

AGENDA BADAWCZA PROGRAMU SEKTOROWEGO

Tytuł i nazwa Programu: **GameINN**

Sektor: **Produkcja Gier Wideo**

SPIS TREŚCI

1. Streszczenie – charakterystyka programu
2. Cele
3. Zakres tematyczny
4. Wskaźniki
5. Zarządzanie Programem
6. Harmonogram
7. Plan finansowy

1. STRESZCZENIE – CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU

Sektor produkcji gier wideo jest bardzo zaawansowany technologicznie. O sukcesie w nim decyduje przede wszystkim wiedza i umiejętności pracowników, którzy tworzą bardzo złożone, innowacyjne aplikacje o charakterze nie tylko rozrywkowym.

W Polsce istnieje obecnie ponad 240 firm zajmujących się produkcją gier i liczba ta dynamicznie rośnie: w 2011 roku wynosiła 125, natomiast w 2013 roku już 200. Przekłada się to na ciągły wzrost zatrudnienia w sektorze i systematycznie zwiększające się obroty. Wartość polskiego rynku gier w 2015 r. szacuje się na ponad 1,65 miliarda złotych¹.

Na znaczny potencjał rozwoju sektora w naszym kraju składa się olbrzymia wartość światowego rynku gier (81,5 mld USD w 2014²), relatywnie wysoka pozycja polskiej nauki w dziedzinach dotyczących nauk komputerowych i sztucznej inteligencji, jak również fakt, że co trzeci Polak jest graczem. Najbardziej znani, polscy producenci są doceniani przez inwestorów giełdowych (Mistrzowie GPW), co przekłada się na sytuację finansową. Ich gry zdobywają najwyższe światowe wyróżnienia (m.in. Golden Joystick Awards, The Game Awards) i stanowią dla wielu dumę narodową.

Ze względu na globalny charakter prowadzenia działalności przed polskim sektorem pojawiają się liczne wyzwania. Wyrównanie konkurencyjności warunków funkcjonowania przedsiębiorstw, co ma szczególne znaczenie w kontekście dostępnych na najbardziej rozwiniętych rynkach (takich jak Francja, Kanada, USA) instrumentów podatkowych obniżających koszty produkcji gier wideo, co szczególnie korzystnie wpływa na konkurencyjność tamtejszych producentów i opłacalność działania na rynku gier. Niezwykle istotnymi wyzwaniami dla sektora będą również wypracowanie efektywnej współpracy z ośrodkami akademickimi, skuteczna komercjalizacja wyników prac B+R, konsolidacja rynku i podwyższenie rozpoznawalności sektora jako istotnego obszaru gospodarki krajowej.

Jednym z priorytetowych założeń programu jest opracowanie rozwiązań o charakterze badawczo-rozwojowym, które pozwolą skutecznie wykorzystać powstałe technologie m.in. do celów społecznych, edukacyjnych, medycznych i terapeutycznych.

Głównym założeniem programu jest zwiększenie konkurencyjności krajowego sektora producentów gier wideo na rynku globalnym w perspektywie roku 2023 poprzez zwiększenie nakładów finansowych na innowacyjne projekty gier wideo oraz wykorzystanie potencjału rynku światowego oraz polskiego zaplecza naukowego.

¹ Źródło: KPT: Kondycja Polskiej Branży Gier Wideo – Raport 2015, 2015.

² Źródło: Newzoo: Global Games Market Research, 2015.

2. CELE

Cel główny Programu GameINN:

Zwiększenie konkurencyjności krajowego sektora producentów gier wideo na rynku globalnym w perspektywie roku 2023.

Cele szczegółowe Programu GameINN:

1. Zwiększenie aktywności B+R w sektorze gier wideo w perspektywie roku 2023.
2. Zwiększenie liczby innowacji sektora gier wideo w perspektywie roku 2023.

3. ZAKRES TEMATYCZNY

W ramach programu sektorowego GAMEINN zostaną osiągnięte cele opisane w punkcie 2 poprzez realizację poniższych tematów badawczych.

