

Den 18.11.2016

EGMONT
Fonden

Side 1

Familiehåndværk på spil

Udkast til indhold i udbud

Region Midtjylland inviterer sammen med Egmont fonden til udbud om et digitalt spil til kommende og nybagte forældre. Kan man spille sig til et bedre parforhold og på den måde skabe bedre rammer for sine børn.....

BAGGRUND FOR SPILLET

En ny undersøgelse fra Egmont Fonden & Børns Vilkår viser, at 37% af alle hjemmeboende 16-årige ikke bor sammen med både deres mor og far. Hele 26.000 børn mellem 0-16 år oplevede i 2014, at deres forældre flyttede fra hinanden. Og de fleste børn er kun mellem 1-2 år, når det sker (Egmont Fonden & Børns Vilkår, 2015: 'Jeg er træt af at være deres brevdue'). Det tyder på, at parforholdet er under massivt pres i småbørnsfamilier.

Børns trivsel afhænger af trygge opvækstvilkår. Forældrenes relation – uanset om de lever sammen eller hver for sig – er afgørende for børnenes tryghed og tilknytning. Alle forældre ønsker som udgangspunkt at være gode forældre og partnere, men nogle gange er det rigtig svært. Det skyldes mange forskellige faktorer. Én faktor er manglende færdigheder og viden om, hvad der fremmer et godt parforhold i en familie med børn - og dermed en god base for en tryk barndom. Disse færdigheder kan tilegnes. Vi kalder det

'Familiehåndværk'. Erfaringen fra blandt andet Center for Familieudviklings PREP-kurser¹ er, at mange skilsmisser kan forebygges, hvis parret er opmærksomme på hinanden og deres parforhold – og hvis de er gode til at kommunikere, håndtere konflikter og varetage deres fælles forældreskab. Derfor er der al mulig grund til at styrke forældrenes forhold og samarbejde, allerede før og når barnet fødes. Dels kan det gode familiehåndværk være med til at forebygge nogle skilsmisser – dels kan det være med til at styrke kommunikation og konflikthåndtering, hvis forældrene på sigt vælger at flytte fra hinanden.

De eksisterende tilbud til familie med par problemer rammer imidlertid langt fra alle nybagte forældre. De koncentrerer sig inden for et terapeutisk paradigme hvor man laver øvelser om at lytte til sin partner. Man skal sætte ord på sine følelser - Hvad nu, hvis man har svært ved at sætte ord på sine følelser.

Mange tilbud knyttet til et gruppeforløb. Det kan være en barriere, da parforhold og familiehåndværk for mange opleves som en privat sag. Erfaringen fra Region Midtjyllands fødsels- og familieforbereðelsesforløb er, at fagprofessionelle - ofte i en god mening – overloader forældrene med information. Stik imod hensigten giver det ofte de vordende forældre en fornemmelse af, at parforholdet og forældreskabet er sværere, end det er.

Forskning inden for begrebet Health Literacy viser, at det ofte er vanskeligt at tilegne sig og omsætte (sundhedsrelateret) information, når den formidles skriftligt i pjecer og bøger.

Der er derfor behov for at supplere eksisterende tilbud med endnu et tilbud på hylden: Et tilbud, der er lettilgængeligt og som kan anvendes både før og efter fødslen – og før en eventuel konflikt og tilbagetrækning i parforholdet bliver så alvorlig, at der er behov for mere omfattende forløb.

Region Midtjylland ønsker at lave et tilbud, der løsriver sig fra det terapeutiske paradigme og som ikke formidler viden på skrift – men i stedet tager udgangspunkt i konkrete spørgsmål, opgaveløsning, visualisering og humor.

¹ PREP-kurserne er et forebyggende program for par, der ønsker at arbejde med deres relation og kommunikation for at forebygge parforholdsbrud. Undersøgelser viser at PREP-kurser har effekt ift. øget trivsel blandt både børn og voksne, forbedret kommunikation og færre konflikter mellem forældre. Derudover ønsker færre af deltagerne at afslutte deres parforhold efter endt PREP-kursus. Se eksempelvis Loft 2014: 'Parinterventioner og samlivsbrud. En systematisk forskningsoversigt', SFI og Evaluering af Center for Familieudviklings PREP-kurser (https://www.familieudvikling.dk/fileadmin/user_upload/_imported/fileadmin/filer/Dokumenter/Evaluering_af_PREP-kurser-230414.pdf)

Forskning har nemlig vist, at hvis et par løser nye, konkrete og sjove opgaver i fællesskab, kan det i sig selv være med til at øge parforholds-kvaliteten: Sjove opgaver øger lysten til at grine sammen, til at lave flere aktiviteter sammen og ikke mindst til at bære over med hinanden i konfliktsituationer.

