

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

Data rozpoczęcia i zakończenia konkursu/etapu konkursu: 15.03.2019 - 28.06.2019

Uwaga: rekomendowana kwota dofinansowania może ulec zmianie w wyniku weryfikacji dopuszczalnej wysokości pomocy de minimis przed zawarciem umowy.

Projekty wybrane do dofinansowania - spełniające kryteria i minimalną liczbę punktów

Lp.	Numer wniosku	Nazwa wnioskodawcy	Tytuł projektu	Koszt całkowity/ kwalifikowalny* projektu [zł]	Wnioskowana kwota dofinansowania [zł]	Rekomendowana kwota dofinansowania [zł]	Końcowa liczba przyznanych punktów	Uwagi
I Projekty zlokalizowane w województwie mazowieckim								
1	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	
Razem				0,00	0,00	0,00		
II Projekty zlokalizowane w województwie innym niż mazowieckie								
1	POIR.01.02.00-00-0045/19	RUNVIDO SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Opracowanie platformy do tworzenia gier terenowych w oparciu o silnik gier AR tworzący mapę świata realnego, w tym obiektów niebędących elementami krajobrazu, w czasie rzeczywistym, wraz z aplikacją umożliwiającą przesyłanie danych przez użytkowników	9 740 746,04	7 595 408,95	7 595 408,95	27	
2	POIR.01.02.00-00-0038/19	CYBERNETIC TECHNOLOGIES NETICTECH S A	Wirtualni towarzysze i przeciwnicy w grach kooperacyjno - survivalowych w oparciu o analizę procesową i rozwój AI	2 708 931,25	1 901 375,97	1 901 375,97	26	
3	POIR.01.02.00-00-0055/19	REALMS DISTRIBUTION SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ, OVID WORKS SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Innowacyjny model rozgrywki on-line oparty o współdziałanie graczy z wykorzystaniem konceptu "zdrajcy"	5 016 100,50	3 769 206,10	3 769 206,10	26	
4	POIR.01.02.00-00-0052/19	ECC GAMES Spółka Akcyjna	GearShift – budowa silnika zachowania kołowych pojazdów mechanicznych oraz generowania plansz w oparciu o algorytmy sztucznej inteligencji na bazie platformy Unreal Engine	6 842 865,00	4 920 024,50	4 920 024,50	25	
5	POIR.01.02.00-00-0008/19	QUAKE BUSINESS Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	CELNIK – zaawansowana technologicznie gra video implementująca uniwersalny system obsługi interfejsu użytkownika oparty o symulację ludzkiej dłoni dla technologii VR i komputerów stacjonarnych	3 671 727,57	2 864 690,69	2 864 690,69	24	
6	POIR.01.02.00-00-0014/19	THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie zautomatyzowanego systemu proceduralnego generowania efektów specjalnych w grach wideo z uwzględnieniem charakterystyki dźwięku i muzyki	10 146 859,16	5 960 511,06	5 960 511,06	24	