Poziom w strukturze	Kod	Opis
Obszar badawczy	A	Projektowanie i wzornictwo w zakresie gier wideo
Zagadnienie badawcze	A.1	Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania modeli rozgrywki w grach
Temat badawczy	A.1.1	<i>Opracowanie projektu i prototypu głównego modelu rozgrywki oraz zestawu głównych i pobocznych elementów funkcjonalności gry wraz z wyszczególnieniem sposobu połączeń i zależności między poszczególnymi funkcjonalnościami</i>
Zagadnienie badawcze	A.2	Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania stylu wizualnego gier
Temat badawczy	A.2.1	<i>Opracowanie projektu i prototypu stylu wizualnego, w tym unikatowej warstwy artystycznej oraz prezentacji animacji, modeli i tekstur, mających na celu założone oddziaływanie na gracza</i>
Zagadnienie badawcze	A.3	Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania przestrzeni rozgrywki
Temat badawczy	A.3.1	<i>Opracowanie projektu i prototypu unikatowej aranżacji poziomów rozgrywki, elementów środowiska, zabudowań, warunków pogodowych, cyklu dnia i nocy, mających szczególny wpływ na doświadczenia, jakie gracz czerpie z użytkowania gry</i>
Zagadnienie badawcze	A.4	Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania opowiadania w grach
Temat badawczy	A.4.1	<i>Opracowanie projektu i prototypu innowacyjnego systemu prezentacji fabuły poprzez unikatowy sposób prowadzenia narracji, struktur retorycznych, poetyki, realizacji sekwencji nieinteraktywnych oraz tranżycji między sekwencjami interaktywnymi i nieinteraktywnymi</i>
Zagadnienie badawcze	A.5	Innowacyjne rozwiązania w zakresie projektowania warstwy dźwięku w grach
Temat badawczy	A.5.1	<i>Opracowanie projektu i prototypu systemu polegającym na unikatowym zastosowaniu warstwy dźwięku i muzyki w celu wywołania założonej reakcji emocjonalnej u gracza</i>
Obszar badawczy	B	Platformy, silniki oraz techniki przetwarzania
Zagadnienie badawcze	B.1	Innowacyjne rozwiązania i rozwój silników grafiki/fizyki na potrzeby gier
Temat badawczy	B.1.1	<i>Opracowanie i implementacja rozwiązań (algorytmów, technologii) służących realistycznemu odzwierciedleniu oświetlenia, zjawisk dźwiękowych i efektów specjalnych w światach wirtualnych</i>

Temat badawczy	B.1.2	Opracowanie i implementacja rozwiązań pozwalających na odwzorowanie złożonych zjawisk (efektów cząsteczkowych, zjawisk atmosferycznych) oraz renderingu modeli postaci w światach gry
Temat badawczy	B.1.3	Opracowanie i implementacja rozwiązań pozwalających na opracowanie lub znaczące rozwinięcie możliwości indywidualizacji/dostosowania postaci i/lub obiektów interaktywnych w grze
Zagadnienie badawcze	B.2	Dostosowanie silników do wymagań gier wieloplatformowych i platform nowych generacji
Temat badawczy	B.2.1	Opracowanie i implementacja mechanizmów jednoczesnego generowania i symulacji dużej liczby postaci przy ograniczonych zasobach sprzętowych
Temat badawczy	B.2.2	Dostosowanie wykorzystywanych obecnie silników grafiki i fizyki do wybranych platform sprzętowych oraz systemowych (Linux, iOS, DirectX12)
Temat badawczy	B.2.3	Budowa wieloplatformowych silników grafiki/fizyki na potrzeby zaawansowanych technologicznie gier wideo
Zagadnienie badawcze	B.3	Rozwój technik motion i performance capture
Temat badawczy	B.3.1	Zaprojektowanie procesu tworzenia realistycznych animacji na potrzeby gier wideo
Temat badawczy	B.3.2	Udoskonalenie technik akwizycji ruchu i dynamiki postaci oraz mimiki twarzy i ich korelacji i synchronizacji z innymi kanałami (na przykład warstwą audio)
Zagadnienie badawcze	B.4	Rozwój i zastosowania innowacyjnych technik digitalizacji obrazów i obiektów 3D
Temat badawczy	B.4.1	Opracowanie narzędzi do mapowania rzeczywistych obrazów
Temat badawczy	B.4.2	Opracowanie procesu i narzędzi wspierających proces skanowania obiektów 3D oraz modelowania i renderowania siatki terenu na potrzeby rozległych światów wirtualnych
Temat badawczy	B.4.3	Opracowanie innowacyjnego procesu digitalizacji postaci i obiektów na potrzeby tworzenia grafiki 3D i animacji w grach komputerowych i systemu ich automatycznego przetwarzania
Temat badawczy	B.4.4	Opracowanie systemu automatycznego tworzenia obrazów i obiektów 3D konfigurowalnych przez użytkownika gry i/lub jej twórcę.
Zagadnienie badawcze	B.5	Rozwój i zastosowania technik i narzędzi optymalizacji danych
Temat badawczy	B.5.1	Opracowanie i implementacja narzędzi analizy wydajności gier wideo lub ich poszczególnych funkcjonalności.

