

## Dotacje na projekty badawczo-rozwojowe w sektorze produkcji gier wideo

### Podstawowe informacje o konkursie w ramach Programu Sektorowego GameINN Działanie 1.2 „Sektorowe Programy B+R” Program Operacyjny Inteligentny Rozwój

Wnioski w ramach Programu Sektorowego **GameINN** (Działanie 1.2 Program Operacyjny Inteligentny Rozwój „Sektorowe programy B+R”) można składać **od 15 marca do 14 czerwca 2019 r.** Wsparcie mogą otrzymać projekty obejmujące **badania przemysłowe** i / lub **prace rozwojowe** z obszaru produkcji gier wideo mieszczące się w obrębie określonych obszarów badawczych, prowadzące do wykorzystania potencjału światowego rynku gier przez polski przemysł.

#### Instytucja

Narodowe Centrum Badań i Rozwoju (NCBR)

#### Strona internetowa

<https://www.ncbr.gov.pl/programy/fundusze-europejskie/poir/aktualnosci-po-ir/>

#### Długość trwania projektu

Okres realizacji projektu to **maksymalnie 3 lata**

#### Składanie wniosków

od **15 marca 2019 r.** do **14 czerwca 2019 r.**

#### Okres kwalifikowalności

Okres kwalifikowalności kończy się w dniu **31.12.2023 r.**

#### Beneficjenci

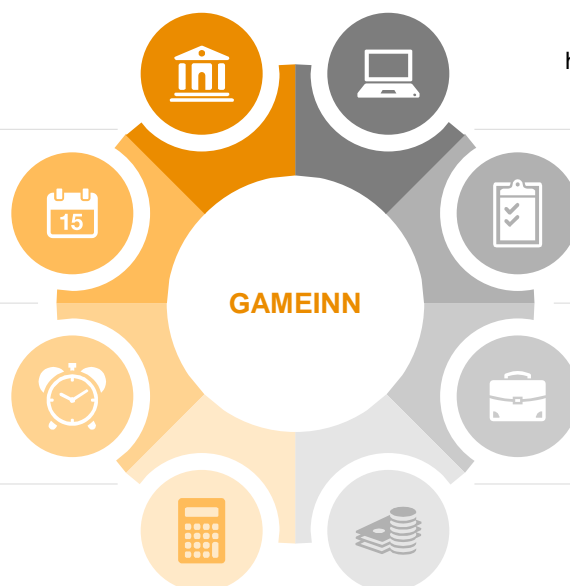
Przedsiębiorstwa, konsorcja przedsiębiorstw oraz konsorcja naukowo-przemysłowe

#### Wartość kosztów kwalifikowanych

Minimum: **400 tys PLN**  
Maksimum: **20 mln PLN**

#### Budżet konkursu

100 mln PLN



### Podstawowe zasady konkursu GameINN

- Projekt musi wpisywać się w **Krajową Inteligentną Specjalizację**
- Projekt musi dotyczyć wyłącznie jednego z tematów wymienionych w **Zakresie tematycznym konkursu**
- Dofinansowane mogą być tylko projekty realizowane **poza województwem mazowieckim**
- Projekt może zostać **rozpoczęty po dniu złożenia wniosku o dofinansowanie**
- Podwykonawstwo w projekcie jest ograniczone do **60%** kosztów kwalifikowanych gdy aplikuje indywidualne przedsiębiorstwo, do **50%** gdy konsorcjum przedsiębiorstw oraz do **70%** (w ramach pomocy de minimis)

