROIECT,
CONF. UNIV. DR. CRISTIAN MARIN
[Signature]

RESPONSABIL ACHIZIȚII,
PROIECT
EC. CONSTANTIN BOGDAN
[Signature]