

Zapytanie ofertowe dotyczące Usług organizacji badań w ramach projektu badawczego

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.

Informacje o zamawiającym

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.

Wstęp

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:



PROGRAM REGIONALNY
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

Mazowsze.
serce Polski

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI FUNDUSZ
ROZWOJU REGIONALNEGO



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.

Przedmiot zapytania

Przedmiotem niniejszego zapytania są usługi w zakresie:

1. **Prac badaczy w Badaniu skuteczności treningu kompetencji za pomocą gier oraz badaniu poziomów kompetencji.**
Usługi obejmują zapewnienie zespołu badaczy, którzy wykonają badania. Ze względu na zastosowanie w badaniach testów psychologicznych konieczne umieszczenie w zespole badaczy z dyplomem psychologa.
2. **Zorganizowania Badania skuteczności treningu kompetencji za pomocą gier oraz badania poziomów kompetencji.**
Usługi obejmują wszystkie działania organizacyjne niezbędne do przeprowadzenia badania, poza dostarczeniem zespołu co zostało opisane w punkcie 1.



3. **Prac badaczy w Badaniu skuteczności algorytmów treningu kompetencji za pomocą gier oraz badaniu skuteczności oceny kompetencji za pomocą gier.**

Usługi obejmują zapewnienie zespołu badaczy, którzy wykonają badania. Ze względu na zastosowanie w badaniach testów psychologicznych konieczne umieszczenie w zespole badaczy z dyplomem psychologa.

4. **Zorganizowania Badania skuteczności algorytmów treningu kompetencji za pomocą gier oraz badania skuteczności oceny kompetencji za pomocą gier.**

Usługi obejmują wszystkie działania organizacyjne niezbędne do przeprowadzenia badania, poza dostarczeniem zespołu co zostało opisane w punkcie 3.

Termin realizacji

Prace z punktu 1 i 2 Przedmiotu zapytania powinny zostać zakończone nie później niż do końca czerwca 2013 roku.

Prace z punktu 3 i 4 Przedmiotu zapytania powinny zostać zakończone nie później niż do końca grudnia 2013 roku.

Termin i sposób złożenia oferty

Oferta powinna zostać złożona do dnia 11.01.2013 w formie pisemnej w siedzibie Zamawiającego:

Homodoctus Sp. z o.o., ul. Bodycha 77, 05-816 Michałowice

lub mailem na adres: homodoctus@homodoctus.pl

Oferta powinna być ważna do dnia 31.01.2013 roku.

Kryteria oceny ofert

Kryterium oceny ofert to w 100% cena.

Termin rozstrzygnięcia i sposób powiadomienia o wynikach

Wybór wykonawcy zostanie dokonany do dnia 14.01.2013 roku. Oferenci zostaną powiadomieni o wynikach drogą mailową.

Kontakt

Kontakt w sprawie niniejszego zapytania ofertowego:

Aleksander Solecki Prezes Zarządu Homodoctus Sp. z o.o.

email: aleksander.solecki@homodoctus.pl, telefon komórkowy: 506 017 182