7	POIR.01.02.00-00-0016/19	ARTIFEX MUNDI SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie systemu umożliwiającego automatyczne generowanie nowych poziomów rozgrywki do gier typu „match-3”, przy jednoczesnym, stałym podnoszeniu jakości tych poziomów, dzięki zdolności samouczenia się oraz predykcji zachowania graczy	6 869 870,44	4 829 229,55	4 829 229,55	24	
8	POIR.01.02.00-00-0019/19	Narra Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością	OmniGen – narzędzie wspierające proces produkcji gier z otwartym światem	6 120 750,00	4 025 437,50	4 025 437,50	24	
9	POIR.01.02.00-00-0036/19	7LEVELS SPÓŁKA AKCYJNA	Innowacyjny system do półautomatycznego tworzenia poziomów do gier platformowych	2 163 133,98	1 639 152,53	1 639 152,53	24	
10	POIR.01.02.00-00-0037/19	SIM FACTOR Sp. z o. o., MJZ Sp. z o. o.	PWM - Platforma wizualizacji miejskich planów zagospodarowania przestrzennego oraz planów urbanistycznych i architektonicznych wraz z analityką inwestycyjną z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości oraz 3D	4 189 481,00	2 801 411,79	2 801 411,79	24	
11	POIR.01.02.00-00-0041/19	QLOC SPÓŁKA AKCYJNA	Inteligentny system adaptacyjny pozwalający na profilowanie graczy w oparciu o dane kontekstowe platformy oraz mierniki wewnętrzne w celu modelowania pożądanego wzorca rozgrywki	17 081 421,00	9 897 884,26	9 897 884,26	24	
12	POIR.01.02.00-00-0047/19	ONEMOREGAME.STUDIO SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Silnik zarządzający warstwą emocjonalną rozgrywki	8 234 587,50	5 674 753,13	5 674 753,13	24	
13	POIR.01.02.00-00-0066/19	SKILLMERSION SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Platforma testowo-szkoleniowa do weryfikacji praktycznych umiejętności na stanowisku pracy oraz doskonalenia zawodowego z zastosowaniem technologii VR i AI	4 281 024,63	3 126 111,54	3 126 111,54	24	
14	POIR.01.02.00-00-0081/19	MOUSETRAP GAMES SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Opracowanie systemu automatycznego generowania poziomów w grach rytmicznych w oparciu o analizę pliku muzycznego oraz zachowania graczy - AMFIS (Automatic MIDI File Interpretation System).	789 738,64	607 973,90	607 973,90	24	

15	POIR.01.02.00-00-0003/19	GAMEDUST SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Stworzenie zaawansowanych narzędzi pozwalających wdrożyć wiarygodnie postrzeganą przez odbiorcę sztuczną inteligencję w projektach z zakresu wirtualnej rzeczywistości	3 964 855,46	2 906 558,42	2 906 558,42	23	
16	POIR.01.02.00-00-0033/19	MICROSCOPEIT SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ, CAT-ASTROPHE GAMES SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Opracowanie innowacyjnej Platformy CSG (Platform for City Stories Games) do tworzenia gier miejskich z unikatowym systemem porównywania zdjęć odpornym na zmienne warunki pogodowe oraz środowisko w danej lokalizacji.	3 435 987,05	2 497 562,14	2 497 562,14	23	
17	POIR.01.02.00-00-0034/19	Ice Code Games Sp. z o.o.	DEMIURG - Wspierany sztuczną inteligencją system kreacji treści do gier z widokiem z lotu ptaka.	5 411 282,45	3 952 498,97	3 952 498,97	23	
18	POIR.01.02.00-00-0057/19	DSR SPÓŁKA AKCYJNA	(4FM) 4FACTORY Manager - innowacyjna gra symulująca zarządzanie rzeczywistymi procesami produkcyjnymi wykorzystująca nowatorski model rozgrywki oparty na interakcji świata wirtualnego ze światem rzeczywistym z zastosowaniem koncepcji przemysłu 4.0	3 399 956,57	2 544 351,15	2 544 351,15	23	
19	POIR.01.02.00-00-0011/19	KOOL2PLAY SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie innowacyjnych modułów gry, opartych na sztucznej inteligencji wirtualnych postaci (Agentów) pozwalających na symulację ich realistycznych zachowań i interakcji z graczem.	2 794 550,00	1 676 730,00	1 676 730,00	22	
20	POIR.01.02.00-00-0056/19	EduSense Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	EduPython - platforma do nauki programowania z wykorzystaniem gry edukacyjnej	2 475 000,00	1 863 000,00	1 863 000,00	22	
21	POIR.01.02.00-00-0073/19	Forever Entertainment Spółka Akcyjna	MARS - Multimodalny system rozpoznawania emocji do tworzenia afektywnych gier wideo ze spersonalizowaną rozgrywką	2 704 875,00	1 843 730,00	1 843 730,00	22	
22	POIR.01.02.00-00-0080/19	T- BULL SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie innowacyjnego systemu iDe-Tox w celu zapewnienia kompleksowej ochrony graczy przed zachowaniami toksycznymi występującymi w cyberprzestrzeni.	6 403 730,65	4 870 184,77	4 870 184,77	22	