Obszar badawczy	C	Zastosowania Sztucznej Inteligencji
Zagadnienie badawcze	C.1	Doskonalenie algorytmów (i ich implementacji w grach) służących rozwiązaniu podstawowych problemów sztucznej inteligencji w grach.
Temat badawczy	C.1.1	Zaprojektowanie architektury i opracowanie prototypu zachowań aktorów (np. graczy, przeciwników, NPC, graczy sieciowych) w oparciu o komponentowy model budowania obiektów
Zagadnienie badawcze	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
Temat badawczy	C.2.1	Opracowanie i implementacja systemów pozwalających na symulację zachowań tłumów postaci wirtualnych oraz ich interakcji z graczem
Temat badawczy	C.2.2	Opracowanie i implementacja systemu sztucznej inteligencji wirtualnych postaci (np. towarzyszy, przeciwników, NPC) pozwalających na symulację ich realistycznych zachowań (w tym grupowych) i interakcji z graczem
Temat badawczy	C.2.3	Opracowanie i implementacja systemów przechowywania oraz analizy informacji dotyczących cech i zachowań użytkownika (rzeczywistych i w świecie gry) na potrzeby między innymi mechanizmów asynchronicznego trybu multiplayer w świecie gry
Zagadnienie badawcze	C.3	Rozwój mechanizmów automatycznego generowania treści
Temat badawczy	C.3.1	Opracowanie i implementacja narzędzi do automatycznego i pół-automatycznego generowania treści dla gier wideo
Temat badawczy	C.3.2	Stworzenie systemu automatycznego generowania „żywego” i otwartego miasta (interaktywny świat wirtualny) obsługiwanego w czasie rzeczywistym

Zagadnienie badawcze	C.4	Budowa systemów służących gromadzeniu, przechowywaniu i obróbce zasobów danych cechujących się dużą złożonością, zmiennością i rozmiarem (Big Data)
Temat badawczy	C.4.1	<i>Opracowanie systemu personalizacji w grze z mechanizmami rozgłaszania (broadcastem) w ekosystemie</i>
Temat badawczy	C.4.2	<i>Zbudowanie prototypu systemu telemetrycznego dla gier wideo</i>
Temat badawczy	C.4.3	<i>Opracowanie systemu analizy przetworzonych informacji (zebranych w złożonych zbiorach danych) o zachowaniach graczy</i>

