

Załącznik nr 1 do Zapytania ofertowego nr 3/2026/ZAP/ToJLU

## OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

### do Zapytania ofertowego nr 3/2026/ZAP/ToJLU

Uczelnia Łazarskiego realizuje projekt pn. „**Troska o Jutro: Integracja 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju w Edukacji Wyższej**”, we współpracy z Georgian National University SEU oraz Reykjavik University.

Celem projektu jest edukacja w zakresie **17 Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDGs)** poprzez ich przedstawienie w formule **interaktywnej, angażującej i opartej na doświadczeniu decyzyjnym uczestnika**.

Zamawiający poszukuje Wykonawcy, który przygotuje **17 modułów informacyjno-dydaktyczno-szkoleniowych**, z których każdy dotyczyć będzie jednego celu zrównoważonego rozwoju. Moduły zostaną opracowane na podstawie studiów przypadku przekazanych przez Zamawiającego i będą łączyć **wiedzę teoretyczną z praktyką decyzyjną**, z wykorzystaniem mechanizmów grywalizacji oraz symulacji opartych o modele AI.

Przykładowe studium przypadku zostało dołączone do niniejszego zapytania.

### Przedmiot zamówienia

Przedmiotem zamówienia jest:

1. **Konwersja 17 studiów przypadku na modele grywalizacyjne**, umożliwiające realizację projektów dydaktycznych w środowisku cyfrowym.
2. Opracowanie **17 scenariuszy dydaktycznych**, z których każdy składać się będzie z dwóch etapów:
  - o ćwiczenia wprowadzającego,
  - o symulacji AI, składającej się z **2–3 sekwencyjnych kroków**, wizualizujących zachowania oraz wypowiedzi interesariuszy, zdefiniowanych na podstawie danego studium przypadku.
3. Realizacja prac **programistycznych i graficznych**, obejmujących cyfryzację scenariuszy studiów przypadku w oparciu o opracowane modele grywalizacyjne.
4. Opracowanie **modeli AI symulujących zachowania interesariuszy**, zgodnie z kryteriami określonymi w danym studium przypadku.
5. Opracowanie **modelu AI generującego ocenę jakości decyzji podejmowanych przez uczestnika**, wraz ze zindywidualizowaną informacją zwrotną zawierającą analizę podjętych działań.
6. Udostępnienie **platformy online**, umożliwiającej:
  - o dystrybucję dostępów do studiów przypadku uczestnikom projektu oraz osobom zainteresowanym spoza uczelni,

- monitorowanie w czasie rzeczywistym postępów realizacji zadań,
- porównywanie jakości wyników uzyskiwanych przez poszczególnych uczestników.

7. **Utrzymanie platformy oraz zapewnienie wsparcia technicznego** przez okres 12 miesięcy od dnia uruchomienia dystrybucji studiów przypadku.

W przypadku braku możliwości uruchomienia gry w ustalonym terminie z przyczyn niezależnych od Wykonawcy, Wykonawca zobowiązany jest poinformować wskazanego przez Zamawiającego członka personelu nie później niż **14 dni przed planowanym terminem realizacji**. W takim przypadku strony ustalą nowy termin uruchomienia, z zastrzeżeniem nieprzekraczalności terminu określonego w umowie o dofinansowanie projektu, tj. **31.08.2026 r.**

## **Uszczegółowienie wytycznych dotyczących symulacji**

### **1. Efekty uczenia się**

Wszystkie moduły powinny być oparte na wspólnym szkielecie kompetencyjnym, ukierunkowanym na rozwój kompetencji „**odpowiedzialnego lidera**”, w szczególności:

- myślenia systemowego,
- etycznego podejmowania decyzji,
- pracy z interesariuszami oraz konfliktem wartości,
- odpowiedzialności i rozliczalności,
- umiejętności działania w warunkach niepewności.

### **2. Wymóg debriefingu (refleksji)**

Każda symulacja powinna kończyć się **obowiązkowym etapem debriefingu**, obejmującym:

- 3–5 pytań refleksyjnych,
- krótkie podsumowanie odnoszące się m.in. do:
  - wybranych wartości,
  - podjętych kompromisów,
  - alternatywnych możliwych działań,
  - możliwego „następnego realnego kroku”.

Celem debriefingu jest pogłębienie procesu uczenia się i przejście od motywacji zewnętrznej do refleksyjnego uczenia się opartego na doświadczeniu.

### **3. Ocena decyzji uczestnika**

Ocena działań uczestnika nie powinna opierać się na binarnym kryterium „poprawności”, lecz na **ocenie jakości decyzji**, dokonywanej w oparciu o zestaw kryteriów, takich jak:

- wpływ na realizację SDGs,
- koszty i ryzyka,
- sprawiedliwość społeczną,
- wykonalność,

- transparentność,
- jakość dialogu z interesariuszami.

#### 4. Kryteria jakości symulacji interesariuszy

Symulacje interesariuszy powinny uwzględniać, że poszczególni interesariusze:

- posiadają sprzeczne cele,
- działają w warunkach określonych ograniczeń,
- wykazują emocje oraz wrażliwość na ryzyko reputacyjne,
- mają możliwość eskalacji konfliktu,

tak aby uczestnik odczuwał **rzeczywisty ciężar podejmowanych decyzji**.

#### Wyniki rozwiązania scenariuszowego (charakter pogładowy)

##### Przykład 1: Scenariusz typu „Action Lab”

Po zakończeniu modułu uczestnik może zostać zaproszony do wyboru **mikro-działania** (indywidualnego lub zespołowego), realizowanego w okresie miesiąca, np.:

- na uczelni,
- w społeczności lokalnej
- globalnej w relacji do poruszonego tematu

Mechanika gry musi umożliwiać powiązanie punktów zdobytych w symulacji z **realnym wkładem społecznym**, np. poprzez:

- uczelniany budżet mikrograntów,
- współpracę z partnerami NGO,
- wsparcie konkretnych inicjatyw związanych z realizacją wybranego SDG
- Bezpośredni wybór aktywności i beneficjenta musi zostać zaakceptowany przez Uczelnię a budżet i przypisanie na powyższą aktywność musi stanowić fragment oferty

##### Przykład 2: Element rywalizacji międzyzespołowej

Możliwe jest wprowadzenie krótkich „sezonów” tematycznych (np. 2–3 tygodnie), w ramach których zespoły z różnych grup lub uczelni porównują swoje strategie.

Rywalizacja nie powinna opierać się na prostym rankingu punktowym, lecz na ocenie:

- sprawiedliwości wypracowanych rozwiązań,
- wykonalności kompromisów,
- jakości procesu decyzyjnego.

Zwieńczeniem sezonu może być **publiczny showcase** (otwarte wydarzenie online) oraz repozytorium dobrych praktyk udostępnione na platformie.