## Zakres tematyczny konkursu


<b>A. Projektowanie i wzornictwo w zakresie gier wideo</b>	A.1 Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania modeli rozgrywki w grach A.2 Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania stylu wizualnego gier A.3 Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania przestrzeni rozgrywki A.4 Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania fabuły w grach A.5 Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania warstwy dźwięku w grach
<b>B. Platformy, silniki oraz techniki przetwarzania</b>	B.1 Innowacyjne rozwiązania i rozwój silników grafiki/fizyki na potrzeby gier B.2 Dostosowanie silników do wymagań gier wieloplatformowych i platform nowych generacji B.3 Rozwój technik motion i performance capture B.4 Rozwój i zastosowania innowacyjnych technik digitalizacji obrazów i obiektów 3D B.5 Rozwój i zastosowania technik i narzędzi optymalizacji danych
<b>C. Zastosowania Sztucznej Inteligencji</b>	C.1 Doskonalenie algorytmów (i ich implementacji w grach) służących rozwiązaniu podstawowych problemów sztucznej inteligencji w grach C.2 Opracowanie i rozwój algorytmów oraz modeli pozwalających na symulację wiarygodnych zachowań postaci, grup postaci i środowiska oraz umożliwiających ich elastyczną adaptację do działań gracza C.3 Rozwój mechanizmów automatycznego generowania treści C.4 Budowa systemów służących gromadzeniu, przechowywaniu i obróbce zasobów danych cechujących się dużą złożonością, zmiennością i rozmiarem (Big Data)
<b>D. Nowe narzędzia i mechanizmy interakcji</b>	D.1 Rozwój nowych i dostosowanie obecnie używanych narzędzi do wykorzystania innowacyjnych interfejsów i mechanizmów interakcji z grą i otoczeniem D.2 Opracowanie innowacyjnych mechanizmów interakcji z grą i rozwiązań mechaniki gry wykorzystujących dane pochodzące z sensorów oraz kontrolerów D.3 Rozwój metod i rozwiązań pozwalających na opracowanie oraz implementację w grach nowych modeli narracji nieliniowych fabuły D.4 Rozwój interfejsów i narzędzi interakcji oraz dostosowanie ich do wymagań i możliwości nowych platform w tym umożliwienia elastycznego dostosowania się do wymagań związanych z lokalizacją, dostosowaniem do wielu rozdzielczości oraz zapewnieniem ich dostępności dla osób niepełnosprawnych
<b>E. Cyfrowa dystrybucja i wieloosobowe rozgrywki online</b>	E.1 Opracowanie, rozwój rozwiązań i budowa platform (infrastruktury) pozwalających na udostępnienie gier w chmurze E.2 Opracowanie i budowa platform dostarczania treści i zarządzania nią w grach mobilnych i sieciowych
<b>F. Narzędzia i wiedza wspierające proces wytwórczy gier</b>	F.1 Opracowanie narzędzi wspierających i automatyzujących proces testowania i wykrywania błędów F.2 Opracowanie narzędzi pozwalających na efektywne automatyczne testowanie poprawności elementów generowanych algorytmicznie / proceduralnie F.3 Opracowanie narzędzi wspierających efektywność produkcji gier wideo F.4 Opracowanie narzędzi wspierających proces wytwórczy gier wielo- i cross platformowych
<b>G. Rozszerzenie zastosowań technologii i narzędzi na inne dziedziny</b>	G.1 Rozwój symulacji, tworzenie wirtualnych modeli rzeczywistych systemów i procesów, badania symulacyjne wydajności, pojemności i zachowania systemów G.2 Tworzenie i metody oceny gier dla celów terapeutycznych i medycznych G.3 Rozwój innych zastosowań produktów i technologii związanych z grami wideo G.4 Tworzenie i metody oceny gier dla celów badawczych i edukacyjnych

## Poziomy dofinansowania

Badania przemysłowe / prace rozwojowe

	<b>Małe przedsiębiorstwo</b>	<b>70%</b> <b>45%</b>
	<b>Średnie przedsiębiorstwo</b>	<b>60%</b> <b>35%</b>
	<b>Duże przedsiębiorstwo</b>	<b>50%</b> <b>25%</b>

## Warunki uzyskania premii\*\*



**+15% premii\***

**1 Szerokie rozpowszechnienie wyników projektu**  
(co najmniej 3 konferencje naukowe i techniczne lub 2 czasopisma naukowe lub techniczne)

lub

**2 Skuteczna współpraca co najmniej 2 niepowiązanych przedsiębiorców**

\* Przy skorzystaniu z premii poziom dofinansowania dla badań przemysłowych nie może przekroczyć 80%.

## Kryteria wyboru

### Kryteria dostępu



#### Kryteria dostępu (Tak/Nie) – wszystkie muszą być spełnione

- Kwalifikowalność wnioskodawcy w ramach działania,
- Projekt obejmuje badania przemysłowe i prace rozwojowe albo prace rozwojowe,
- Kwalifikowalność i adekwatność wydatków,
- Własność intelektualna nie stanowi bariery dla wdrożenia rezultatów projektu,
- Kadra zarządzająca oraz sposób zarządzania w projekcie umożliwia jego prawidłową realizację,
- Projekt wpisuje się w Krajową Inteligentną Specjalizację,
- Projekt jest zgodny z zakresem tematycznym konkursu,
- Projekt jest zgodny z zasadą równości szans,
- Projekt ma pozytywny wpływ na realizację zasady zrównoważonego rozwoju,
- Projekt zostanie rozpoczęty po dniu złożenia wniosku o dofinansowanie,
- Przedmiot projektu nie dotyczy rodzajów działalności wykluczonych z możliwości uzyskania wsparcia (dotyczy projektów, w których przewidziano prace przedwdrożeniowe)
- Wystąpienie efektu dyfuzji i planowana współpraca (tylko dla dużych przedsiębiorców)

### Kryteria punktowane



#### Kryteria punktowane

- Zaplanowane prace B+R są adekwatne do osiągnięcia celu projektu, a ryzyka z nimi związane zostały zdefiniowane (0-5 pkt),
- Zespół badawczy zapewnia prawidłową realizację zaplanowanych w projekcie prac B+R (0-5 pkt),
- Zasoby techniczne Wnioskodawcy zapewniają realizację zaplanowanych w projekcie prac B+R ((0-5 pkt),
- Nowość rezultatów projektu (0-5 pkt),
- Zapotrzebowanie rynkowe i opłacalność wdrożenia (0-5 pkt),
- Wdrożenie rezultatów projektu planowane jest na terenie RP (0 lub 3 pkt).