23	POIR.01.02.00-00-0083/19	RiftCat spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Geo Game Service – skalowalny serwis dostarczający użyteczne dane o informacjach geolokalizacyjnych w asynchronicznych grach multiplayer.	2 457 379,81	1 474 427,89	1 474 427,89	22	
24	POIR.01.02.00-00-0007/19	SCALAC SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	HyperStack - Opracowanie innowacyjnego multiplatformowego środowiska produkcyjnego gier mobilnych typu hyper casual.	4 020 961,69	2 443 174,19	2 443 174,19	21	
25	POIR.01.02.00-00-0069/19	GAMEDESIRE Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie prototypu silnika zarządzającego predykcją zachowań użytkowników	4 061 550,00	2 258 200,00	2 258 200,00	21	
26	POIR.01.02.00-00-0072/19	iFun4all Spółka Akcyjna	Opracowanie systemu narracyjnego do tworzenia gier fabularnych przy użyciu silnika Unity	7 941 750,00	5 274 900,00	5 274 900,00	19	
27	POIR.01.02.00-00-0044/19	POLISH MOUNTAIN RESORTS HOLDING SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Narzędzie edukacyjne w postaci aplikacji mobilnej i platformy webowej wykorzystujące zastosowanie modelu grywalizacji, rozwiązania machine learningowe oraz data science	15 887 052,92	11 434 457,38	11 434 457,38	18	
Razem				152 816 168,31	104 652 946,38	104 652 946,38		
RAZEM (I+II)				152 816 168,31	104 652 946,38	104 652 946,38		

Projekty niewybrane do dofinansowania ze względu na brak alokacji - spełniające kryteria i minimalną liczbę punktów

Lp.	Numer wniosku	Nazwa wnioskodawcy	Tytuł projektu	Koszt całkowity/ kwalifikowalny* projektu [zł]	Wnioskowana kwota dofinansowania [zł]	Końcowa liczba przyznanych punktów	Uwagi
I Projekty zlokalizowane w województwie mazowieckim							
1	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy
Razem				nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	
II Projekty zlokalizowane w województwie innym niż mazowieckie							
1	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy
Razem				nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	
RAZEM (I+II)				nie dotyczy	nie dotyczy	nie dotyczy	

Projekty niewybrane do dofinansowania - niespełniające kryteriów lub minimalnej liczby punktów lub wykluczone z możliwości otrzymania dofinansowania

Lp.	Numer wniosku	Nazwa wnioskodawcy	Tytuł projektu	Koszt całkowity/ kwalifikowalny* projektu [zł]	Wnioskowana kwota dofinansowania [zł]	Końcowa liczba przyznanych punktów / niespełnionych kryteriów	Uwagi
1	POIR.01.02.00-00-0039/19	FUNDACJA DRABINA ROZWOJU	Przeprowadzenie prac rozwojowych nad stworzeniem diagnostycznej gry z zakresu przeciwdziałania przemocy dla dzieci w wieku szkolnym (6 - 10 lat) inspirowanych literaturą opartych o metodę bajkoterapii i zastosowanie nowych modeli narracji oraz nieliniowej fabuły.	4 112 887,93	2 467 732,76 zł	21 / 3	
2	POIR.01.02.00-00-0017/19	ARTIFEX MUNDI Spółka Akcyjna	Opracowanie systemu proceduralnej generacji postaci GenX umożliwiającego kompleksową, proceduralną generację postaci 3D w mobilnych grach Free2Play wykorzystujących mechanikę kolekcjonowania postaci	5 519 674,67	3 966 739,23 zł	20 / 2	
3	POIR.01.02.00-00-0046/19	CHERRYPICK GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie i wdrożenie w grach Interactive Novel innowacyjnego systemu „CherryTell” do tworzenia nieliniowych fabuł, dzięki zastosowaniu algorytmów sztucznej inteligencji	6 893 260,00	4 549 056,00 zł	20 / 2	
4	POIR.01.02.00-00-0062/19	SILVER BULLET LABS Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie i przetestowanie rozwiązań służących zarządzaniu obserwacjami i przekonaniemi komputerowego przeciwnika w grze z ograniczoną informacją.	6 481 900,00	4 605 568,00 zł	20 / 2	
5	POIR.01.02.00-00-0035/19	EVENT HORIZON SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Innowacyjny system (framework) dynamicznie generujący w czasie rzeczywistym nieliniowe warianty rozwoju świata i rozgrywki (open world) na podstawie decyzji gracza w ramach fabularnego wątku gry	4 279 798,44	2 893 766,06 zł	20 / 3	
6	POIR.01.02.00-00-0064/19	IGNIBIT SPÓŁKA AKCYJNA	Automatyczne narzędzie do optymalizacji pracy grafików i programistów w zakresie retopologii i tworzenia modeli, map i grafik poprzez zastosowanie AI	3 474 692,21	2 680 516,24 zł	20 / 1	

7	POIR.01.02.00-00-0031/19	Techland Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Przeprowadzenie badań nad architekturą komponentową warstwy silnika i logiki gry dla procesu produkcji zaawansowanych technologicznie gier AAA	12 311 457,72	5 397 531,32 zł	19 / 2	
8	POIR.01.02.00-00-0027/19	APIS Spółka Akcyjna	Zestaw innowacyjnych narzędzi wspierających rozwój i utrzymanie gier o tematyce MMORPG	3 564 690,77	2 692 133,29 zł	19 / 4	
9	POIR.01.02.00-00-0063/19	ITSILESIA LIPKA ŁUKASZ	Opracowanie rozwiązania do szkoleń w wirtualnej rzeczywistości i rzeczywistości rozszerzonej z elementami grywalizacji oraz możliwością stosowania go do grup szkoleniowych składających się z wielu uczestników i wykładowcy.	2 260 361,26	1 445 987,13 zł	18 / 2	
10	POIR.01.02.00-00-0024/19	Anshar Studios Spółka Akcyjna	Projekt Metis - automatyzacja procesu QA z wykorzystaniem sztucznej inteligencji dla tworzenia izometrycznych gier RPG	2 398 312,50	1 566 800,00 zł	18 / 3	
11	POIR.01.02.00-00-0071/19	Bloober Team Spółka Akcyjna	Opracowanie innowacyjnej technologii tworzenia gier storytellingowych z gatunku horror/thriller.	9 807 000,00	5 884 200,00 zł	18 / 4	
12	POIR.01.02.00-00-0082/19	MILISYSTEM SPÓŁKA Z OGRANICZONA ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Stworzenie uniwersalnego rozwiązania symulującego kompleksowe zachowanie tłumu z uwzględnieniem indywidualnych cech i stanów emocjonalnych poszczególnych postaci.	5 708 847,20	4 073 233,32 zł	17 / 3	
13	POIR.01.02.00-00-0013/19	It Medical Team Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, Wyższa Szkoła Techniczna w Katowicach, Alart Tomasz Szewczulak	Fotorealistyczne środowisko działań oraz realistyczna sztuczna inteligencja przeciwników wraz z zaawansowaną balistyką pocisków na potrzeby szkolenia m.in. funkcjonariuszy policji i sił specjalnych	18 667 495,41	15 476 185,50 zł	17 / 4	
14	POIR.01.02.00-00-0015/19	XI4G SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Przeprowadzenie badań na temat pogłębienia immersji odbiorców casualowych gier mobilnych poprzez opracowanie innowacyjnych interakcji wykorzystujących istniejące sensory urządzeń mobilnych oraz technologię Mixed Reality (MR)	2 901 836,60	2 178 922,22 zł	17 / 4	
15	POIR.01.02.00-00-0023/19	WITBEE SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Silnik rekomendacyjny do monetyzacji gier mobilnych i przeglądarkowych oparty o metody uczenia maszynowego i sieci neuronowe.	1 933 522,63	1 422 951,94 zł	17 / 4	
16	POIR.01.02.00-00-0049/19	Baad Games Studio sp. z o.o.	Opracowanie systemu i technologii gry w trybie wieloosobowym oraz zaawansowanych narzędzi testowania	3 507 565,00	2 645 346,00 zł	17 / 5	

17	POIR.01.02.00-00-0061/19	VR MIRAI SPÓŁKA Z OGRANICZONA ODPOWIEDZIALNOSCIA	Opracowanie metod badania oraz kształtowania zdolności koordynacyjnych wraz z dedykowanym zestawem metod treningowych w boksie w oparciu o wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości	5 267 632,50	4 003 100,00 zł	17 / 5	
18	POIR.01.02.00-00-0021/19	Punch Punk Spółka Z Ograniczoną Odpowiedzialnością	Opracowanie narzędzia do efektywnego tworzenia unikalnej warstwy artystycznej oddającej stylistykę komiksową w grach 3D	3 066 010,00	1 839 606,00 zł	16 / 3	
19	POIR.01.02.00-00-0005/19	THE DUST SPÓŁKA AKCYJNA	INNOWACYJNA TECHNOLOGIA ZARZĄDZANIA EMOCJAMI I CECHAMI CHARAKTERU POSTACI WIRTUALNYCH W GRZE KOMPUTEROWEJ W OPARCIU O INTERAKCJE I DECYZJE GRACZA	3 491 752,03	2 224 032,28 zł	16 / 4	
20	POIR.01.02.00-00-0043/19	Anshar Studios Spółka Akcyjna	Stworzenie komercjalizowanego prototypu systemu proceduralnej generacji fabuły na przykładzie narracyjnej izometrycznej gry taktycznej – Jefe	6 097 645,00	3 658 587,00 zł	16 / 4	
21	POIR.01.02.00-00-0048/19	"INFINITE DREAMS" SPÓŁKA Z OGRANICZONA ODPOWIEDZIALNOSCIA	Realizacja gry z gatunku "Shoot'em up" w modelu "Gra jako serwis" z wykorzystaniem zautomatyzowanej generacji, ewaluacji i dystrybucji poziomów.	8 701 158,61	6 674 842,76 zł	16 / 5	
22	POIR.01.02.00-00-0051/19	BADLAND GAMES RESEARCH POLAND Sp. z o.o.	Platforma do rozpoznawania i analizy ruchów sportowców z zastosowaniem czujników IMU, wspierająca umiejętności gry w tenisa ziemnego w oparciu o elementy gry komputerowej i rzeczywistości wirtualnej.	6 109 390,00	4 365 150,00 zł	15 / 4	
23	POIR.01.02.00-00-0067/19	Carbon Studio Spółka Akcyjna	Badania nad innowacyjną technologią sterowania i interakcji ze światem gry w rozszerzonej rzeczywistości (XR), za pomocą dłoni jako kontrolera ruchu i innych sensorów znajdujących się w urządzeniach XR	2 942 500,00	1 961 500,00 zł	15 / 5	
24	POIR.01.02.00-00-0078/19	Night Steed Tobiasz Paszkowski, Grzegorz Jędrusyna, Bartosz Jażdżewski - spółka cywilna	Multi Engine	1 581 312,50	948 787,50 zł	15 / 6	
25	POIR.01.02.00-00-0029/19	4GATE Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Stworzenie systemu sztucznej inteligencji o nazwie AIBE, będącej narzędziem umożliwiającym tworzenie ekosystemu złożonych i wielowarstwowych aglomeracji społecznych dla postaci wirtualnych.	3 862 205,88	2 288 485,29 zł	15 / 7	

26	POIR.01.02.00-00-0018/19	ARTIFEX MUNDI Spółka Akcyjna	Opracowanie systemu do proceduralnej generacji poziomów w grach z gatunku roguelike w oparciu o bieżącą analizę poczyniń gracza w trakcie rozgrywki, wraz ze zdolnością modyfikacji rozgrywki w czasie rzeczywistym	4 081 081,67	2 763 816,04 zł	14 / 7	
27	POIR.01.02.00-00-0020/19	SIMTERACT Sp. z o.o.	CITYtec- generator realnych miast dla wielu silników gier o zbliżonym do fotorealistycznego poziomie odwzorowania detalu, wysoce zoptymalizowany w celu zapewnienia efektywności w pełnym spektrum projektów z branży gamingowej oraz w innych branżach wykorzystujących wirtualne przestrzenie miejskie w działalności operacyjnej	4 791 106,00	3 474 720,60 zł	14 / 8	
28	POIR.01.02.00-00-0050/19	SimFabric Spółka Akcyjna	Zastosowanie nowego typu Symulatora Zdarzeń Clear Your Mind VR w zakresie technologii immersyjnych jako przykład nowego podejścia do modelu leczenia zaburzeń psychicznych, łączącego autoterapię z Wirtualnym terapeutą zbudowanym na bazie Sztucznej Inteligencji rozwijanej poprzez Uczenie Maszynowe.	7 811 580,00	5 454 497,50 zł	13 / 7	
29	POIR.01.02.00-00-0076/19	VISIONSTORM SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Opracowanie mechanizmu aktywnego rozwoju postaci w świecie gry, w oparciu o bieżący monitoring aktywności psychofizycznej gracza.	3 938 447,98	2 874 696,87 zł	13 / 8	
30	POIR.01.02.00-00-0079/19	Autopsy Studio Marek Grochowski	Opracowanie logiczno-przygodowej gry Showstopper: A Cruise Adventure opartej na innowacyjnym module interaktywnego cofania czasu zarówno o sekundy jak i okresy obejmujące całe epoki.	1 266 824,04	876 470,89 zł	13 / 8	
31	POIR.01.02.00-00-0068/19	JSW Innowacje Spółka Akcyjna	Opracowanie prototypu rozszerzalnej platformy sieciowej integrującej zróżnicowane interfejsy VR jako środowisko gier i narzędzie dla deweloperów	2 198 210,73	1 323 119,25 zł	12 / 8	
32	POIR.01.02.00-00-0032/19	DIFFERENT SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Platforma Different – nowatorski, zdecentralizowany ekosystem dystrybucji gier video integrujący w oparciu o blockchain środowisko graczy, twórców i wydawców gier oraz influencerów	1 111 440,00	686 553,00 zł	11 / 7	
33	POIR.01.02.00-00-0065/19	Spartaqs spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Skomputeryzowany, realistyczny symulator strzelecki umożliwiający trening strzelecki na dużym dystansie z broni służbowej realizowany na 100 metrowej osi.	4 211 444,73	3 107 559,39 zł	10 / 6	
34	POIR.01.02.00-00-0028/19	AB Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie oprogramowania skanera 3D służącego do tworzenia mopaków i animacji w grach komputerowych.	3 965 000,00	2 612 250,00 zł	10 / 9	

35	POIR.01.02.00-00-0060/19	Prime Bit Games S.A., Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie	Budowa zaawansowanego symulatora makroekonomicznego przeznaczonego do gier w obszarze stosunków międzynarodowych	3 900 000,00	3 114 000,00 zł	10 / 9	
36	POIR.01.02.00-00-0074/19	MAM Cargo Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością i spółka komandytowa	Utworzenie systemu danych w formie platformy informatycznej – elektroniczno – kurierskiej do celów uruchomienia zaplecza logistyczno - magazynowego dla nowopowstałych Wojsk Obrony Terytorialnej.	4 875 000,00	2 412 500,00 zł	3 / 12	
RAZEM				177 093 044,01	120 610 943,38		

*niepotrzebne skreślić