

Lista ocenionych projektów złożonych w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014- 2020 działanie 1.2

Data rozpoczęcia i zakończenia konkursu/etapu konkursu:
01.06.2016-16.08.2016

Projekty wybrane do dofinansowania - spełniające kryteria i minimalną liczbę punktów								
Lp.	Numer wniosku	Nazwa wnioskodawcy	Tytuł projektu	Koszt kwalifikowalny projektu [zł]	Wnioskowana kwota dofinansowania [zł]	Rekomendowana kwota dofinansowania [zł]	Końcowa liczba przyznanych punktów	Uwagi
1	POIR.01.02.00-00-0105/16	CD PROJEKT S.A.	City Creation - kompleksowa technologia służąca do kreacji "żywego", grywalnego w czasie rzeczywistym, miasta o wielkiej skali, która bazuje na zasadach, sztucznej inteligencji i automatyzacji oraz uwzględnia opracowanie innowacyjnych procesów i narzędzi wspierających tworzenie najwyższej jakości gier z otwartym światem	19 870 789,50 zł	9 935 394,75 zł	9 935 394,75 zł	23	Brak uwag
1	POIR.01.02.00-00-0111/16	The Farm51 Group Spółka Akcyjna	Przeprowadzenia prac badawczych z zakresu hiper-realistycznej balistyki pocisków i pancerzy, foto-realistycznej wizualizacji środowiska oraz współpracy użytkowników online oraz opracowanie prototypu interaktywnego symulatora pola walki o budowie modułowej opartego o symbiozę środowiska AR (rozszerzona rzeczywistość) i VR (wirtualna rzeczywistość)	4 516 076,80 zł	2 334 353,62 zł	2 334 353,62 zł	23	Brak uwag
3	POIR.01.02.00-00-0106/16	CI GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	LADAI (Tytuł Roboczy)	3 715 419,81 zł	2 424 124,52 zł	2 424 124,52 zł	22	Brak uwag
3	POIR.01.02.00-00-0127/16	FLYING WILD HOG Sp. z o.o.	Opracowanie innowacyjnej technologii silnika graficznego RoadHog 2	7 391 241,19 zł	3 695 620,60 zł	3 695 620,60 zł	22	Brak uwag
5	POIR.01.02.00-00-0109/16	The Farm 51 Group Spółka Akcyjna	Skonstruowanie nowych i rozbudowa już istniejących narzędzi i technik służących do tworzenia fotorealistycznej grafiki 3D na potrzeby najnowszych aplikacji interaktywnych i wirtualnej rzeczywistości w ramach rozwijanej technologii Reality 51	6 150 188,42 zł	3 733 129,85 zł	3 733 129,85 zł	22	Brak uwag
5	POIR.01.02.00-00-0133/16	Teyon Michał Tatka	Od robota do człowieka. Innowacyjna technologia pozwalająca na płynną i dynamiczną regulację wpływu czynników ludzkich i psychologii człowieka na zachowania i algorytmy AI.	4 644 588,00 zł	3 624 883,53 zł	3 624 883,53 zł	22	Brak uwag
7	POIR.01.02.00-00-0140/16	FOREVER ENTERTAINMENT SPÓŁKA AKCYJNA	Narzędzia i metodyka digitalizacji rzeczywistej scenografii nieożywionej dla potrzeb grafiki 3D w grach wideo w oparciu o techniki stereofotogrametrii	2 566 918,58 zł	1 800 810,77 zł	1 800 810,77 zł	22	Brak uwag
7	POIR.01.02.00-00-0154/16	Reality Games Polska Sp. z o.o.	Big Data Game Content Engine: silnik udestępniany developerom jako usługa pozwalająca na wykorzystanie Big Data do tworzenia treści gier	3 959 140,00 zł	2 460 561,80 zł	2 460 561,80 zł	22	Brak uwag