Obszar badawczy	D	Nowe narzędzia i mechanizmy interakcji
Zagadnienie badawcze	D.1	Rozwój nowych i dostosowanie obecnie używanych narzędzi do wykorzystania innowacyjnych interfejsów i mechanizmów interakcji z grą i otoczeniem
Temat badawczy	D.1.1	<i>Opracowanie i implementacja obsługi systemów interfejsu użytkownika (UI) opartych o rzeczywistość wirtualną (VR) i/lub wykorzystujących mechanizmy rozszerzonej rzeczywistości (AR) w zaawansowanych technologicznie grach wideo</i>
Zagadnienie badawcze	D.2	Opracowanie innowacyjnych mechanizmów interakcji z grą i rozwiązań mechaniki gry wykorzystujących dane pochodzące z sensorów oraz kontrolerów
Temat badawczy	D.2.1	<i>Opracowanie i implementacja narzędzi oraz technologii pozwalających na wydajne tworzenie ergonomicznych interfejsów użytkownika na potrzeby wieloplatformowych gier wideo oraz integrację i obsługę w grach wideo nowoczesnych kontrolerów</i>
Temat badawczy	D.2.2	<i>Opracowanie i implementacja systemów komunikacji w czasie rzeczywistym (real time messaging i presence server), oraz współdzielenia informacji w grach</i>
Temat badawczy	D.2.3	<i>Opracowanie technologii i interfejsów emocjonalnych pozwalających na wykorzystanie w sterowaniu i interakcji z grą danych pochodzących z sensorów (m.in.: urządzeń naręcznych, nanoubrań i urządzeń z kategorii wearable technology)</i>
Temat badawczy	D.2.4	<i>Opracowanie technologii pozwalających na wykorzystanie do sterowania i interakcji ze światem gry działań użytkownika rejestrowanych za pomocą sensorów</i>
Zagadnienie badawcze	D.3	Rozwój metod i rozwiązań pozwalających na opracowanie oraz implementację w grach nowych modeli narracji nieliniowych fabuł
Temat badawczy	D.3.1	<i>Opracowanie i wdrożenie w grach wideo systemu autonomicznej kamery pozwalającej na interaktywną narrację o założonej spójności wizualnej.</i>
Temat badawczy	D.3.2	<i>Opracowanie i wdrożenie w grach wideo systemu automatycznego generowania fabuł</i>
Zagadnienie badawcze	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
Temat badawczy	D.4.1	<i>Opracowanie systemu analizy ergonomii użytkownika aplikacji mobilnych</i>
Temat badawczy	D.4.2	<i>Opracowanie systemu analizy ergonomii użytkownika aplikacji na platformy stacjonarne</i>
Temat badawczy	D.4.3	<i>Dostosowanie sposobu użytkowania i funkcjonowania nowej lub istniejącej gry do możliwości rzeczywistości wirtualnej (VR) i rozszerzonej (AR)</i>
Temat badawczy	D.4.4	<i>Dostosowanie sposobu użytkowania i funkcjonowania nowej lub istniejącej gry dla osób o wskazanej niepełnosprawności</i>

Obszar badawczy	E	Cyfrowa dystrybucja i wieloosobowe rozgrywki online
Zagadnienie badawcze	E.1	Opracowanie, rozwój rozwiązań i budowa platform (infrastruktury) pozwalających na udostępnienie gier w chmurze
Temat badawczy	E.1.1	<i>Opracowanie technologii pozwalających na inteligentne pobieranie gier w cyfrowej dystrybucji, umożliwiającej rozpoczęcie rozgrywki w trakcie pobierania gry oraz dostosowanie pobierania dalszych komponentów gry zależnie od działań gracza w grze i modelu opracowanego przy użyciu crowd-sourcingu</i>
Temat badawczy	E.1.2	<i>Opracowanie technologii umożliwiającej użytkownikom końcowym na efektywny transfer (odspzedaż) kopii gry, nabytej w cyfrowej dystrybucji, w sposób zgodny z przepisami prawa</i>

