

Jawor, 04.04.2018r.

ZAPYTANIE OFERTOWE NR 12/2018

O WARTOŚCI ZAMÓWIENIA NIE PRZEKRACZAJĄCEJ RÓWNOWARTOŚCI 30 TYS.
EURO NA ZORGANIZOWANIE I PRZEPROWADZENIE GRY SYMULACYJNEJ **AKROK**
W PRZYSZŁOŚĆ W RAMACH REALIZACJI PROJEKTU PN.: **ANWESTYCJA W SIEBIE**
SZANS NA LEPSZE JUTRO

W związku z realizacją projektu pn.: **Anwestycja w siebie szans na lepsze jutro** współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego 2014-2020, zwracamy się z zapytaniem ofertowym o cenę za zorganizowanie i przeprowadzenie gry symulacyjnej **AKrok w przyszłość** w ramach realizacji projektu pn. **Anwestycja w siebie szans na lepsze jutro**.

Nr kategorii CPV:

80000000-4 Usługi edukacyjne i szkoleniowe

80.57.00.00-0 Usługi szkolenia w zakresie rozwoju osobistego

1. Zamawiający

Powiat Jaworski,

w imieniu którego działa Powiatowe Centrum Pomocy Rodzinie w Jaworze,

ul. Szpitalna 12a, 59-400 Jawor

2. Tryb udzielenia zamówieniach

Niniejsze postępowanie prowadzone jest zgodnie z zasadami konkurencyjności określonymi w Wytycznych dotyczących kwalifikowalności wydatków w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego 2014-2020, obowiązujących na dzień ogłoszenia zapytania.

3. Opis przedmiotu zamówienia

1. Przedmiotem zamówienia jest zorganizowanie i przeprowadzenie gry symulacyjnej **AKrok w przyszłość**.

Gra symulacyjna **AKrok w przyszłość**:

Uczestnicy podzieleni na zespoły, przechodzą poszczególne etapy gry, zdobywając doświadczenie,

umiejętności, wiedzy i informacje potrzebne na rynku pracy, uczęć się jednocześnie współzawodnictwa i współpracy oraz wzajemnie się wspierają i wspierają się społecznie

CELE GRY

Cel ogólny:

Wzrost umiejętności umożliwiających młodzieży swobodne poruszanie się po rynku pracy.

Cele szczegółowe:

- 1) uczestnik gry potrafi poruszać się po terenie miejskim opierając się na planie miasta,
- 2) uczestnik potrafi określić swoje predyspozycje zawodowe oraz wie, jakiej pracy chce szukać,
- 3) uczestnik posiada profesjonalnie wykonane CV,
- 4) uczestnik wie, jak przygotować się do rozmowy kwalifikacyjnej,
- 5) uczestnik doświadczył wiczeniowej rozmowy kwalifikacyjnej, przeanalizował swoją postawę na tej rozmowie, wypracował wnioski do pracy nad sobą
- 6) uczestnik potrafi się skontaktować z potencjalnym pracodawcą, umie złożyć CV w potencjalnym miejscu pracy,
- 7) uczestnicy potrafią grupowo przygotować prezentację analizy lokalnego rynku pracy (w kontekście własnych kwalifikacji, doświadczeń, możliwości, predyspozycji), uwzględniając:
 - (1) stroną popytu na rynku pracy nie posortowane według różnych kryteriów oferty pracy, ich charakterystykę liczebność, itp.,
 - (2) stroną podań potencjalnych pracowników nie przygotować anonсы z charakterystyką pracownika szukającego pracy, liczbą potencjalnych chętnych na dane stanowisko, itp.,
 - (3) przedstawił wnioski z analizy,
- 8) nawiązanie nowych, wspierających kontaktów z rówieśnikami, pracodawcami i innymi osobami, zarówno w przestrzeni fizycznej, jak i wirtualnej,
- 9) wzrost umiejętności w zakresie kompetencji społecznych, w szczególności:
 - wzrost umiejętności współpracy i komunikowania się w grupie,
 - wzrost umiejętności autoprezentacji,
 - wzrost umiejętności oceny swoich kompetencji, zasobów i lepsze planowanie jak je wzmocnić,
 - wzrost umiejętności rozwiązywania konfliktów w zespole,
 - wzrost odpowiedzialności za swoje decyzje oraz adekwatne do rzeczywistości szacowanie konsekwencji swoich działań,
 - wzmocnienie poczucia własnej wartości oraz świadomości znaczenia samodzielności w podejmowaniu działań związanych z poszukiwaniem pracy

