

Ogłoszenie
o otwartym naborze
na partnera spoza sektora finansów publicznych
w celu realizacji projektu partnerskiego
pn.: "Grywalizacja i efektywne doradztwo zawodowe
- przyszłość młodych Europejczyków"
realizowanego przez
Centrum Wsparcia Rzemiosła Kształcenia Dualnego i Zawodowego
w Kaliszu

Ogłaszający konkurs:

Centrum Wsparcia Rzemiosła,
Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Kaliszu
ul. Nowy Świat 13
62-800 Kalisz
NIP 778 13 46 888
Tel. 62 742 44 58
Strona internetowa: <https://cwrkdiz.kalisz.pl/>

I. OGŁOSZENIE O KONKURSIE

Na podstawie art. 39 ustawy z dnia 28 kwietnia 2022 r. o zasadach realizacji zadań finansowanych ze środków europejskich w perspektywie finansowej 2021-2027 (tekst jednolity: Dz.U. z 2022 r. poz. 1079, ze zm.) Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Kaliszu ogłasza otwarty nabór na partnera (spoza sektora finansów publicznych), w celu wspólnego przygotowania i realizacji projektu w odpowiedzi na konkurs Erasmus+ w Akcji 2 sektora Kształcenie i szkolenia zawodowe. KA220-VET Partnerstwa współpracy w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego (Rubda2)

II. CEL PARTNERSTWA

Wspólne przygotowanie projektu i jego realizacji po otrzymaniu dofinansowania ze środków Erasmus+ w Akcji 2 sektora Kształcenie i szkolenia zawodowe. Partnerstwa współpracy w sektorze kształcenia i szkolenia zawodowego (KA220-VET).

III. ZAKRES TEMATYCZNY PARTNERSTWA

W przypadku otrzymania dotacji, dalsza współpraca, polegać będzie na stworzeniu przez Partnera platformy grywalizacyjnej z dwoma ścieżkami:

- pierwsza ścieżka dla uczniów szkół ponadpodstawowych oraz studentów,
- druga ścieżka dla doradców zawodowych oraz doradców kariery.

Platforma ma być innowacyjnym narzędziem edukacyjnym wspomagającym doradztwo zawodowe, która wśród użytkowników pozwala utrzymać stały poziom zaangażowania. Umożliwia wypracowanie pozytywnych zachowań w dążeniu do osobistego lub zespołowego mistrzostwa. Wspiera takie obszary jak .:

- regularne, ustawiczne uczenie się (LLL – Life long learning);
- budowanie nawyków efektywnej pracy;
- rozwój osobisty w szczególności wiedzy specjalistycznej, rozwoju kluczowych kompetencji (komunikacja, współpraca, przywództwo, efektywność osobista, krytyczne myślenie.
- bezpieczeństwo, przestrzeganie procedur.

Do zadań partnera będzie należało w szczególności:

a) stworzenie platformy grywalizacyjnej z dwoma ścieżkami dostępu dla młodzieży oraz dla doradców zawodowych, która zawiera następujące funkcje:

Microlearning

Mobile Learning

Adaptive Learning

Niezbędne funkcjonalności platformy grywalizacyjnej:

Fabula – posiadająca różne scenariusze. Fabułę na platformie będzie można podzielić na główne składniki:

1. Świat gry.
2. Bohater.
3. Wyzwanie.

Przewodnik/czka - Graczy, przez całą przygodę prowadzić będzie wirtualna przewodniczka, która pomoże wszystkim użytkownikom przejść przez całą fabułę.

Gotowy контент z Biblioteki rozwojowej - Oferuje gotowe materiały do edukacji online. Klienci mają możliwość wyboru spośród różnych typów materiałów, pakietów z jednej kompetencji lub dowolnej ilości materiałów z różnych obszarów.

Zadania rozwojowe - W przygodzie, gracz (osoba ucząca się) realizuje misje – zadania rozwojowe. Dzięki temu rozwiązaniu uczy się w angażujący sposób. Zadania są umieszczone w fabularnych obiektach platformy.

