**OPIS PRZEDMIOTU ZAMÓWIENIA**

**Przedmiot zamówienia:** zgromadzenie danych jakościowych techniką semi-strukturyzowanego wywiadu pogłębionego, w tym rekrutacja do wywiadów, realizacja wywiadów w formule stacjonarnej lub zdalnej, zapis audio i/lub wideo wywiadu, transkrypcja wywiadów w edytorze tekstu, syntetyczny raport z przebiegu procesu gromadzenia danych.

**Przedmiot badań**: czynniki, mechanizmy i efekty współpracy międzybranżowej (tj. perspektywa transferu wartości i współtworzenia wartości przez twórców gier komputerowych i wideo w ramach EVGIE – Europejskiego ekosystemu branży gier oraz CCI – branż kultury i kreatywnych) w kontekście odbiorców kultury i zwiększenia (wielowymiarowej) inkluzywności. Intencją badania będzie poznanie subiektywnych opinii bez pytań/dociekań obiektywnych, w tym bez pytań o dane ilościowe.

W szczególności pytania badawcze będą odnosić się do trzech szczegółowych kwestii, a mianowicie: (1) specyfiki współpracy międzybranżowej w ramach CCI, (2) inkluzywności oraz (3) rekomendacji i propozycji usprawnień.

**Docelowe podmioty**: przedstawiciele CCI mający doświadczenie we współpracy z twórcami gier komputerowych i wideo

**Do twórców gier komputerowych i wideo** zaliczani są europejscy twórcy/producenci gier realizujący swoje projekty na następujących platformach: konsole, gry do pobrania na komputer osobisty, gry uruchamiane w przeglądarce internetowej, gry na urządzenia mobilne, video. Nie ma znaczenia wielkość, czy forma prawna funkcjonowania; 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 nie nastawionych na rozrywkę, a wyłącznie na szkolenie kompetencji, umiejętności przykładowo wykorzystywanych do szkolenia studentów, żołnierzy, czy rekrutacji pracowników); nie ma znaczenia segment, na którym działa dany developer (np. segment gier konsolowych, na PC, mobilnych, przeglądarkowych).

**Do CCI** zaliczane są podmioty według klasyfikacji opartej na Creative Europe Programme Regulation (2021), w tym:

architektura, archiwa, biblioteki i muzea, rzemiosło artystyczne, sektor audiowizualny (w tym film, telewizja, gry wideo i multimedia), materialne i niematerialne dziedzictwo kulturowe, design (w tym projektowanie mody), festiwale, muzyka, literatura, sztuki widowiskowe (w tym teatr i taniec), książki i wydawnictwa, radio i sztuki wizualne; z wyłączeniem twórców gier wideo

**Docelowe organizacje**: zakłada się realizację jednego wywiadu z jednym reprezentantem organizacji klasyfikowanej w jednej z 12 branż ujmowanych w klasyfikacji opartej na Creative Europe Programme Regulation (2021). Dane gromadzone w układzie 1 organizacja z jednej z wymienionych w klasyfikacji klas branżowych. Zakłada się realizację wywiadów wśród organizacji doświadczonych we współpracy z twórcami gier komputerowych i wideo. Kryterium dodatkowym jest mnogość doświadczeń, skala współpracy, a także jej pozytywne implikacje dla biorącego udział w badaniu podmiotu, jak również dla kultury oraz społeczeństwa.

Operat/baza kontaktowa do opracowania przez Wykonawcę. Finalny wybór podmiotów do badania musi zostać zatwierdzony przez Zlecającego. Badanie będzie finansowane z projektu mającego wsparcie finansowe Komisji Europejskiej.

**Docelowi informatorzy**: kadra zarządzająca wyższego/średniego szczebla (top/senior management) właściciele lub pracownicy posiadający wiedzę na temat współpracy międzybranżowej z firmami tworzącymi gry komputerowe i wideo (warunek konieczny udziału w badaniu). Dane gromadzone w układzie 1 informator z jednego przedsiębiorstwa (tzw. *single-informant approach*).

**Docelowa wielkość próby**

**12 podmiotów** (zróżnicowanych pod względem typu działalności według klasyfikacji opartej na Creative Europe Programme Regulation (2021), z wyłączeniem podmiotów tworzących gry wideo).

**Techniki gromadzenia danych**: wywiad pogłębiony (IDI). Badanie realizowane w języku polskim.

**Narzędzie badawcze**: badanie odbywać się będzie w oparciu o przygotowany z odpowiednim wyprzedzeniem przez zespół badawczy scenariusz wywiadu. Scenariusz będzie zawierał 5 bloków w tym: blok pytań wstępnych i wprowadzających, 3 bloki pytań właściwych, blok podsumowujący. Dodatkowo, w scenariuszu będą ujęte informacje dodatkowe dla prowadzącego proces gromadzenia danych takie jak definicje i egzemplifikacje.

**Łączna ilość pytań:** około 20 pytań zasadniczych i 4 pytania dotyczące charakterystyki informatora.

**Szacowany czas trwania badania**: 70-90 minut.

Narzędzie zostanie wcześniej poddane przez zespół odpowiedniej walidacji. Celem dołożenia należytej staranności zespół badawczy projektu, spotka się zdalnie z prowadzącymi wywiady aby szczegółowo omówić zakresu badania oraz przedyskutować narzędzie badawcze, w tym wyjaśnić wszelkie kluczowe pojęcia, terminy, czy zwroty. Narzędzie przygotowane w języku polskim.

**Forma przekazanych danych**: Wyniki badania w postaci zapisów audio i/lub wideo przeprowadzonych wywiadów, transkrypcji wywiadów jak również syntetycznego raportu opisowego z przebiegu procesu gromadzenia danych zostaną przekazane Zamawiającemu przez Wykonawcę na chmurę wskazaną przez Zamawiającego. Dane będą odpowiednio zabezpieczone hasłem, a kod zabezpieczający/login i hasło umożliwiające deszyfrowanie danych zostaną odrębnie przekazane Zamawiającemu.

Wykonawca zapewni wszelkie zgody niezbędne do przeprowadzenia badania, w tym zgody wynikające z regulacji RODO. Wykonawca zobowiązuje się do przestrzegania standardów etyki badań naukowych.

**Przewidywany okres zakończenia realizacji:** 15.10.2024 roku.