FORMÅL, SUCCESKRITERIER OG LANGSIGTET EFFEKT

Spillets formål er, at udvikle et lettilgængeligt, digitalt univers, der gennem konkrete opgaver og legende elementer, styrker nybagte forældre til at være gode partnere og forældre, så de kan skabe en tryk og velfungerende familie for deres børn.

Spillets succeskriterier er:

1. At alle fødende (ca. 13.000 pr. år) i Region Midtjylland informeres om spillet
2. At minimum 6500 forældre har oprettet en profil og spillet spillet
3. At minimum 5200 forældre har spillet spillet mere end én gang
4. At minimum 2000 (baseret på en svarprocent på 50%) forældre, der har spillet spillet, angiver, at spillet er en fælles og sjov oplevelse, som er med til at gøre dem opmærksomme på deres parforhold – også når det er under pres i den nybagte børnefamilie
5. At minimum 2000 (baseret på en svarprocent på 50%) af de forældre, der har spillet spillet, angiver, at spillet har været med til at styrke deres kommunikation, samarbejde og konflikthåndtering til gavn for deres børns trivsel og udvikling
6. At spillet indgår som et fast element på alle fødsels- og familieforberedelsesforløb for førstegangsfødende i Region Midtjylland (svarende til ca. 13.000 fødende pr. år)
7. At spillet indgår som en del af sundhedsplejerskernes værktøjskasse i regionens kommuner i løbet af det første år efter spillet er færdigt.

Målsætningerne forventes indfriet inden for projektperioden på 2 år. Hvis spillet kan være med til at styrke nybagte forældre til at være gode partnere og forældre, forventes det, at spillet på længere sigt vil bidrage til sund udvikling og trivsel hos børn, fordi:

- Flere børn oplever, at deres forældre bliver sammen i parforhold med godt samarbejde og godkommunikation
- Flere børn oplever velfungerende kommunikation og samarbejde mellem deres forældre – uanset om de lever sammen, eller på sigt vælger at flytte fra hinanden.

MÅLGRUPPER

Spillets primære målgruppe er alle vordende og nybagte forældrepar i Region Midtjylland. Den sekundære målgruppe er forældrepar med børn fra 0-2 år i Region Midtjylland.

Spillet må gerne have særligt fokus på at ramme og involvere fædre i familierne. I spillet arbejdes der udelukkende med forældrene – selvom det i sidste ende handler om børnene:

Antagelsen er, at vi ved at styrke forældrenes parforhold og fælles forældreskab, kan bidrage til et godt fundament for en tryk barndom. Og ved at styrke forældrenes kommunikation og konflikthåndtering med hinanden styrker vi også forældrenes kommunikation og konflikt-håndtering i relation til børnene.

Spillet rettes ikke specifikt mod sårbare familier eller forældre, men mod alle vordende og nybagte forældrepar i regionen. Det skyldes, at netop forældreskab og familie håndværk ikke afgrænser sig til en bestemt gruppe af forældre. Alle forældre og familier kan være sårbare på forskellige tidspunkter i deres liv. Og særligt når to bliver til tre (eller tre bliver til fire), udsættes forældre og familien som helhed for pres, som kan gøre hidtil ressource stærke forældre sårbare.

PROCES VED UDVIKLING AF SPILLET

Først udvikles en simpel digital prototype på spillets centrale elementer. Dette sker i samarbejde med den udvalgte spiludvikler og med tæt inddragelse af forældrerepræsentanter, jordemødre, sundhedsplejersker og Familieiværksætterne. Spillets univers, spillogik og udformning er derfor ikke fastlagt på forhånd, men udvikles i projektets indledende faser.

Efter en samlet vurdering af prototypetesten, herunder særligt spillets muligheder for læring og udvikling i parforholdet, vurderes om projektet skal fortsætte til digital udvikling.

Den endelige evaluering af spillet varetages af VIA Århus. Det forventes at spiludvikler indgår i et samarbejde med VIA Århus for at sikre en så smidig evaluering som muligt.