Zadania czasowe - Są dostępne na przykład tylko rano, dla pierwszego gracza.

Interaktywne zadania:

1. Zadanie typu wgraj zdjęcie/film
2. Wgraj swoją odpowiedź

Progress bar/Pasek postępu

Rankingi.

Punkty

Dodatkowo Gracze mogą zdobyć punkty poprzez:

1. Wykonywanie zadań na platformie – administrator może skorzystać z punktacji domyślnej przypisanej danemu rodzajowi zadań lub ustawić ją według własnych wytycznych.
2. Działania offline – realizowanie zadań w prawdziwym świecie i przesyłanie ich dokumentacji (zdjęcie) na platformę.
3. Działając w innych systemach - administrator, w prosty sposób, może dodać grupowo punkty graczom. Każdy gracz logując się na platformę otrzyma informację ile punktów zdobył oraz za jaką inicjatywę.

Osiągnięcia - Gracze będą mogli zobaczyć jakie osiągnięcia już posiadają, a jakie wyzwania są przed nimi. Jest to też miejsce w którym uczestnicy będą mogli powrócić do wykonanych wcześniej ćwiczeń, sprawdzić wskaźnik efektywności uczenia się, porównać swoje wyniki na tle innych graczy.

Panel Gracza – interaktywny interfejs, który będzie dostarczał uczestnikowi wszystkich niezbędnych informacji na temat jego postępów, osiągnięć i pozycji w zgamifikowanym środowisku. Działa jako osobisty kokpit, w którym gracz może monitorować i analizować swoją aktywność i postępy.

1. Wskaźnik efektywności uczenia się.
2. Aktualne miejsce w rankingu.
3. Informacja o punktach.
4. Liczba wykonanych zadań.
5. Średnia minut spędzonych na platformie.

Panel szkoleń - Możliwość podglądu dostępnych szkoleń, webinarów, kursów e-learningowych itd. Możliwość zapisu wraz z funkcją wstawienia terminu do kalendarza Outlook.

Nagrody - Na platformie będzie istniała możliwość umieszczenia informacji o różnego rodzaju nagrodach, co dodatkowo motywuje graczy do aktywnego uczestnictwa. Nagrody te mogą być zarówno materialne, jak i niematerialne oraz mogą obejmować różne kategorie. Kluczowym elementem tego systemu jest wirtualna waluta, którą gracze zdobywają w trakcie swojej przygody na platformie. Każde wykonane zadanie, zdobyty poziom czy osiągnięty cel jest nagradzany konkretną ilością żetonów.

Panel opiekuna – Miejsce, w którym system pokazuje cały postęp wdrażanych pracowników. Opiekun dodatkowo może wysłać zarówno zaproszenie dla osób, które się jeszcze nie zalogowały, jak i wysłać gratulacje lub zachętę. Opiekun gracza posiada również możliwość potwierdzenia wykonania zadania.

MySpace - Dedykowana przestrzeń do umieszczania zawsze dostępnych dokumentów, formularzy do pobrania lub ankiet kierowanych do pracowników.

Zmiana języka na platformie - Każdy gracz ma możliwość zmiany języka na platformie. Za jednym kliknięciem może przełączać się między nimi. W momencie wybrania języka zostają przetłumaczone zadania jak i całe menu użytkownika.

Certyfikaty - Każdy uczestnik, który ukończy wszystkie obowiązkowe misje, będzie miał okazję wygenerować swój własny certyfikat. Na platformie przygotujemy specjalne zadanie w którym gracz zostanie poproszony o wpisanie imienia i nazwiska, a nasz system automatycznie umieści je w przygotowanym wcześniej certyfikacie. Każdy użytkownik będzie mógł go pobrać jako PDF.

Panel administratora – pełna analityka. Panel administratora pozwala na analizę zaangażowania i satysfakcji / zarządzani komunikacją. To właśnie w tym miejscu odnajdziemy informacje jak gracze oceniają misje/ zadania, ilość zrealizowanych porcji wiedzy, godzin spędzonych na platformie i wiele innych statystyk.

