

Wytyczne do wypracowania koncepcji obecności zespołu GovTech na wydarzeniu typu Game Jam jako próbka pracy koncepcyjno-kreatywnej

1. Wcześniejsze realizacje

W dniach 10-12 grudnia 2021 GovTech Polska organizował Edu Game Jam w ramach hackathonu Hack Yeah. Tylko w tej kategorii uczestniczyło ok. 150 osób (w większości programistów). Całe wydarzenie było objęte patronatem m.in. Banku Gospodarstwa Krajowego, Ministerstwa Finansów, Urzędu Komisji Nadzoru Finansowego, Instytutu Pamięci Narodowej, Agencji Rozwoju Przemysłu i wielu innych podmiotów. Hackathon odbywał się w formie hybrydowej w katowickim Spodku.

2. Cel

Głównym celem obecności zespołu GovTech podczas hackathonu była promocja wśród programistów edukacyjnego charakteru gier, a także wykazanie się kreatywnością i pomysłem wśród młodych twórców z branży gamingowej.

Zadanie przygotowania "koncepcji obecności zespołu GovTech na wydarzeniu typu Game Jam" polega na wpisaniu się w rolę agencji eventowej wspierającej zespół GovTech w realizacji poniższych celów.

Promocja wśród programistów udziału w GovTech Game Jam ma na celu przekonanie uczestników znajdujących się na hackathonie do wzięcia udziału w maratonie gamingowym. Game Jamowy hackathon jest jednym ze sposobów dotarcia do grupy docelowej - programistów, innowatorów, młodych twórców gier. Od Oferenta wymagamy więc, by zaplanował takie aktywności dla uczestników hackathonu, by zainteresować ich udziałem w Game Jam oraz dostosować przestrzeń i strefę GovTech do całości wydarzenia.

Więcej o samym hackathonie, w którym brał udział zespół GovTech w 2021 roku można przeczytać na stronie: <https://hackyeah.pl/#tasks>

3. Jak wyglądała strefa GovTech w 2021 roku

Strefa jaka była przewidziana dla GovTech przez organizatorów hackathonu miała 150 m². Naszym pomysłem było zapewnienie atrakcyjnej, przyciągającej strefy dedykowanej fanom gier i technologii VR oraz promocji programu Laboratoria Przyszłości. W przestrzeni znalazły się m.in. dwa stanowiska z konsolami do gier, dwa stanowiska z grami VR wraz z ekranami poglądowymi oraz różne inne gry jak roboty czy te napędzane „siłą umysłu”. Niezbędnym elementem była strefa relaksu, stanowiąca element integracyjny w przestrzeni. Główny punkt stanowiła scena, inspirowana logiem GovTech wraz z ekranem diodowym w formie tryptyku. W strefie nie zabrakło także gadżetów zarówno techowych z logiem GovTech Polska (pendrivy, przedłużacze usb, rozdzielacze, butelki termiczne, podkładki pod

myszkę itp.), jak i tych, nieco bardziej edukacyjnych nawiązujących do Laboratoriów Przyszłości (zegarki na wodę, wielofunkcyjne długopisy z poziomica, fartuchy itp.).

4. Zakres koncepcji jaki uwzględnić powinien Oferent

W ramach zadania należy stworzyć kompleksową koncepcję obecności zespołu GovTech w ramach Game Jam. Należy założyć, że:

- Uczestników hackathonu zapewnia organizator;
- Game Jam odbywa się w przestrzeni głównej organizatora;
- Zadaniem wykonawcy jest zaprojektowanie sposobu zachęcenia uczestników do odwiedzenia strefy GovTech i wzięcia udziału w Game Jam;
- Zadaniem wykonawcy jest zaprojektowanie sposobu promocji Game Jamu na całym evencie dopasowanej do charakteru hackathonu;
- Dostępna do zaprojektowania przestrzeń wynosi 150 m²;
- Budżet przeznaczony na wszystkie aktywności w trakcie hackathonu wynosi 200 tys. zł netto;
- Koncepcja obecności zespołu GovTech powinna odróżniać się od tej, którą zespół zrealizował dotychczas;
- Koncepcja powinna uwzględniać: wystrój strefy, gadżety promocyjne, sposoby przyciągnięcia uczestników do strefy, nietuzinkowe elementy uatrakcyjnijające przestrzeń;

Zadaniem Wykonawcy jest:

- przedstawienie koncepcji obecności zespołu GovTech w trakcie Hackathonu, która jest atrakcyjna dla uczestników i dopasowana do charakteru wydarzenia;
- Zapewnienie maksymalnej możliwej konwersji uczestników hackathonu na uczestnictwo w Game Jam GovTech;
- zapewnienie min. 100 uczestników Game Jam.

Koncepcja powinna zawierać:

- Główny komunikat do odbiorcy – jakie są najważniejsze informacje do przekazania podczas realizowania obecności zespołu GovTech w trakcie HackYeah
- Plan akcji promocyjnej podczas wydarzenia z wyróżnieniem akcji skierowanych do osób znajdujących się w strefie GovTech oraz do osób znajdujących się poza strefą (w pozostałym obszarze wydarzenia) – na który składa się:
 - Umieszczenie zaplanowanych przez Oferenta akcji w odniesieniu do planu HackYeah 2021;
 - formy aktywizacji uczestników celem konwersji na zgłoszenia do Game Jam;
 - uzasadnienie doboru narzędzi;
 - wykaz sumarycznych kosztów realizacji planu akcji (kosztorys).

W koncepcji prosimy uwzględnić wykorzystanie 10 min na głównej scenie.

- Zaplanowanie przestrzeni przewidzianej dla GovTech z:
 - Wizualizacją przestrzeni,
 - Gadżetami promocyjnymi;
 - Uzasadnieniem doboru elementów aranżacji w odniesieniu do grupy docelowej,
 - wykazem sumarycznych, przewidywanych kosztów jej wykonania;

- Wskazanie przewidywanych rezultatów w założonym budżecie wskazując na:
 - Liczbę osób, które potencjalnie wezmą udział w Game Jam GovTech w trakcie trwania całego wydarzenia HackYeah;
- Opis sposobu skalowania rezultatów udziału w Game Jam GovTech przy założeniu zwiększenia budżetu dwukrotnie oraz pięciokrotnie (jak wykorzystywane narzędzia przy projektowaniu strefy GovTech zmieniałyby się przy zwiększaniu budżetu i jak wpływałoby to na osiągnięte rezultaty);
- Opis sposobu ponownego wykorzystania czynności, narzędzi, materiałów, mebli na potrzeby innych wydarzeń zespołu GovTech;

Oferent powinien zawrzeć w kosztorysie realną wycenę proponowanych działań. W przypadku wątpliwości Zamawiającego, co do realności kosztów poszczególnych działań, Zamawiający wezwie do przedstawienia dokumentów potwierdzających uzyskanie wspomnianej wyceny.

Wizualizacja strefy GovTech podczas Hack Yeah w 2021 roku:













