

Zapytanie ofertowe

Działając zgodnie z art. 33 ustawy z dnia 11 lipca 2014 r. o zasadach realizacji programów w zakresie polityki spójności finansowanych w perspektywie finansowej 2014 – 2020 (Dz. U. z 2014 roku poz. 1146), Gamehill ogłasza otwarty nabór na partnera lub podwykonawcę do wspólnego przeprowadzenia projektu B+R dotyczącego stworzenia „algorytmu inteligentnej rekomendacji porcji wiedzy dla użytkownika w systemie e-learningowym” zwanego dalej Projektem. Projekt jest planowany do współfinansowania w ramach Konkursu 4/1.1.1/2018 „Szybka ścieżka” MŚP Priorytet I: Wsparcie prowadzenia prac B+R przez przedsiębiorstwa. Poddziałanie 1.1.1 Badania przemysłowe i prace rozwojowe realizowane przez przedsiębiorstwa

W ramach naboru **Gamehill Sp. z o.o.** poszukuje partnera lub podwykonawcę specjalizującego się w zagadnieniach sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego.

I. Cel partnerstwa i kontekst projektowy współpracy:

Celem partnerstwa jest przygotowanie oraz realizacja Projektu w celu opracowania modelu:

- gromadzenia i analizy (parametryzacji) wiedzy w systemach e-learning opartych o grywalizację,
- wyboru i implementacji adekwatnych algorytmów sztucznej inteligencji (AI),
- tworzenia aplikacji - platformy Alsticky, która będzie udostępniać porcje wiedzy w procesie uczenia się.

W efekcie realizacji projektu Gamehill zaprojektuje i wdroży do testów nowe rozwiązanie - platformę pozwalającą na planowanie i modelowanie procesów edukacyjnych w oparciu o bazę wiedzy i inteligentne algorytmy rekomendujące procesy uczenia (porcję wiedzy). W porównaniu do dostępnych na rynku rozwiązań pozwoli na skuteczne projektowanie rozwiązań edukacyjnych i systemów e-learningowych w ramach których treści edukacyjne będą udostępniane przez zrobotyzowany ekosystem pozwalający na skuteczne wykorzystanie wiedzy podanej przez system użytkownikowi oraz lepszy proces uczenia.

II. Zakres tematyczny partnerstwa w obszarze sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego - w ramach projektu objętego współpracą jest zaplanowane:

1. Opracowanie założeń i parametrów platformy pod kątem modelu gromadzenia i porządkowania danych, porcji kontentu, treści edukacyjnych, cech użytkowników oraz parametrów biznesowych.

Zespół badawczy przeanalizuje dostępne dane / parametry w oparciu o dostępne wdrożenia platform edukacyjnych w poszukiwaniu wzorców oraz tzw. tagów (możliwych

kwantyfikowalnych parametrów). Analogicznie dokona analizy systemów uczenia wykorzystujące sztuczną inteligencję i parametrach, z których jej algorytmy korzystają. W drugim kroku zespół badawczy skategoryzuje dane, nada obiektywną i subiektywną hierarchię i stworzy siatkę powiązań.

Następnym krokiem będzie opracowanie sposobu określania atrybutów / cech użytkownika. W tym kroku zespół badawczy określi atrybuty przy użyciu dedykowanego oprogramowania, kompatybilnego z bazą danych treści pomocną w późniejszym etapie procesu prac badawczych.

2. Wybór logiki biznesowej oraz algorytmów sztucznej inteligencji adekwatnych do opisanych parametrów / atrybutów oraz do potrzeb biznesowych.

Zadanie polega na opracowaniu architektury fizycznej i logicznej modelu platformy oraz zbadanie i określenie możliwości implementacji algorytmów sztucznej inteligencji do platformy. Opracowanie modelu działania algorytmu oraz przygotowanie samego algorytmu do testowego zastosowania będzie kluczowym zadaniem tego etapu.

Przewiduje się, że analizie poddane zostaną następujące algorytmy Sztucznej Inteligencji (dostępne jako open source):

- Przeszukiwanie (optymalizacja),
- Uczenie się / reprezentacja zależności funkcyjnych,
- Wykrywanie wzorców,
- Automatyczne wnioskowanie.

Analiza zostanie przeprowadzona poprzez prace programistyczne w cyklach: zapytania do baz danych (gotowe bazy danych będą pochodzić z poprzednich wdrożeń edukacyjnych, które już teraz gromadzą odpowiednią ilość danych) - implementacja testowa wybranego fragmentu nowego algorytmu - analiza danych wyjściowych. Metodyka wdrażania algorytmów opierać się będzie na koncepcji systemów uczących.

3. Implementacje pozyskanych elementów składowych w celu zbudowania modelu platformy i udział w jej optymalizacji. Opracowanie architektury fizycznej i logicznej modelu platformy zintegrowany z bazą danych.

W ramach tego etapu partner będzie konsultantem zespołu programistycznego i badaczy wewnętrznych w zakresie optymalizacji opracowanego algorytmu w wymiarze 10 godzin miesięcznie w okresie 5 miesięcy.

Kod CPV i jego nazwa:

73100000-3 Usługi badawcze i eksperymentalno-rozwojowe; 73120000- 9 Usługi eksperymentalno-rozwojowe;

III. Forma prawna partnera/podwykonawcy:

1. Jednostka naukowa w rozumieniu art. 2 p. 9 ustawy z dnia 30.04.2010 r. o zasadach finansowania nauki (Dz. U. z 2014 r. poz.1620) posiadająca ocenę A lub A+.

IV. Wymagania - warunki formalne:

1. Do postępowania może przystąpić podmiot posiadający formę prawną określoną w p. III, który Posiada:

a) niezbędną do realizacji Projektu wiedzę i doświadczenie (publikacje, projekty z biznesem itp.).

b) wykwalifikowaną kadrę naukową (kwalifikacje, doświadczenie, dorobek naukowy), która może zostać dedykowana do Projektu, w tym min. 1 osoba z tytułem Doktora lub Doktora Inżyniera.

c) niezbędne narzędzia oraz zasoby wiedzy konieczne do realizacji projektu.

d) kategorię naukową A+ lub A.

2. Budżet projektu w zakresie opisanym powyżej wynosi nie więcej niż 120 000 pln netto.

V. Zgłoszenie powinno zawierać:

1. Prezentację działalności kandydata w zakresie działalności B+R, zwłaszcza w zakresie bliskim do zakresu Projektu.

2. Zakres proponowanych działań opisanych w p. II powyżej.

3. Wstępną propozycję kosztów realizacji projektu ze strony kandydata.

4. Ramowy opis dot. wnoszonych zasobów ludzkich oraz technicznych.

VI. Termin składania ofert:

1. Do dnia 26.09.2018 do godziny 16:00 tj. 21 dni od dnia opublikowania niniejszego ogłoszenia o naborze na Portalu Konkurencyjności (decyduje data dostarczenia na adres email wskazany w p. VII).

2. Dane kontaktowe: Wszelka korespondencja powinna być zgłaszana drogą elektroniczną na adres email: biuro@gamehill.pl.

VII. Sposób i miejsce składania zgłoszeń:

Dokumenty elektroniczne w języku polskim: wysyłka na adres e-mail: biuro@gamehill.pl

VIII. Przedstawione oferty zostaną ocenione przez Spółkę na podstawie kryterium cenowego.

Cena równa się 100 %.

W ramach kryterium „Cena” Zamawiający przyzna pkt. według następującego wzoru:

C_{min}

$P_c = \frac{C_{min}}{C_n} \times 100$ pkt.

C_n

P_c -punkty uzyskane przez Wykonawcę w kryterium „Cena”;

C_{min} -najniższa cena ze wszystkich spośród złożonych ofert;

C_n -cena zaproponowana przez wykonawcę.

Ocena zgłoszeń zostanie przeprowadzona zgodnie z art. 33 ustawy z dnia 11 lipca 2014 r. o zasadach realizacji programów w zakresie polityki spójności finansowanych w perspektywie finansowej 2014 – 2020 (Dz. U. z 2014 roku poz.1146).

IX. Inne:

1. Spółka zastrzega sobie prawo do:

a. podpisania umowy partnerskiej z kandydatem, którego zgłoszenie zostanie najwyżej ocenione w każdym z obszarów poszukiwań partnera; w/w umowa o partnerstwie będzie miała charakter warunkowy, a jej wdrożenie będzie uwarunkowane otrzymaniem dofinansowania w naborze nr 4/1.1.1/2018 – Szybka Ścieżka, prowadzonego w ramach programów Narodowego Centrum Badań i Rozwoju.

b. unieważnienia naboru bez podania przyczyny

c. nierozpatrywania zgłoszeń niespełniających warunków formalnych lub złożonych po terminie

2. W przypadku unieważnienia naboru Spółka nie ponosi odpowiedzialności za szkody jakie poniósł z tego tytułu podmiot zainteresowany zgłoszeniem swojej kandydatury lub kandydat na partnera, który dokonał zgłoszenia, a w szczególności Spółka nie ponosi odpowiedzialności za koszty przygotowania zgłoszenia.

3. Wyniki oceny złożonych ofert zostaną ogłoszone na stronie internetowej Spółki i są ostateczne tzn. nie przysługuje od nich odwołanie.

Załączniki do zapytania:

1. Formularz oferty
2. Oświadczenie o braku powiązań
3. Opis postanowień umownych