Generowanie raportów - Każdą statystykę z naszej platformy w łatwy i przyjazny sposób możemy wygenerować zapisać w pliku Excel czy CSV.

Między innymi statystyki takie jak:

1. Imienne listy osób z liczbą punktów z podziałem na jednostkę/dział,
2. Sumę punktów z podziałem na jednostkę/dział,
3. Listę osób uprawnionych do nagrody,
4. Statystyki korzystania z platformy.

Administrator posiadać będzie swobodny dostęp do danych, z którego może korzystać w wybranym przez siebie momencie.

Aktualizacja pojedynczych materiałów - Możliwość aktualizacji pojedynczych zadań bez konieczności przebudowywania całości szkolenia. Każde zadanie jest odrębnym materiałem, który możemy podmienić nawet w trakcie trwania projektu i nie wpływa to na wykonywanie zadań przez gracza.

Wiele przygód na jednej platformie - Możliwość tworzenia wielu przygód na jednej platformie. Opcja ta pozwala stworzyć dwa światy z całkowicie różnymi zadaniami.

Ankieta wśród graczy – Opcja przeprowadzania ankiet wśród graczy.

Pozostałe obowiązki partnera projektu:

- a) udział w opracowaniu zakładanych rezultatów projektu i sposobów ich upowszechniania;
- b) promocja oraz upowszechnianie projektu;
- c) udział w opracowaniu materiałów dydaktycznych dla uczestników projektu, w tym budowę i wypełnienie platformy grywalizacyjnej (kontent merytoryczny)
- d) udział i organizacja wizyt studyjnych, zgodnie z harmonogramem projektu.
- e) zapewnienie obsługi technicznej platformy grywalizacyjnej przez okres trwania projektu oraz w trakcie trwałości projektu;
- f) przeniesienie praw autorskich do platformy na lidera projektu.

IV. KRYTERIA WYBORU PARTNERA

Kryteria dostępu/obligatoryjne:

Do naboru może przystąpić podmiot spoza sektora finansów publicznych w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych (Dz. U. z 2022 r. poz. 1634 z późn. zm.), który wspólnie z przedstawicielami podmiotu ogłaszającego nabór będzie uczestniczyć w przygotowaniu wniosku o dofinansowanie projektu oraz – w celu wspólnej realizacji projektu – wniesie zasoby ludzkie lub organizacyjne lub techniczne oraz spełnia poniższe kryteria.:

1. Prowadzi działalność, której zakres jest zgodny z celami partnerstwa.

2. Posiada doświadczenie w prowadzeniu platform internetowych.
3. Posiadają doświadczenie w tworzeniu materiałów e-learningowych.
4. Nie zalega z uiszczaniem wobec Urzędu Skarbowego oraz Zakładu Ubezpieczeń Społecznych podatków, opłat lub składek na ubezpieczenia społeczne lub zdrowotne, z wyjątkiem przypadków, gdy podmiot uzyskał przewidziane prawem zwolnienie, odroczenie, rozłożenie na raty zaległych płatności lub wstrzymanie w całości wykonania decyzji właściwego organu.
5. Nie podlega wykluczeniu z ubiegania się o dofinansowanie na podstawie art. 207 ust. 4 ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych (Dz.U.2023.0.1270, ze zm.)

Kryteria dodatkowe (max 40 pkt.) :

1. Liczba stworzonych przez podmiot platform internetowych :
 - a) 1 platforma – 0 pkt,
 - b) 2 platformy – 1 pkt,
 - c) 3 i więcej platform – 2 pkt,
2. Posiadane doświadczenie w realizacji (jako lider lub partner/ konsorcjant) projektów współfinansowanych ze środków europejskich w okresie ostatnich 5 lat przed złożeniem oferty współpracy:
 - a) jeden projekt - 2 pkt,
 - b) dwa projekty - 4 pkt,
 - c) trzy projekty - 6 pkt,
 - d) powyżej trzech projektów - 8 pkt
3. Posiadany potencjał ludzki, organizacyjny i techniczny niezbędny do realizacji zadań należących do obowiązków partnera, w tym obszary specjalizacji podmiotu, posiadane autoryzacje szkoleniowe oraz współpraca z uznanymi dostawcami technologii i metodyk - od 0 do 30 pkt.

