

Nabór na stanowisko Kierownika komórki badawczej

W ramach projektu „Badania nad algorytmami oceny kompetencji i rozwoju dzieci oraz wdrożenie innowacyjnego systemu informatycznego opracowywania planów rozwoju” współfinansowanego z europejskiego funduszu rozwoju regionalnego w ramach Priorytetu I : Tworzenie warunków dla rozwoju potencjału innowacyjnego i przedsiębiorczości na Mazowszu, Działania 1.2 – Budowa sieci współpracy nauka-gospodarka Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego 2007-2013.

Poszukujemy kandydatów na stanowisko kierownika komórki badawczej

Zadaniem kierownika będzie organizacja komórki badawczej utworzonej w ramach Homodoctus Sp. z o.o., nadzór nad prowadzonymi pracami badawczymi oraz zarządzanie komórką badawczą.

Wymagania:

- Dyplom psychologa;
- Doświadczenie w prowadzeniu badań naukowych;
- Tytuł doktora lub planowane uzyskanie takiego tytułu (studia doktoranckie);
- Preferowane doświadczenie w zakresie zastosowania gier w kształceniu kompetencji psychologicznych;

Osoby zainteresowane prosimy o przesłanie CV na adres homodoctus@homodoctus.pl do dnia 11 stycznia 2013 roku.

Informacje o pracodawcy

Homodoctus Sp. z o.o. z siedzibą w Regułach, przy ul. Bodycha 77, 05-816 Michałowice, zarejestrowaną w Sądzie Rejonowym dla m. st. Warszawy XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000351665, posiadającą kapitał zakładowy w wysokości: 5 000,00 PLN (słownie: pięć tysięcy złotych), w całości opłacony, będącą zarejestrowanym podatnikiem podatku od towarów i usług, NIP 534-244-15-37, REGON 142294158.



PROGRAM REGIONALNY
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Mazowsze.
serce Polski

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



Firma udostępnia serwis internetowy edulu.pl, który zawiera gry dla dzieci umożliwiające ocenę kompetencji i planowanie rozwoju dziecka przez rodziców. Kluczową funkcjonalnością serwisu jest możliwość uzyskania przez rodziców oceny oraz planu rozwoju kompetencji dziecka, ocena ta jest dokonywana automatycznie przez system informatyczny za podstawie wyników uzyskanych przez dziecko w specjalnie do tego celu zaprojektowanych grach dostępnych w serwisie

W ramach projektu Homodoctus planuje zorganizować komórkę badawczą oraz przeprowadzić prace badawcze opisane w kolejnym rozdziale.

Planowane prace badawcze

W ramach projektu Homodoctus planuje przeprowadzić następujące działania:

1. Utworzenie komórki organizacyjnej zajmującej się badaniami. Celem działania jest powołanie w strukturze organizacyjnej wnioskodawcy komórki zajmującej się prowadzeniem badań.
2. Przygotowanie badań. Celem działania jest przygotowanie do realizacji badań.
3. Badanie skuteczności treningu kompetencji za pomocą gier oraz badanie poziomów kompetencji.
4. Badanie skuteczności algorytmów treningu kompetencji za pomocą gier oraz badanie skuteczności oceny kompetencji za pomocą gier.

Poniżej znajduje się opis planowanych badań.

Badanie skuteczności treningu kompetencji za pomocą gier oraz badanie poziomów kompetencji

Celem badania jest:

- określenie czy granie w gry wpływa na poprawę kompetencji (cel główny),
- wyznaczenie wskaźników gromadzonych podczas grania w gry, na podstawie których może być dokonywana ocena kompetencji (cel dodatkowy wykorzystujący informacje zgromadzone przy realizacji celu głównego) ,
- ustalenie sposobu (algorytmu, wzoru) przeliczania wartości wskaźników osiągniętych przez dziecko na ocenę jego kompetencji (cel poboczny wykorzystujący informacje zgromadzone przy realizacji celu głównego).

Badanie zostanie przeprowadzone w 9 grupach badawczych po 30 dzieci, każda grupa będzie badała jedną z 9 kompetencji. W ciągu 1,5 miesiąca każda grupa wykona 10-15 cykli badań.

Każdy cykl będzie polegał na:

1. Przeprowadzeniu wśród dzieci testów psychologicznych dla wszystkich kompetencji (pretest);
2. Przeprowadzeniu z dziećmi sesji gier trenujących wybraną kompetencję;
3. Przeprowadzeniu wśród dzieci testów psychologicznych dla wszystkich kompetencji (posttest);



W wyniku tak przeprowadzonego cyklu badań zostaną zgromadzone dane, które zostaną poddane analizie pozwalającej określić skuteczność treningu kompetencji za pomocą gier.

Dane pozwolą również na korelacje wyników testów oraz wyników uzyskanych w grach, która będzie miała na celu ustalenie wskaźników i sposobu (algorytmu, wzoru) oceny poziomu kompetencji w grach.

Badanie skuteczności algorytmów treningu kompetencji za pomocą gier oraz badanie skuteczności oceny kompetencji za pomocą gier

Trening kompetencji za pomocą gier polega na wykonywaniu przez dziecko pewnego planu rozgrywek w wybrane gry, którego celem jest poprawa kompetencji dziecka. Plan taki jest przygotowywany przez system na podstawie pewnego algorytmu, który jako dana wejściową otrzymuje aktualną ocenę kompetencji dziecka.

W celu przeprowadzenia badania zostanie przygotowane 4 wariantów algorytmów treningowych.

Celem badania jest:

- wybór nieskutecznego z wariantów algorytmów treningu kompetencji za pomocą gier (cel główny),
- wykazanie skuteczności oceny kompetencji za pomocą gier poprzez wykazanie, że jej wyniki dają się potwierdzić w testach psychologicznych (cel poboczny wykorzystujący informacje zgromadzone przy realizacji celu głównego).

Badanie zostanie przeprowadzone w 4 grupach badawczych po 25 dzieci, każda grupa będzie badała jeden z wariantów algorytmu treningu kompetencji. W ciągu 1,5 miesiąca każda grupa wykona 10-15 cykli badań.

Każdy cykl będzie polegał na:

1. Przeprowadzeniu wśród dzieci testów psychologicznych dla wszystkich kompetencji (pretest);
2. Przeprowadzeniu z dziećmi sesji gier obejmujących ocenę kompetencji oraz wykonanie treningów realizujących dany wariant algorytmu;
3. Przeprowadzeniu wśród dzieci testów psychologicznych dla wszystkich kompetencji (posttest);

W wyniku tak przeprowadzonego cyklu badań zostaną zgromadzone dane, które zostaną poddane analizie pozwalającej określić skuteczność poszczególnych wariantów algorytmów treningu kompetencji za pomocą gier i wybór najlepszego z nich.

Dane pozwolą również na wykazanie skuteczności oceny kompetencji za pomocą gier poprzez wykazanie, że jej wyniki dają się potwierdzić w testach psychologicznych.