Ocena w oparciu o kryteria punktowane jest dokonywana przez 3 niezależnych ekspertów zewnętrznych

### Panel Ekspertów



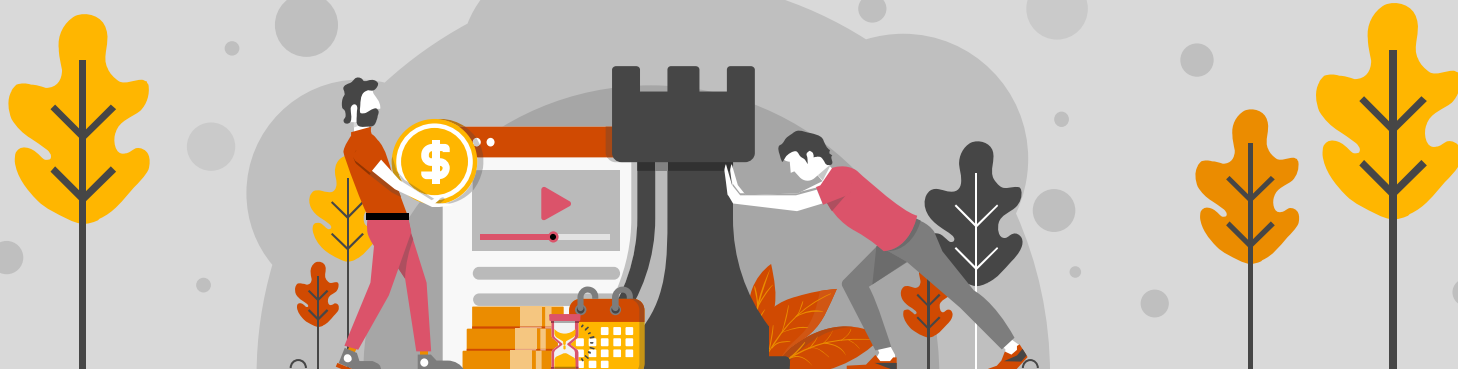
#### Panel Ekspertów

Projekty, które spełnią kryteria dostępu oraz uzyskają minimalny próg punktowy w każdym z kryteriów punktowanych i co najmniej **18 punktów** w ramach oceny merytorycznej, zostaną poddane ostatecznej ocenie podczas Panelu Ekspertów, w trakcie którego Wnioskodawca ma możliwość odniesienia się do ewentualnych pytań i wątpliwości ekspertów. **Rekomendacja Panelu Ekspertów jest decydująca dla możliwości uzyskania dofinansowania.**

Istnieją możliwości poprawy wniosku na podstawie uwag ekspertów. Poprawki muszą odnosić się do konkretnych punktów wniosku i nie mogą wpływać na zasadniczą jego przebudowę.

## Podobne i komplementarne konkursy

- > Szybka ścieżka dla przedsiębiorców (MŚP oraz duże przedsiębiorstwa) – nabór wniosków planowany od 1 kwietnia do 1 lipca 2019 r. oraz od 16 września do 16 grudnia 2019 r.



## Jak możemy pomóc:



**Nieodpłatna** wstępna analiza projektu pod kątem kwalifikowalności i szans na dofinansowanie.



**Doradztwo** w zakresie ubiegania się o dotację:

- Przygotowanie dokumentacji aplikacyjnej
- Wsparcie w trakcie oceny projektu
- Doradztwo przy rozliczaniu projektu oraz dotacji, w tym: szkolenia, przygotowanie/weryfikacja dokumentacji rozliczeniowej, przygotowanie do kontroli realizacji projektu przez upoważnione instytucje

## Bądźmy w kontakcie!

Wejdź na [www.pwc.pl/subskrypcje](http://www.pwc.pl/subskrypcje) i otrzymuj informacje o nowych alertach, wydarzeniach i raportach PwC – od razu po publikacji!



**Jolanta Kokosińska**  
Partner

+48 502 184 656  
jolanta.kokosinska@pl.pwc.com



**Beata Cichocka -Tylman**  
Dyrektor

+48 519 506 527  
beata.tylman@pwc.com



**Rafał Pulsakowski**  
Dyrektor

+48 502 184 206  
rafal.pulsakowski@pwc.com



**Jacek Zimoch**  
Starszy Menedżer

+48 502 184 165  
jacek.zimoch@pwc.com