V. SPOSÓB PRZYGOTOWANIA I ZŁOŻENIA OFERTY

Podmiot ubiegający się o wybór na Partnera w procedurze konkursowej jest zobowiązany do przedłożenia następujących dokumentów (oryginał lub uwierzytelniona kopia):

1. Wypełnionego „Formularza oferty” w oparciu o wzór zawarty w załączniku nr 1.
2. Aktualny odpis z właściwego rejestru np. KRS lub centralnej ewidencji i informacji o działalności gospodarczej, wystawiony nie wcześniej niż 6 miesięcy przed upływem składania ofert potwierdzający formę organizacyjno-prawną podmiotu.
3. **Oświadczenie podmiotu** o braku wydania wobec niego prawomocnego wyroku sądu lub ostatecznej decyzji administracyjnej o zaleganiu z uiszczaniem podatków, opłat lub składek na ubezpieczenie społeczne lub zdrowotne albo – w przypadku wydania takiego wyroku lub decyzji – dokumenty potwierdzające dokonanie płatności tych należności wraz z ewentualnymi odsetkami lub grzywnami lub zawarcie wiążącego porozumienia w sprawie spłat tych należności; W przypadku składania oferty wspólnej ww. informację składa każdy z wykonawców składających ofertę wspólną. Ww. oświadczenie należy złożyć w oryginale.
4. **Oświadczenie podmiotu** o niezaleganiu z opłacaniem podatków i opłat lokalnych, o których mowa w ustawie z dnia 12 stycznia 1991 r. o podatkach i opłatach lokalnych (Dz.U. z 2022 r. poz. 1452 z późn. zm.). Ww. oświadczenie należy złożyć w oryginale.
5. **Oświadczenie podmiotu** składającego ofertę potwierdzające, że żadna z osób zarządzających podmiotem nie była prawomocnie skazana za przestępstwo przekupstwa, przestępstwo przeciwko obrotowi gospodarczemu lub inne przestępstwo w celu osiągnięcia korzyści majątkowych, a także przestępstwo skarbowe lub przestępstwo udziału w zorganizowanej grupie albo związku mających na celu popełnienie przestępstwa lub przestępstwa skarbowego.
6. Dokumenty potwierdzające kryteria dostępu określone w niniejszym ogłoszeniu, w sekcji IV, potwierdzone „za zgodność z oryginałem” w tym oświadczenie zarządu lub kierownictwa lub podmiotu upoważnionego do składania oświadczeń woli w imieniu oferenta.
7. Jeden podmiot może złożyć tylko jedną ofertę.
8. Spośród ocenionych ofert wybrana zostanie oferta, która spełnia wszystkie wymogi formalne i uzyskała najwyższą sumę punktów z wszystkich kryteriów postępowania.

9. Ogłaszający zastrzega sobie prawo do wyboru więcej niż jednego Partnera do projektu z zastrzeżeniem, iż wybierane będą kolejno podmioty z najwyższą liczbą punktów.

10. Wybranemu Podmiotowi/Podmiotom Ogłaszający konkurs zaoferuje zawarcie umowy partnerskiej, która określi w szczególności zadania partnerów, zasady wspólnego zarządzania projektem oraz sposób przekazywania przez Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Kaliszu środków finansowych na pokrycie kosztów kwalifikowalnych ponoszonych przez partnerów na realizację zadań w ramach projektu.

11. Ogłaszający nabór zastrzega sobie prawo niezłożenia wniosku o dofinansowanie projektu w przewidzianym przez ogłoszeniodawcę terminie.

