

Spørgsmål og svar til udbuddet "Familiehåndværk på spil"

Indtil 6 dec. 2026

Spørgsmål fra d. 23.11.2016

Spørgsmål: Hvem er udbuddet sendt ud til?
Antal / faktiske firmaer?

Svar: Det er lagt på Hospitalsenheden Vests LinkedIn-side. Det er sendt til Interaktiv Denmark med forespørgsel om de vil dele nyheden. Dertil har jeg sendt det til dem, der har forespurgt på baggrund af Egmonts pressemeddelelse.

Spørgsmål: Hvem er kontakt person i.f.t. opfølgende spørgsmål?
Eller er det til info mødet de alle skal fremføres?

Svar: Spørgsmål sendes til projektleder Jette Ranum
jette.ranum@rm.dk. Må også gerne fremføres på info. mødet 2/12 i
Herning

Spørgsmål: Det ser ud som om, der er er noget der er "faldet ud" af dokumentet på side 6.
"Listen med hvad der forventes i den endelige kontrakt:"

Svar. Dette var misvisende og er nu slettet

Spørgsmål: XXX er jo en stor organisation. Vi kan se i udbudsmaterialet at XXX skal evaluere spillet og vi har også fundet ud af, hvem i XXX der står for dette. Det er en anden afdeling og fagligt miljø end dem der er interesseret i at byde på selve spiludviklingsopgaven.

Mit spørgsmål er, om en del af XXX kan byde på udviklingen af spillet, når en anden del af XXX skal stå for evalueringen?

Vil vi kunne byde på det som den ansvarlige part?

Hvis ikke – vil vi så kunne indgå som underleverandør til et spiludviklingsfirma, der byder på opgaven

Svar: Jeg har talt med vores jurist. Hun oplyser, at det er Jeres organisation, der skal have styr på juraen omkring dette.

Spørgsmål fra 30/11-2016

Spørgsmål: Der står på side 7 i udbuddet, at der vil være informationsmøde den 2. december i Herning, men ikke hvilket start- og sluttidspunkt. Vil I venligst oplyse nærmere herom?

Svar: Det er den 2/12 kl. 14-16. Hospitalsenheden Vest

Spørgsmål: Der står på side 6 under Praktisk: "Spillet produceres i tæt samarbejde mellem kreativ udbyder og projektteamets medlemmer", men det fremgår ikke tydeligt af materialet, hvem der faciliterer konceptarbejdet. Forventes det blot, at udbyder deltager i de tre workshops og efterfølgende kan omsætte resultaterne fra workshoppen til et spilkoncept i tæt samarbejde med de øvrige i teamet (således, at andre end leverandøren samler op på resultaterne og faciliterer hele konceptarbejdet) - eller forventes det også, at leverandøren faciliterer de tre workshops og står for det efterfølgende konceptarbejde?

Svar: Vi faciliterer de 3 workshops. Det er tidsmæssigt lagt efter at leverandøren er valgt således, at leverandøren/kreativ partner kan være med til at planlægge indholdet. Vi (udbyderen) afholder udgiften til de tre workshops. Leverandøren står efterfølgende for opsamling og koncept arbejdet.

Spørgsmål: Hvem anser Region Midtjylland som værende ejer af den udviklede løsning - anses den udviklede løsning (softwaren) som tilhørende leverandøren, som giver Region Midtjylland brugsret, men frit også kan sælge softwareløsningen til andre? Eller anser Region Midtjylland sig selv som værende ejere af software-løsningen?

Svar: Region Midtjylland ejer løsningen med mindre andet aftales.

Spørgsmål: Derudover vil jeg gøre opmærksom på, at der mangler et "0" efter den samlede pris på side 8. Her står "Udbuddet er samlet på kr. 955.00,- incl moms", men summen af de to ovenstående tal indikerer, at der skulle have stået 955.000,- incl. moms.

Svar: Undskyld fejlen – det er nu rettet

Spørgsmål fra 1/12-2016

Spørgsmål: Hvad er aldersgennemsnittet hos målgruppen i regionen?

Svar: Det ved vi ikke. Målgruppen er borgere, der får børn. Jeg mener gennemsnittet for, hvornår kvinder får deres første barn er 29 år.

Spørgsmål: Findes der andre sociodemografiske data omkring målgruppen?

Svar: Måske, jeg kender den ikke. Generelt vil jeg gerne, at man arbejder med at gøre spillet generelt og ikke kun kigge på de f.eks. 22 årige. Det fælles er her, at dem der spiller står på tærsklen til at få et barn eller lige er blevet forældre.

Spørgsmål: Hvad vil man gerne opnå ved at gemme i BaaS i forhold til fx lokalt på enheden?

Svar: Vi er interesserede i med høj detaljeringsgrad at kunne undersøge, hvordan brugerne bruger spillet. Ikke blot på den enkelte enhed, men hvordan spillerene interagerer.

BaaS står for 'Backend as a Service', hvilket betyder, at vi kan gemme detaljeret information i 'skyen'. Det er en database, der ligger i skyen, som kan gemme brugerdata og efterfølgende hente data igen. Lidt ligesom at gemme i et stort excel-ark i skyen. Med en BaaS kan vi gemme alt den information om bruger og dennes brug af spillet til senere brug i statistikker. Hvorvidt det er strengt nødvendigt, afhænger selvfølgelig af, hvilke statistikker vi ønsker at kunne opstille.

Spørgsmål: Hvorfor er det vigtigt, at brugerne kan vælge brugernavn?

Svar: Det er som sådan ikke vigtigt, at de kan vælge brugernavn, men de skal have en nem måde at finde hinanden på. Det kunne også være pr. e-mail. Hvis der skal være mulighed for at køre statistik på de enkelte brugere og deres medspillere, er det måske en god idé at have et brugernavn.

Spørgsmål. Hvad er formålet med at gemme profildata i iBaas?

Svar: Det er bl.a. for, at der kan trækkes brugsstatistik på tværs af spillere/platforme.

Dette er et spørgsmål om, hvordan og hvilken type statistik vi vil trække, mere end det er et teknisk spørgsmål. Men hvis vi gerne vil have

mulighed for at køre statistik på de enkelte brugere og deres medspillere, samt på tværs af brugere, så er det nødvendigt at gemme data i 'skyen' så vidt vi ved – det kan være i som kreativ udbyder kender en smartere måde.

Spørgsmål: Er tanken fx at brugerne kan finde andre profiler/par i brugerbasen?

Svar: Ja.

Igen er dette mere et spørgsmål om game mechanics og UX, end det er teknisk. Vi vil gerne have en nem måde for spillerene at finde hinanden.

Spørgsmål: Er der en grund til at tracking af retention og aktive brugere ikke sker med standard analytics?

Svar: Vi ønsker bl.a. at kunne se vores daily active users, session længder og hvor mange kommer tilbage [0...n] gange, hvilket (så vidt vides) ikke er muligt via standard Google Play/AppStore analytics.