Gra składa się z 4 etapów:

- I. **Odnajdź się** - czas trwania nie 3 dni
- II. **Poszukaj i zaplanuj** - czas trwania nie 2-3 tygodnie
- III. **Rozejrzyj się** i ukierunkuj - czas trwania nie 4 tygodnie
- IV. **Sprawdź się** - czas trwania nie 4-5 tygodni

Całkowity czas trwania gry: Precyzyjnie określamy czas rozpoczęcia gry. Minimalny czas potrzebny na realizację to 3 miesiące. Jednak w razie potrzeby nie ze względu na różny charakter i pracochłonność poszczególnych etapów gry oraz zdolności grupy uczestników nie asystent

zawodowy lub doradca zawodowy, który będzie pełnił funkcję koordynatora w grze (w porozumieniu z innymi asystentami zawodowymi) może odpowiednio wydłużyć termin zakończenia poszczególnych etapów, a zatem i całej gry. Novum tej gry polega na tym, że jest realizowana za pośrednictwem portalu społecznościowego i po ogłoszeniu wyników końcowych, może trwać nadal, rozwijając woli i umiejętności społeczne oraz komunikacyjne uczestników. Charakterystyka zadań przewidzianych do realizacji jest przedstawiona na początku każdego etapu gry.

Przewidywana liczba godzin:

Na I edycję gry składają się następujące formy i godziny wsparcia:

Zajęcia grupowe:

3 grupy po 5 osób podczas jednej edycji,

- doradcy zawodowi/asystenci zawodowi - po 13 godzin na każdym z grup,
 - coach 1 po 9 godzin na każdym z grup,
 - psycholog 1 po 8 godzin na każdym z grup,
 - wynajęcie sali po 30 godzin na każdą grupę
 - zapewnienie poczęstunku w ramach przerwy kawowej podczas każdego spotkania,
- Łącznie 90 godzin zajęć grupowych podczas jednej edycji.

Zajęcia indywidualne:

- doradcy zawodowi/asystenci zawodowi - po 2 godziny na każdym z osób, łącznie 30 godzin na każdą edycję
 - coach mentor - po 2 godziny na każdym z osób, łącznie 30 godzin na każdą edycję
 - psycholog - po 2 godziny na każdym z osób, łącznie 30 godzin na każdą edycję
 - wynajęcie sali na 90 godzin wsparcia indywidualnego,
- Łącznie 90 godzin zajęć indywidualnych podczas jednej edycji.

1. Łącznie 3 edycje gry po 180 godzin wsparcia w każdej edycji.

2. W 3 edycjach gry uczestniczył będzie 45 uczestników - 3 grupy po 15 osób:

Pierwsza grupa 15 osób w 2018 r.,

Druga grupa 15 osób w 2019 r.,

Trzecia grupa 15 osób w 2020 r.

3. Wymagany personel: 2 doradców zawodowych/asystentów zawodowych, 1 coach, 1 psycholog - łącznie co najmniej 4 osoby.

4. Dokładny harmonogram będzie uzgodniony i zatwierdzony przez Zamawiającego.

5. Miejsce przeprowadzenia : Miasto Jawor.

6. Zamawiający wymaga opracowania i prowadzenia dokumentacji przebiegu zajęć tj.:

Projekt współfinansowany ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w Ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Dolnośląskiego 2014-2020

- dziennika zajęć,
- listy obecności uczestników i przekazania ich Zamawiającemu nie później niż do 3-go dnia po zakończeniu zajęć (wzór listy obecności przekazuje Zamawiający).

7. Wykonawca jest zobowiązany do zgłoszenia wraz z ofertą programu (planu) gry który potwierdzał będzie spełnianie merytorycznych wymogów określonych powyżej przez zamawiającego

4. Termin realizacji zamówienia

kwiecień 2018 r. - 2020 r.