VI. TERMIN, MIEJSCE I SPOSÓB SKŁADANIA OFERT

1. Ofertę wraz z załącznikami należy złożyć w języku polskim w formie pisemnej wg wzoru załączonego do niniejszego ogłoszenia.

2. Oferta powinna zawierać wszystkie niezbędne informacje zgodnie z wymaganiami wobec partnera i zakresu oferty określonymi w niniejszym ogłoszeniu.

3. Oferta oraz wszystkie oświadczenia składane w ramach konkursu powinny być podpisane przez osobę/osoby upoważnioną do reprezentowania podmiotu składającego ofertę, zgodnie z zasadą reprezentacji wynikającą z postanowień odpowiednich przepisów prawnych lub prawidłowo spisane go pełnomocnictwa (pełnomocnictwo należy dołączyć do oferty).

4. Oferta powinna być podpisana w sposób umożliwiający identyfikację osoby składającej podpis (np. czytelny podpis składający się z pełnego imienia i nazwiska lub podpis nieczytelny opatrzony pieczęcią imienną).

5. Ofertę wraz z załącznikami należy dostarczyć w jednym egzemplarzu w zaklejonej kopercie osobiście lub listownie na adres:

Centrum Wsparcia Rzemiosła, Kształcenia Dualnego i Zawodowego w Kaliszu
ul. Nowy Świat 13
62-800 Kalisz

z adnotacją: „**KONKURS NA WYBÓR PARTNERA ERASMUS + AKCJA 2**”

lub drogą elektroniczną na adres: biuro@cwrkdiz.kalisz.pl

tytuł wiadomości: „**KONKURS NA WYBÓR PARTNERA ERASMUS + AKCJA 2**”

Poprzez przekazanie drogą elektroniczną rozumie się złożenie oferty w formie elektronicznej lub w postaci elektronicznej opatrzonej zgodnie z wyborem: podpisem zaufanym, podpisem kwalifikowanym.

6. Termin składania ofert: Ofertę należy złożyć w terminie do dnia 29 września 2023 r, do godziny 12:00. Decyduje data i godzina wpływu oferty do Ogłoszeniodawcy na adres wskazany w pkt. 5 powyżej. Oferty, które wpłyną po tym terminie nie będą rozpatrywane.

7. Po upływie terminu składania ofert, Komisja Konkursowa dokona ich otwarcia, a następnie przeprowadzi czynności badania i oceny złożonych ofert w celu wyboru oferty najkorzystniejszej/yh.

Dane osób do kontaktu w sprawie naboru:

1. Magdalena Sekura-Nowicka, tel. 62 742 44 58,
adres e-mail: dyrektor@cwrkdiz.kalisz.pl

VII. INFORMACJE DODATKOWE

1. Informacja o podmiotach wybranych do pełnienia funkcji partnera zostanie ogłoszona w BIP Ogłaszającego. Zarówno podmiot wybrany, jaki i podmioty odrzucone zostaną powiadomione o tym fakcie drogą pisemną.

2. W przypadku wystąpienia po stronie wybranego podmiotu przyczyn skutkujących brakiem możliwości zawarcia umowy partnerskiej z wybranym w drodze niniejszego konkursu podmiotem, Ogłaszający konkurs zastrzega sobie prawo zawarcia umowy partnerskiej z podmiotem, którego oferta uzyskała następną w kolejności najwyższą liczbę punktów.

3. Ogłaszający zastrzega sobie prawo do negocjowania warunków realizacji Projektu, rozstrzygnięcia niniejszego konkursu bez wyboru żadnego z oferentów lub unieważnienia konkursu w każdej chwili bez podania przyczyn.

4. Ogłaszający zastrzega sobie prawo rozwiązania partnerstwa zawiązanego z wybranym oferentem w przypadku:

- niezłożenia projektu w konkursie,
- nieotrzymania dofinansowania,
- niewybrania projektu do dofinansowania,
- unieważnienie naboru w konkursie.

Załączniki:

- Załącznik nr 1 Formularz oferty
- Oświadczenia podmiotu
- Klauzula informacyjna