9	POIR.01.02.00-00-0136/16	Reconizer Sp. z o.o.	Miejska Gra Społecznościowa	2 092 490,32 zł	1 559 524,33 zł	1 559 524,33 zł	21	Brak uwag
10	POIR.01.02.00-00-0118/16	CD PROJEKT SPÓŁKA AKCYJNA	Seamless Multiplayer - kompleksowa technologia umożliwiająca tworzenie unikalnej rozgrywki dla wielu graczy, uwzględniająca wyszukiwanie przeciwników, zarządzanie sesją, replikację obiektów oraz wsparcie różnorodnych trybów rozgrywki razem z unikalnym zestawem dedykowanych narzędzi	12 894 009,62 zł	6 677 368,30 zł	6 677 368,30 zł	21	Brak uwag
11	POIR.01.02.00-00-0103/16	"TATE MULTIMEDIA" SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie innowacyjnego projektu i prototypu fizyki motocykla typu stunt wraz z zestawem głównych i pobocznych elementów funkcjonalności gry w sposób wierny odwzorowujących model rzeczywisty	2 856 715,48 zł	1 446 265,87 zł	1 446 265,87 zł	21	Brak uwag
11	POIR.01.02.00-00-0112/16	CD PROJEKT SPÓŁKA AKCYJNA	Cinematic Feel - kompleksowa technologia umożliwiająca dostarczanie unikalnej, filmowej jakości w grach RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikalny zestaw dedykowanych narzędzi	9 707 830,97 zł	4 869 327,62 zł	4 869 327,62 zł	21	Brak uwag
11	POIR.01.02.00-00-0147/16	Spectral Games Sp. z o.o.	Stworzenie innowacyjnej technologii rozpoznawania języka symbolicznego w obszarze wirtualnej rzeczywistości i rzeczywistości rozszerzonej jako podstawowego elementu interfejsu użytkownika oraz jej implementacja w przykładowej grze	2 017 665,00 zł	1 464 914,88 zł	1 464 914,88 zł	21	Brak uwag
14	POIR.01.02.00-00-0110/16	CD PROJEKT SPÓŁKA AKCYJNA	Animation Excellence - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności skomplikowanych animacji ciała i twarzy na potrzeby gier RPG z otwartym światem, uwzględniająca również innowacyjne rozwiązania procesowe i unikalny zestaw dedykowanych narzędzi	12 905 021,74 zł	6 452 510,88 zł	6 452 510,88 zł	20	Brak uwag
14	POIR.01.02.00-00-0114/16	Cherry Pick Games Sp. z o.o.	"CherryStream" - inteligentny system wspierający powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry	4 365 461,69 zł	2 775 542,21 zł	2 775 542,21 zł	20	Brak uwag
14	POIR.01.02.00-00-0156/16	GAMEDESIRE Sp. z o.o.	Opracowanie systemu usług sieciowych dla gier i aplikacji mobilnych w oparciu o rozwiązania kontenerowe w chmurze - platformy SGS	2 296 236,70 zł	1 464 934,22 zł	1 464 934,22 zł	20	Brak uwag
17	POIR.01.02.00-00-0094/16	Anshar Studios Spółka Akcyjna	Opracowanie i implementacja obsługi systemów UI oraz mechanizmów sterowania w eSport'owej grze video dedykowanej urządzeniom wirtualnej rzeczywistości	3 297 715,25 zł	2 197 184,22 zł	2 197 184,22 zł	20	Brak uwag
18	POIR.01.02.00-00-0115/16	Studio Produkcyjne Orka Sp. z o.o.	Innowacyjne wykorzystanie silnika gry komputerowej w celu obniżenia kosztu i skrócenia czasu produkcji filmu animowanego	6 836 969,84 zł	5 366 983,25 zł	5 366 983,25 zł	20	Brak uwag
19	POIR.01.02.00-00-0119/16	CI GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie innowacyjnej technologii opartej o zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji dedykowane do generowania otoczenia gracza, w tym tłumy oraz stada zwierząt	9 650 936,88 zł	4 883 207,60 zł	4 883 207,60 zł	20	Brak uwag

19	POIR.01.02.00-00-0122/16	VIVID GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie systemu personalizacji w grze z mechanizmami rozgłaszania (broadcastem) w ekosystemie - Game Content Personalization System GCPS	1 994 456,78 zł	1 369 535,49 zł	1 369 535,49 zł	20	Brak uwag
19	POIR.01.02.00-00-0130/16	INCUVO Sp. z o.o.	Inteligentny system matchmakingu typu użytkownik-zawartość lub użytkownik-użytkownik, przeznaczony dla gier online dla wielu graczy	3 238 075,35 zł	2 407 471,67 zł	2 407 471,67 zł	20	Brak uwag
22	POIR.01.02.00-00-0108/16	Baad Games Studio sp. z o.o.	Opracowanie algorytmów i modeli z dziedziny sztucznej inteligencji z wykorzystaniem metod drzew behawioralnych celem wdrożenia do gier typu Real Time Strategy	1 255 592,00 zł	886 397,20 zł	886 397,20 zł	20	Brak uwag
23	POIR.01.02.00-00-0113/16	ABM Space Sp. z o.o.	ReMY - Remote Mars Yard	2 669 259,92 zł	2 085 331,94 zł	2 085 331,94 zł	19	Brak uwag
24	POIR.01.02.00-00-0090/16	iFun4all Spółka Akcyjna	Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki	2 342 484,27 zł	1 405 490,55 zł	1 405 490,55 zł	19	Brak uwag
24	POIR.01.02.00-00-0104/16	Techmo sp z o.o.	Technologie Audio VR	4 132 908,00 zł	3 201 822,00 zł	3 201 822,00 zł	19	Brak uwag
24	POIR.01.02.00-00-0120/16	GOG Poland Sp. z o.o.	System generycznego wsparcia cross-platformowej rozgrywki wieloosobowej w grach komputerowych dla najpopularniejszych konsol i systemów operacyjnych	2 840 316,20 zł	1 578 855,49 zł	1 578 855,49 zł	19	Brak uwag
24	POIR.01.02.00-00-0132/16	Techland Sp. z o.o.	Opracowanie nowatorskiej technologii wspierania efektywności produkcji zaawansowanych technologicznie gier AAA	6 058 100,88 zł	3 730 151,57 zł	3 730 151,57 zł	19	Brak uwag
28	POIR.01.02.00-00-0137/16	Transition Technologies S.A., Utilitia Sp. z o.o.	Rozwój zdolności echolokacji osób z dysfunkcją wzroku poprzez grę wykorzystującą dźwięki binauralne	1 395 225,00 zł	915 618,60 zł	915 618,60 zł	19	Brak uwag
29	POIR.01.02.00-00-0089/16	Bloober Team Spółka Akcyjna	Opracowanie samouczącego się systemu automatycznego modelowania spersonalizowanych wariantów rozgrywki w czasie rzeczywistym w grach z gatunku horror, w oparciu o interpretację reakcji i psychologii gracza	14 975 190,00 zł	10 220 540,98 zł	10 220 540,98 zł	19	Brak uwag
30	POIR.01.02.00-00-0143/16	PLAYWAY SPÓŁKA AKCYJNA	Dostosowanie sposobu użytkowania i funkcjonowania gry "Car Mechanic Simulator" do możliwości rzeczywistości wirtualnej (VR)	1 083 796,72 zł	650 278,03 zł	650 278,03 zł	19	Brak uwag

31	POIR.01.02.00-00-0134/16	Przedsiębiorstwo Produkcyjno Usługowe Stolgraf Pasternak, Rodziewicz spółka jawna	VRTierOne - Gra VR wspierająca terapię i rehabilitację osób po udarach	2 208 489,66 zł	1 320 026,18 zł	1 320 026,18 zł	18	Brak uwag
32	POIR.01.02.00-00-0126/16	Grupa INTERIA.PL Sp. z o.o. spółka komandytowa	Gra quizowa wspomagająca edukację, wykorzystująca najnowsze technologie	2 095 277,35 zł	982 198,54 zł	982 198,54 zł	18	Brak uwag
33	POIR.01.02.00-00-0131/16	Techland Warszawa Sp. z o.o.	"Opracowanie grywalnego prototypu interakcji z przeciwnikami nietypowych rozmiarów, dla gier z kategorii FPP, action-RPG, rozgrywanej w autorskim świecie fantasy, z wykorzystaniem technologii DirectX12."	1 023 780,42 zł	592 361,64 zł	592 361,64 zł	17	Brak uwag
34	POIR.01.02.00-00-0129/16	Ovid Works sp. z o.o.	Living Small Ethos in a Live Big Mythos: Opracowanie frameworku i wytycznych do prezentacji fabuły poprzez wykorzystanie efektu mikros-kali oraz interaktywnych mechanizmów służących zaangażowaniu i skupieniu uwagi gracza na warstwie narracyjnej	1 278 269,61 zł	953 719,99 zł	953 719,99 zł	17	Brak uwag
35	POIR.01.02.00-00-0102/16	DODO4STORY Sp. z o.o.	Prace rozwojowe nad stworzeniem prototypu platformy do tworzenia nowatorskich, nieliniowych, wielostronnie interaktywnych gier w 7 wymiarach rozgrywanych na ekranie 360°, prototypów przykładowych gier i mobilnej multimedialnej sali projekcyjnej z ekranem 360° i dedykowanym oprogramowaniem, które umożliwią przetestowanie prototypów platformy i gier	6 896 209,98 zł	4 137 725,99 zł	4 137 725,99 zł	17	Brak uwag
36	POIR.01.02.00-00-0150/16	SILVER BULLET SOLUTIONS sp. z o.o. sp. k.	Opracowanie zewnętrznego modułowego narzędzia do implementacji i optymalizacji zaawansowanej sztucznej inteligencji szerokiego zastosowania w grach wideo	5 571 400,00 zł	4 156 673,00 zł	4 156 673,00 zł	16	Brak uwag
37	POIR.01.02.00-00-0099/16	Voxtrack Business Solutions Sp. z o.o.	Equilibrium quest - opracowanie gry rehabilitacyjnej wzbogaconej o system motywacyjny dla seniorów	6 759 793,80 zł	5 314 726,20 zł	5 314 726,20 zł	16	Brak uwag
38	POIR.01.02.00-00-0087/16	VR MIND Sp. z o.o.	Opracowanie i wdrożenie innowacyjnego systemu treningu kognitywnego dla osób starszych w rzeczywistości wirtualnej	1 047 079,94 zł	748 429,80 zł	748 429,80 zł	15	Brak uwag
RAZEM				190 601 121,67 zł	115 823 997,68 zł	115 823 997,68 zł		