SPILLETS INDHOLD

Spillet skal være lettilgængeligt, sjovt og ikke belærende. I stedet for at præsentere viden skal spillet gerne tage udgangspunkt i konkrete spørgsmål, opgaveløsning, visualisering og humor.

Godt familie håndværk handler om at pleje og styrke relationen mellem forældrene. Spillet skal først og fremmest styrke forældrenes relation og hjælpe forældrene med forventningsafstemning og træner kommunikation og konfliktløsning. Spillets konkrete indhold og univers skal udvikles i tæt samarbejde med forældre og fagpersoner.

Spillet skal supplere eksisterende tilbud og forløb, der arbejder med familie håndværk: Det skal være et ufarligt og legende univers, der er fri for belærende eksperter og terapilignende samtaler. Et univers, hvor forældrene selv finder frem til, hvordan de skaber et parforhold og en familie, hvor børn og voksne trives. Spillet skal være en katalysator for

refleksioner omkring den familie, man er på vej med – og egne og andres roller heri. Det skal også gøre forældrene bevidste om, at deres trivsel, relation og samarbejde er afgørende for barnets trivsel: De skal styrke hinanden - for barnets skyld.

TEKNISK DEL AF SPILLET

Klientmaskiner: Spillet ønskes/tilsigtes på både Android 4+ og iOS 9+. Spillets UI/UX skal fungere på både tablets og telefoner.

Brugerprofiler: Brugere skal kunne oprette en profil i spillet. Dette gøres enten ved brug af mail/password eller via social sign-in. Hertil skal det være muligt for brugeren at vælge et brugernavn. Disse informationer gemmes i Baas'en Backend as a Service med en GUID. Disse data stilles sammen med udvalgte user actions til rådighed for køber.

Gameplay: Det skal være muligt for brugere at finde andre brugere via deres brugernavne eller mail-adresser. Mindst to personer skal kunne spille mod hinanden både i real time og asynkront.

Demonstration af særligt fokus på, og erfaring med, god UI/UX, gode game mechanics, samt playerretention vægtes ligeledes højt.

Teknologi: Valg af game engine står udbyder frit, det prioriteres dog at slutproduktets storage og memory footprint reduceres til et minimum. Det vægtes ligeledes højt, at hang/lag/latency og load times minimeres.

Backend: Alt user management og shared data storage (eksempelvis shared game states) skal ske i cloud-baseret BaaS. Det prioriteres, at der bruges en BaaS fra en etableret udbyder, eksempelvis Microsoft Azure. I tilbuddet skal det være beskrevet, hvilket valg man har gjort i forhold til valg af BaaS. Valg af service skal augmenteres bl.a i forhold til driftsstabilitet og datasikkerhed.

Data warehouse: Brugen af spillet evalueres løbende i samarbejde med VIA Århus. Til dette formål skal (dele af) spillernes handlinger logges og stilles samlet til rådighed for køber. Data indsamles på tværs af target platforms. Spiludvikler skal derfor være indstillet på et samarbejde med både VIA og Region Midtjylland om, hvor i spillet det er hensigtsmæssigt at hente data. Vi ved allerede nu, at der skal kunne trækkes data på:

Brug: Hvor mange anvender spillet?

Retention: Hvor mange spiller, spillet flere gange? Hvor længe spiller de?

Vedligeholdelse og overdragelse:

Spiludvikler forpligter sig til at vedligeholde spillet i 2 år fra udgivelsen dvs. indtil 1/12 2019. Vedligehold indebærer, men er ikke begrænset til;

- Opdatering af spillet, så det altid fungerer på seneste OS, på alle target platforms
- Fejlretning af spil og dettes indhold
- Udstå udgifter til hosting eller køb af backend
- Vedligehold af backend samt tilhørende data
- Stille data fra data warehouse til rådighed for kunden

Dertil skal der ligge et tilbud om yderligere vedligehold fra 1/12 2019 til 1/12 2021.

Fejlretning:

Hvis spiludvikler eller spil-ejer får vidende om, at elementer i spillet er direkte skadelige, giver unødige misforståelser eller forvolder tekniske problemer, skal disse rettes indenfor en rimelig tidsperiode. Det vægtes højt, at korte lead times prioriteres af udvikler.

Ved eventuel aftalt overdragelse i 2019 eller 2021, skal der være en tilgængelig arkitektur beskrivelse.