Temat badawczy	E.1.3	Stworzenie systemu telemetrii umożliwiającego zbieranie, kwantyfikację i synchronizację z chmurą oraz dalszą analizę wydarzeń wewnątrz gry na potrzeby jej ewaluacji, ulepszania i rozwoju
Temat badawczy	E.1.4	Opracowanie technologii umożliwiającej twórcom bezpośrednią aktualizację gry sprzedawanej w ramach zewnętrznego systemu dystrybucji cyfrowej do nowszej wersji
Temat badawczy	E.1.5	Stworzenie uniwersalnej technologii wyświetlania powiadomień oraz dodatkowego interfejsu nad grą
Temat badawczy	E.1.6	Opracowanie mechanizmów i platformy udoskonalających mechanizmy udostępnianie gier online i w chmurze - automatycznej integracji i umieszczenia na serwerach aktualizacji oprogramowania, udostępniania dodatkowych treści, zapisu stanu gry w chmurze i synchronizacji go między wieloma urządzeniami (i platformami) używanymi przez gracza, mechanizmów wykrywania i weryfikacji oszustw w grze
Zagadnienie badawcze	E.2	Opracowanie i budowa platform dostarczania treści i zarządzania nią w grach mobilnych i sieciowych
Temat badawczy	E.2.1	Skonstruowanie prototypu systemu dla dostarczania gier w chmurze w sieci lokalnej
Temat badawczy	E.2.2	Opracowanie i implementacja narzędzi oraz bibliotek umożliwiających dostarczanie gier wideo w chmurze
Temat badawczy	E.2.3	Opracowanie systemu usług sieciowych dla gier i aplikacji mobilnych w oparciu o rozwiązania kontenerowe w chmurze
Temat badawczy	E.2.4	Opracowanie publicznego systemu dostarczającego usługi gamingowe
Temat badawczy	E.2.5	Opracowanie inteligentnego systemu wyszukiwania graczy w grach online z możliwością adaptacji przez twórców gier
Temat badawczy	E.2.6	Opracowanie technologii automatycznych rekomendacji możliwych wyzwań oraz zakupów dla graczy w oparciu o aktywności innych użytkowników
Temat badawczy	E.2.7	Opracowanie zautomatyzowanego systemu wymiany tworzonych przez użytkowników rozszerzeń oraz modyfikacji do gier, a następnie współdzielenie ich poprzez rozwiązanie chmury

Obszar badawczy	F	Narzędzia i wiedza wspierające proces wytwórczy gier
Zagadnienie badawcze	F.1	Opracowanie narzędzi wspierających i automatyzujących proces testowania i wykrywania błędów
Temat badawczy	F.1.1	Stworzenie systemów rozgrywki wieloosobowej w ramach wykorzystywanych silników gier wideo oraz platform niezbędnych do testowania trybu rozgrywki wieloosobowej
Temat badawczy	F.1.2	Opracowanie technologii pozwalających na wykorzystanie wbudowanych w gry usług rozgrywki wieloosobowej w Internecie do rozgrywki w sieci lokalnej oraz umożliwiających rozgrywkę pomiędzy użytkownikami korzystającymi z różnych systemów dystrybucji cyfrowej i platform sprzętowych
Temat badawczy	F.1.3	Opracowanie i implementacja automatu testującego poprawność zasobów źródłowych dla gier
Temat badawczy	F.1.4	Opracowanie systemu do testów statycznych na wskazanych platformach, w tym urządzeniach mobilnych
Temat badawczy	F.1.5	Opracowanie systemu do testów funkcjonalności na środowiskach serwerowych
Zagadnienie badawcze	F.2	Opracowanie narzędzi pozwalających na efektywne automatyczne testowanie poprawności elementów generowanych algorytmicznie / proceduralnie
Temat badawczy	F.2.1	Opracowanie systemu wspierającej automatyczne testy gier wideo wraz z bazodanowym serwerem wersjonowania plików
Zagadnienie badawcze	F.3	Opracowanie narzędzi wspierających efektywność produkcji gier wideo
Temat badawczy	F.3.1	Opracowanie istotnych usprawnień do systemów zarządzania procesem produkcji wielu gier wideo (w dowolnej metodologii) ukierunkowanych na optymalizację i/lub zwiększenie efektywności produkcji gier wideo
Temat badawczy	F.3.2	Opracowanie nowych systemów, narzędzi lub metod zarządzania procesem produkcji gier ukierunkowanych na optymalizację i/lub zwiększenie efektywności produkcji gier wideo
Zagadnienie badawcze	F.4	Opracowanie narzędzi wspierających proces wytwórczy gier wielo- i cross platformowych

Temat badawczy	F.4.1	Projekt, testy i budowa farmy „backendowej” wspomagającej proces produkcji gier (kompilacja, cooking i rendering)
Temat badawczy	F.4.2	Zaprojektowanie architektury i stworzenie prototypu dla systemu ciągłej integracji dla kodu i danych w procesie tworzenia gier wideo
Temat badawczy	F.4.3	Opracowanie i implementacja systemu do wieloplatformowego kompilowania zasobów dla gier wideo
Temat badawczy	F.4.4	Opracowanie i implementacja narzędzi na potrzeby tworzenia zadań, misji i dialogów dla gier wideo
Temat badawczy	F.4.5	Opracowanie architektury i zbudowanie prototypu dla narzędzi do tworzenia zasobów dla gier wideo przez wielu użytkowników jednocześnie

Obszar badawczy	G	Rozszerzenie zastosowań technologii i narzędzi na inne dziedziny
Zagadnienie badawcze	G.1	Rozwój symulacji, tworzenie wirtualnych modeli rzeczywistych systemów i procesów, badania symulacyjne wydajności, pojemności i zachowania systemów
Temat badawczy	G.1.1	Fotorealistyczne środowisko działań oraz realistyczna sztuczna inteligencja przeciwników wraz z zaawansowaną balistyką pocisków na potrzeby szkolenia m.in. funkcjonariuszy policji i sił specjalnych
Zagadnienie badawcze	G.2	Tworzenie i metody oceny gier dla celów terapeutycznych i medycznych
Temat badawczy	G.2.1	Opracowanie gier opartych o mechanizmy motywacji na potrzeby terapii, rehabilitacji w tym osób w podeszłym wieku
Temat badawczy	G.2.2	Opracowanie technologii umożliwiającej postrzeganie świata rzeczywistego przez osoby niewidome
Temat badawczy	G.2.3	Opracowanie interfejsów przy wykorzystaniu sztucznej inteligencji w grach do diagnozy i opracowania terapii (bio i psycho -feedback) osób z zaburzeniami osobowości
Zagadnienie badawcze	G.3	Rozwój innych zastosowań produktów i technologii związanych z grami wideo
Temat badawczy	G.3.1	Rozwój innowacyjnych silników 3D/fizyki mających zastosowanie zarówno w grach wideo jak i poza nimi
Temat badawczy	G.3.2	Opracowanie i implementacja w silnikach grafiki/fizyki obsługi platform sprzętowych i systemowych specyficznych dla zastosowań wykraczających poza obszar gier (symulatorów, platform szkoleniowych)
Zagadnienie badawcze	G.4	Tworzenie i metody oceny gier dla celów badawczych i edukacyjnych
Temat badawczy	G.4.1	Wykorzystanie gier jako wirtualnych platform eksperymentów badawczych
Temat badawczy	G.4.2	Wykorzystanie danych telemetrycznych pozyskanych z gier wideo na potrzeby badań naukowych
Temat badawczy	G.4.3	Opracowanie metod dydaktycznych służących wykorzystaniu gier wideo w edukacji szkolnej i akademickiej
Temat badawczy	G.4.4	Opracowanie metod ewaluacji skuteczności kształcenia za pomocą gier wideo

4. WSKAŹNIKI

W celu umożliwienia skutecznego monitorowania i oceny stopnia realizacji celów Programu w odniesieniu do każdego celu szczegółowego zaproponowano zestaw mierzalnych wskaźników rezultatu obejmujących kwantyfikowalne wyniki planowane do uzyskania w ramach Programu:

CEL GŁÓWNY: WZROST KONKURENCYJNOŚCI KRAJOWEGO SEKTORA PRODUCENTÓW GIER WIDEO NA RYNKU GLOBALNYM W PERSPEKTYWIE ROKU 2023						
Wskaźniki	Jedn. miary	Wartość bazowa	Rok	Wartość docelowa	Rok	Sposób pomiaru
Wzrost wartości eksportu produktów wytworzonych przez podmioty z sektora gier wideo w Polsce	%	0	2015	X (+10%)	2020	Dane mierzone na poziomie podmiotów zrzeszonych i przy wykorzystaniu danych GUS. Wskaźnik rezultatu długookresowego
				X (+20%)	2023	
Wzrost wartości eksportu produktów wytworzonych przez beneficjentów Programu	%	0	2015	X (+20%)	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu. Wskaźnik rezultatu długookresowego
				X (+40%)	2023	
Liczba zatrudnionych wśród beneficjentów Programu (O/K/M)	EPC ³	X ⁴	2015	X (+5%)	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu. Wskaźnik zapewnia spójność z POIR
				X (+10%)	2023	
Liczba zatrudnionych w działalności B+R w sektorze gier wideo w Polsce	EPC	840	2014	924 (+10%)	2020	Dane mierzone na poziomie podmiotów zrzeszonych i przy wykorzystaniu danych GUS. Wskaźnik rezultatu długookresowego
				1008 (+20%)	2023	
Udział przedsiębiorstw z sektora gier wideo w Polsce prowadzących działalność innowacyjną	%	29	2014	31,9% (+10%)	2020	Dane mierzone na poziomie podmiotów zrzeszonych i przy wykorzystaniu danych GUS. Wskaźnik rezultatu długookresowego
				34,8% (+20%)	2023	

³ EPC (ekwiwalent pełnego czasu pracy) oznacza jeden osobo-rok poświęcony wyłącznie na realizację prac B+R. Zatrudnienie w działalności B+R w ekwiwalentach pełnego czasu pracy ustala się na podstawie proporcji czasu przepracowanego przez poszczególnych pracowników w ciągu roku sprawozdawczego przy pracach B+R w stosunku do pełnego czasu pracy obowiązującego w danej instytucji na danym stanowisku pracy (zgodnie z wytycznymi Głównego Urzędu Statystycznego zamieszczonymi w objaśnieniach do formularza PNT- 01).

⁴ Wartość bazowa wskaźnika zostanie określona po rozstrzygnięciu konkursu, na podstawie informacji zawartych we wnioskach o dofinansowanie.

CEL SZCZEGÓŁOWY 1: ZWIĘKSZENIE AKTYWNOŚCI B+R W SEKTORZE GIER WIDEO W PERSPEKTYWIE ROKU 2023

Wskaźniki	Jedn. miary	Wartość bazowa	Rok	Wartość docelowa	Rok	Sposób pomiaru
Wartość nakładów wewnętrznych i zewnętrznych na działalność B+R poniesionych przez beneficjentów Programu	mln zł	X ⁵	2015	X (+15%)	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				X (+30%)	2023	
Liczba zatrudnionych pracowników związanych z działalnością B+R wśród beneficjentów Programu	EPC	X ⁵	2015	X (+15%)	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				X (+30%)	2023	
Liczba projektów realizowanych przez beneficjentów Programu we współpracy z jednostkami naukowymi ⁶	Szt.	0	2015	5	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				10	2023	

⁵ Wartość bazowa wskaźnika zostanie określona po rozstrzygnięciu konkursu, na podstawie informacji zawartych we wnioskach o dofinansowanie.

⁶ Mierzone na podstawie ilości podpisanych umów.

CEL SZCZEGÓŁOWY 2: ZWIĘKSZENIE LICZBY INNOWACJI SEKTORA GIER WIDEO W PERSPEKTYWIE ROKU 2023

Wskaźniki	Jedn. miary	Wartość bazowa	Rok	Wartość docelowa	Rok	Sposób pomiaru
Udział produkcji sektora gier wideo w Polsce w produkcji wysokiej technologii	%	0,91	2014	1,00 (+10%)	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu i przy wykorzystaniu danych GUS Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				1,09 (+20%)	2023	
Liczba wyników prac B+R ⁷ wdrożonych w sektorach innych niż gry wideo w wyniku realizacji Programu ⁸	Szt.	0	2015	5	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				10	2023	
Liczba wyników prac B+R wdrożonych przez beneficjentów Programu ⁸ (POIR)	Szt.	0	2015	40	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				80	2023	
Liczba wyników prac B+R wdrożonych w wyniku realizacji Programu przy współpracy z jednostkami naukowymi	Szt.	0	2015	5	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				10	2023	
Przychód beneficjentów z wdrożonych wyników prac B+R opracowanych w ramach Programu ⁹	tys. zł	X ¹⁰	2015	X (+20%)	2020	Dane mierzone na poziomie beneficjenta / projektu Wskaźnik rezultatu bezpośredniego
				X (+40%)	2023	

⁷ Za wynik prac B+R uznaje się rozwiązanie techniczne stanowiące określony wytwór, bądź też sposób wytwarzania danego wytworu.

⁸ Ilości podawane z podziałem na wdrożenia będące następstwem innowacji przełomowych oraz implementacyjnych według „Podręcznika Oslo. ZASADY GROMADZENIA I INTERPRETACJI DANYCH DOTYCZĄCYCH INNOWACJI”, 2006.

