

Załącznik nr 2 do Zapytania ofertowego KA-CZL-DZP-261.2.56.2024

OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA

Przedmiot badań: zagadnienia wykorzystywania relacji współtworzenia innowacji przez twórców gier komputerowych i wideo oraz ich innowacyjności organizacyjnej. Intencją badania będzie poznanie subiektywnych opinii bez pytań/dociekań obiektywnych, w tym bez pytań o dane ilościowe.

Docelowe podmioty: europejscy twórcy/producenci gier realizujący swoje projekty na następujących platformach: konsole, gry do pobrania na komputer osobisty, gry uruchamiane w przeglądarce internetowej i/lub gry na urządzenia mobilne. Nie ma znaczenia wielkość, czy forma prawna funkcjonowania (przy czym próba powinna być zróżnicowana w tym względzie); istotnym jest jedynie, by podmiot – choćby osoba fizyczna prowadząca działalność – był zarejestrowany na terenie Unii Europejskiej lub Wielkiej Brytanii; nie ma znaczenia rodzaj produkowanych gier (np. zręcznościowe, logiczne, strategiczne, symulacyjne, przygodowe, fabularne, edukacyjne – wyłączeni są jednak twórcy gier typu „serious games”, czyli gier nie nastawionych w głównej mierze na rozrywkę, a wyłącznie na szkolenie kompetencji, umiejętności przykładowo wykorzystywanych do szkolenia studentów, żołnierzy, czy rekrutacji pracowników).

Operat/baza kontaktowa do opracowania przez Wykonawcę. Zamawiający może przekazać wykaz stowarzyszeń twórców gier funkcjonujących w Europie, co może być pomocne w tworzeniu bazy danych oraz dotarcia do respondentów. Badanie ma wsparcie dwóch organizacji zrzeszających twórców gier i/lub ich stowarzyszenia tj. European Game Developers Foundation oraz Video Games Europe. Badanie będzie finansowane z projektu mającego wsparcie finansowe Komisji Europejskiej.

Docelowi informatorzy: kadra zarządzająca wyższego/średniego szczebla (top/senior management) lub właściciele przedsiębiorstw zajmujących się tworzeniem gier komputerowych i wideo na wymienionych w p.1 platformach, mający wiedzę w obszarze innowacji i/lub współpracy strategicznej z podmiotami zewnętrznymi (tj. tworzenia nowych i/lub udoskonalania już wydanych gier). Dane gromadzone w układzie 1 informator z jednego przedsiębiorstwa (tzw. *single-informant approach*).

Dobór próby

Struktura – w próbie muszą znaleźć się twórcy gier zarejestrowani w 6 następujących europejskich krajach (minimum 60/kraj): Polska, Francja, Wielka Brytania, Holandia, Finlandia, Austria, uzupełniająco w próbie mogą znaleźć się twórcy gier zarejestrowani w pozostałych krajach Unii Europejskiej, zakłada się, że próba powinna być zróżnicowana pod względem kraju rejestracji firmy stąd też w próbie nie powinno znaleźć się więcej aniżeli -15% zarejestrowanych w danym kraju. Próba powinna być zróżnicowana względem wielkości firmy.

Specyfika doboru - skierowanie zaproszenia do udziału w badaniu do zidentyfikowanych podmiotów, dobór celowy.

Docelowa wielkość próby

#1 *Wariant wyceny* – próba 800 podmiotów

#2 *Wariant wyceny* – próba 1000 podmiotów

#3 *Wariant wyceny* – próba 1200 podmiotów

Techniki gromadzenia danych: podejście mieszane z wykorzystaniem CATI, CAWI i/lub CAWI wspomagane telefonicznie (ang. mixed mode survey). Należy zapewnić wykorzystanie jednej metody dla jednego informatora. Badanie realizowane w języku angielskim.

Narzędzie badawcze: badanie odbywać się będzie w oparciu o przygotowany z odpowiednim wyprzedzeniem przez zespół badawczy kwestionariusz ankiety. Narzędzie zostanie wcześniej poddane przez zespół odpowiedniej walidacji. Kwestionariusz ankiety oparty na 7 punktowej skali Likerta obejmujący około 130 pytań (w tym pytania zasadnicze oraz metryczka). Celem dołożenia należytej staranności zespół badawczy projektu, spotka się zdalnie z ankieterem/ankieterami aby szczegółowo omówić zakresu badania oraz przedyskutować narzędzie badawcze, w tym wyjaśnić wszelkie kluczowe pojęcia, terminy, czy zwroty. Narzędzie przygotowane w języku angielskim.

Forma przekazanych danych: Wyniki badania zostaną przekazane Zamawiającemu przez Wykonawcę na chmurę wskazaną przez Zamawiającego oraz dysk zewnętrzny, w postaci: baz danych w formacie .xlsx oraz .sav., jak również syntetycznego raportu opisowego z przebiegu procesu gromadzenia danych surowych w formacie docx. Przekazanie przedmiotu umowy na dysku zewnętrznym nastąpi dopiero po jego ostatecznej akceptacji przez Zamawiającego. Dysk przekazany Zamawiającemu przez Wykonawcę będzie zabezpieczony poprzez pełne szyfrowanie. Wykonawca wraz z dyskiem przekaże Zamawiającemu kod zabezpieczający/login i hasło umożliwiające deszyfrowanie dysku.

Przewidywany okres zakończenia realizacji: wrzesień 2024.