PRAKTISK

Spillet produceres i et tæt samarbejde mellem kreativ udbyder og projektteamets medlemmer.

Der afholdes 3 workshops forventeligt i uge 8, 2017. Her deltager kreativ udbyder for at blive klædt på til at udvikle spil universet.

Deltagere i de 3 workshops;

- En for fagfolk med særlig viden om parforhold
- En for mænd
- En for kvinder

Produktionen af app'en forløber i to faser:

- Førstefase er at producere prototype (slut feb.17 til primo maj 17) denne skal godkendes af Styregruppen før spillet kan videreudvikles. (afregnes separat)
- Anden fase er at producere selve spillet på baggrund af erfaringerne med prototypen (primo maj 17 til nov. 17)(afregnes separat)

Dette betyder for udbuddet at budgettet skal deles op i to faser. Anden fase udløses kun såfremt Styregruppen har godkendt prototypen.

UDBUDSPROCESSEN

Da vi ikke ved, hvor mange kreative udbydere der vil komme med et tilbud nedenstående proces vejledende. Hvis der fx indkommer 10 forslag, afvikles en indledende fase, hvor det afgøres, hvilke tre udbydere, der går videre til præsentationsrunden. Dette vil blive vurderet ud fra følgende kriterier til udvælgelsen: Referencer, kvalifikationer, first draft. Med first draft menes at vi skal kunne for en fornemmelse af hvilke kreative virkemidler der kan gøres brug af. Såfremt der indkommer 3 tilbud eller derunder afvikles præsentationsrunde for disse udbydere.

Processen kommer til at forløbe i følgende faser:

Dato	Aktivitet
18. nov. 2016	Udbud uploades på udbud.rm.dk
2. dec. 2016	Informationsmøde samt mulighed for spørgsmål. Mødet afholdes på regionshospitalet Horsens eller Hospitalsenheden vest. Nærmere oplysninger gives ved tilmelding. Tilmelding til projektleder Jette Ranum: jette.ranum@rm.dk Spørgsmål og svar samles og kan efterfølgende findes på eller udbud.rm.dk
6.jan. 2017 kl. 12.00	Tilbudsfrist Forslag fremsendes til projektleder Jette Ranum Mail: jette.ranum@rm.dk
10. jan. 2017	Beslutning tages om, hvilke tilbudsgiver, der går videre. Der udsendes svar til alle tilbudsgivere, hvor det beskrives, hvilke tre projekter der er valgt til den videre proces.
19. jan. 2017	Tilbudsgivere fremviser sit forslag til løsning og holde et oplæg om de overvejelser der har ført til den tilbudte løsning laver oplæg Kriterier for valg af leverandør er det bedste forhold mellem pris og kvalitet, særlig løsningen af opgaven- både kreativt og tekniske væsentlige for vurderingen kvalitet ud fra prisen samt løsning af opgaven.
25. jan. 2017	Afgørelse om valg af udbydere meddeles tilbudsgivere.

Vurderingskriterier:

Eventuel prækvalifikation

Forslagene vil blive vurderet ud fra følgende kriterier:

1. Referencer
2. Erfaring med spilproduktion
3. First draft

De tre elementer tæller ligeværdigt i vurderingen.

Forslagene vil i den endelige udvælgelse blive vurderet ud fra følgende kriterier:

1. Bedste kvalitet til prisen
2. Løsning af opgaven – herunder gennemførlighed og brugervenlighed (UX)
3. Kreativ løsning af opgaven

De tre elementer tæller ligeværdigt i vurderingen.

Projektets første del piloten afregnes med kr. 160.000,- incl. moms.

Hvorefter det besluttet om projektet skal fortsætte.

Resten af forløbet afregnes med kr. 795.000,- incl. moms.

Udbuddet er samlet på kr. 955.000,- incl. moms.

Udbuddet skal ses som en omvendt licitation, da budgettet er meldt ud og det handler om mest mulig kvalitet for pengene.

Spørgsmål kan stilles på mail til projektleder Jette Ranum:

jette.ranum@rm.dk

Alle spørgsmål offentliggøres løbende på i anonymiseret form på

www.udbud.rm.dk

Der skal naturligvis indgås en kontrakt mellem den vindende tilbudsgiver og Region Midtjylland. Dette drøftes med den vindende tilbudsgiver i forbindelse med endelig aftaleindgåelse.