⁹ Przychód liczony oddzielnie z tytułu innowacji przełomowych oraz implementacyjnych.

¹⁰ Wartość bazowa wskaźnika zostanie określona po rozstrzygnięciu konkursu, na podstawie informacji zawartych we wnioskach o dofinansowanie.

5. ZARZĄDZANIE PROGRAMEM

W celu zapewnienia właściwej realizacji programu sektorowego Dyrektor Centrum powołuje Koordynatora. Wdrażanie Programu wspiera Komitet Sterujący, składający się z siedmiu osób: trzech osób wskazanych przez Dyrektora Centrum, trzech osób wskazanych przez Wnioskodawcę Programu Sektorowego oraz jednej osoby wskazanej przez Radę Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. Zadania, tryb pracy oraz tryb wyboru i odwołania członków Komitetu Sterującego określa Regulamin Pracy Komitetu Sterującego, ustanowiony przez Dyrektora Centrum.

Ewaluacja Programu będzie prowadzona w trakcie jego realizacji i w okresie do 5 lat po zakończeniu finansowania projektów.

6. HARMONOGRAM PROGRAMU

Realizacja programu sektorowego GameINN zostanie rozpoczęta po zatwierdzeniu Agencji Badawczej przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju oraz przedstawicieli sektora produkcji gier wideo.

Wraz z pierwszym konkursem rozpocznie się okres pilotażowy programu nie przekraczający 24 miesięcy. Po nim, zostanie przeprowadzona jego ewaluacja (EP) mająca na celu zweryfikowanie, czy założenia programu zostały prawidłowo przygotowane, czy deklarowane finansowe zaangażowanie przemysłu jest na oczekiwanym poziomie oraz, czy efekty, jakie miał przynieść, rzeczywiście zaczęły się pojawiać. Podczas ewaluacji pilotażu zostaną uwzględnione zarówno wskaźniki opisane powyżej, jak również charakterystyka dofinansowanych projektów i bieżący stopień ich zaawansowania. Ewaluacja obejmie pierwsze konkursy w ramach programu, a jej wyniki i wnioski pozwolą na podjęcie rozstrzygnięć co do warunków dalszej realizacji Programu, m.in. ilości ogłaszanych naborów każdego roku.

W latach 2016-2023 planowany jest nadzór nad wykonaniem i finansowaniem projektów, a w latach 2018-2023 ścisły monitoring i ewaluacja Programu.

Harmonogram naboru wniosków został przedstawiony poniżej.

HARMONOGRAM PRZEBIEGU PROGRAMU GAMEINN																																							
2016				2017				2018				2019				2020				2021				2022				2023											
I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV								
	K1	Realizacja projektów z K1																																					
				K2	Realizacja projektów z K2																																		
								K3	Realizacja projektów z K3																														
															K4	Realizacja projektów z K4																							

7. PLAN FINANSOWY

Program GameINN będzie finansowany ze środków publicznych (Program Operacyjny Inteligentny Rozwój) oraz prywatnych (środki przedsiębiorców – wnoszone w postaci wkładu własnego do projektów). Sektor producentów gier wideo do tej pory nie miał możliwości pozyskania znacznych dofinansowań na swoją działalność, przez co zakłada się, że nabór pilotażowy (zwłaszcza w pierwszym konkursie) będzie charakteryzował się wysoką wartością nakładów i spotka się z bardzo dużym zainteresowaniem. Wobec tego, proponuje się, aby budżet pierwszego konkursu był znacznie wyższy niż budżet pozostałych naborów w ramach okresu pilotażowego.

Ze względu na charakterystykę sektora, ważne jest aby okres pilotażowy dawał szansę na pozyskanie finansowania na prace badawczo-rozwojowe różnej skali. Specyfiką tego sektora jest fakt, że możliwe jest wygenerowanie znacznych zwrotów przy stosunkowo niewielkich nakładach na realizację zadania bez względu na wielkość przedsiębiorstwa.

Orientacyjna kwota przeznaczona na dofinansowanie projektów w ramach okresu pilotażowego dla programu GAMEINN wynosi 80 mln PLN.