5. Warunki uczestnictwa

O udzielenie zamówienia ubiegali się mogą Wykonawcy, którzy:

1. Zrealizowali w należyty sposób w ostatnich trzech latach przed dniem wszczęcia postępowania co najmniej trzech usług/zleceń związanych z doświadczeniem zawodowych w tym minimum dwóch usług polegających na zorganizowaniu i przeprowadzeniu gier symulacyjnych o tematyce podobnej do przedmiotowego zamówienia, w których uczestniczyli (w każdej z gier) co najmniej 5 uczestników
 2. Dysponują co najmniej czterema osobami, w tym 2 doradcami zawodowymi/asystentami zawodowymi, 1 coachem, 1 psychologiem, z których każdy posiada wykształcenie wyższe kierunkowe potwierdzone dyplomem lub wykształcenie podyplomowe potwierdzone dyplomem lub kurs kierunkowy (min. 70 godzin) potwierdzony certyfikatem i posiadają doświadczenie w przeprowadzeniu minimum 2 gier symulacyjnych w ostatnich trzech latach, w których uczestniczyli (w każdej z gier) co najmniej 5 uczestników
 3. Wykonawca zapewni uczestnikom narzędzia umożliwiające branie czynnego udziału w zadaniach i aktywne uczestnictwo w grze w postaci smartfonów lub tabletów z połączeniem internetowym. Narzędzia będą dostępne dla uczestników gry przez 24 godziny na dobę przez cały okres realizacji gry.
 4. Nie podlegają wykluczeniu z postępowania.
 5. Wykonawca wpisany jest do Rejestru Instytucji Szkoleniowych.
- 6. Dokumenty potwierdzające spełnianie warunków udziału w postępowaniu oraz inne dokumenty do których zgłoszenia Wykonawca jest zobowiązany wraz z ofertą:**
- 1) Program (plan) gry
 - 2) Dokument potwierdzający prowadzenie działalności gospodarczej lub wpis do KRS w przypadku gdy oferent prowadzi działalność gospodarczą i dokument potwierdzający wpis do Rejestru Instytucji Szkoleniowych.
 - 3) Wykaz zrealizowanych usług, sporządzony wg wzoru stanowiącego załącznik nr 2 do zapytania wraz z dokumentami potwierdzającymi ich należyte wykonanie

- 4) Wykaz osób, które będą wykonywać zamówienie wraz z informacjami na temat ich kwalifikacji zawodowych, uprawnień do świadczenia i wykształcenia sporządzony wg wzoru stanowiącego załącznik nr 3 do zapytania ofertowego. Załącznik należy wypełnić również w przypadku gdy przedmiot zamówienia będzie wykonywany osobiście przez Wykonawcę. Do wykazu należy dołączyć dokumenty potwierdzające wykształcenie i kwalifikacje (dyplomy, certyfikaty itp.)

UWAGA: Zamawiający dopuszcza w trakcie realizacji zamówienia zmianę osoby prowadzącej terapię pod warunkiem posiadania przez nową (nowe) osobę (osoby) kwalifikacji zawodowych, uprawnień, wykształcenia i do świadczenia określonego powyżej.

- 5) Oświadczenie o braku powiązań z zamawiającym, stanowiące załącznik nr 4 do zapytania ofertowego.

7. Kryterium oceny ofert

Cena - 100 %

Oferta z najniższą ceną otrzyma 100 pkt.

Pozostałe oferty otrzymają punkty obliczone wg następującego wzoru:

$(C_{min} : C_{of}) \times 100\%$, gdzie

C_{min} - Cena najtańszej niepodlegającej wykluczeniu oferty

C_{of} - Cena badanej oferty

1. Za ofertę najkorzystniejszą zostanie uznana oferta z najwyższą ilością uzyskanych punktów.
2. W przypadku Wykonawców, którzy uzyskali taką samą najwyższą liczbę punktów, zostaną oni wezwani do złożenia ofert dodatkowych, które nie mogą być gorsze niż oferta już złożona.
3. Zamawiający może odstąpić od podpisania umowy, jeżeli cena wybranej oferty przewyższa kwotę, którą zamierza przeznaczyć na sfinansowanie zamówienia.
4. W sytuacji złożenia wszystkich ofert na kwotę przewyższającą kwotę zakontraktowaną w budżecie projektu, zamawiający może podjąć negocjacje z Wykonawcą, który złożył najlepszą ofertę lub powtórzyć postępowanie.
5. Po zakończonym postępowaniu zamawiający poinformuje o wyniku postępowania każdego wykonawcę, który złożył ofertę.
6. Zamawiający podpisze umowę z wybranym wykonawcą.
7. Sposób rozliczenia z Zamawiającym
Forma rozliczenia - przelew na podstawie faktury/rachunku w terminie do 14 dni po przedłożeniu zaakceptowanej faktury/rachunku.

8. Przesłanki wykluczenia wykonawcy z postępowania:

