

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

Data rozpoczęcia i zakończenia konkursu:  
5 maja 2017r. - 6 lipca 2017r.

*Uwaga: w przypadku projektów oznaczonych gwiazdką ( \* ) rekomendowana kwota dofinansowania może ulec zmianie w wyniku technicznej weryfikacji wniosku o dofinansowanie, przed zawarciem umowy, w szczególności w zakresie kwalifikowalności kosztów oraz adekwatności zaplanowanych wydatków.*

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
1	POIR.01.02.00-00-0181/17*	PERFECT GYM SOLUTIONS SPÓŁKA AKCYJNA	Przeprowadzenie prac rozwojowych nad stworzeniem prototypu technologii do tworzenia i projekcji gier VR rozgrywanych na urządzeniach do ćwiczeń aerobowych oraz w salach do zajęć grupowych w klubach fitness i siłowniach.	9967656,66	5980593,98	5980593,98	21	BRAK
2	POIR.01.02.00-00-0184/17*	ESENSEI SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	SENSEI - System wspomagający rozwój umiejętności graczy	7854181,92	5743780,84	5743780,84	20	BRAK
2	POIR.01.02.00-00-0194/17*	Vivid Games Spółka Akcyjna	Opracowanie prototypu gry wykorzystującego model rzeczywistego współdziałania środowiska i pojazdów kołowych w czasie rzeczywistym na platformach mobilnych bazując na algorytmach symulacji fizycznych.	6324643,23	4223696,77	4223696,77	20	BRAK
2	POIR.01.02.00-00-0175/17*	PROFESSOR WHY SPÓŁKA AKCYJNA	Kreator Wirtualnych Doświadczeń - gra edukacyjna w rzeczywistości wirtualnej dla uczniów szkół podstawowych i liceów ogólnokształcących	1677854,91	1252350,96	1252350,96	20	BRAK
2	POIR.01.02.00-00-0138/17*	MOONLIT SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Angular Light – innowacyjna technologia oświetlenia w grach 2D	981851,00	680282,31	680282,31	20	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0173/17*	CYBERNETIC TECHNOLOGIES NETICTECH S A	Opracowanie zestawu algorytmów, umożliwiającego zastosowanie proceduralnego generowania treści w produkcji gier z wykorzystaniem pętli sprzężenia zwrotnego opartej o metody eksploracji procesów	2023992,38	1384801,97	1384801,97	19	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0198/17*	One More Level Spółka Akcyjna	Symulator warunków panujących na Marsie jako narzędzie dydaktyczne oraz deweloperskie	3026256,07	1901236,76	1901236,76	19	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0188/17*	Doji Szymon Truskolaski	Opracowanie silnika sztucznej inteligencji strategicznych gier ekonomicznych w celu urealnienia i udoskonalenia interakcji graczy z NPC	4197280,16	3225747,65	3225747,65	19	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0158/17*	RIFTCAT SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Rozwój nowych, innowacyjnych narzędzi i mechanizmów interakcji w technologii VRidge	1952483,74	1416079,49	1416079,49	19	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0156/17*	MYŚLĘ NAD NAZWĄ...SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Narra – narzędzie kompleksowo wspierające proces tworzenia fabuły w grach wideo	5881590,00	4231890,00	4231890,00	19	BRAK

6	POIR.01.02.00-00-0155/17*	JAN MRZYGLÓD KIPERTECH CONSULTING	Rozszerzona Platforma Wirtualnej Rozrywki	1038901,50	781524,90	781524,90	19	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0182/17*	"INFINITE DREAMS" SPÓŁKA Z OGRANICZONA ODPOWIEDZIALNOSCIA	Dostosowanie sposobu użytkowania i funkcjonowania gry "Let's Create! Pottery" do możliwości rzeczywistości wirtualnej (VR).	3289649,22	2540947,50	2540947,50	19	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0169/17*	Jutsu Games Bartłomiej Gajewski	Realizacja innowacyjnych mechanizmów prezentacji realnych danych geograficznych oraz symulacji zależnych sytuacji drogowych i pogodowych na potrzeby gry "112 Operator"	2028780,00	1531483,20	1531483,20	19	BRAK
6	POIR.01.02.00-00-0195/17*	Vivid Games Spółka Akcyjna	Opracowanie innowacyjnego systemu informatycznego umożliwiającego adaptacyjne dostosowywanie poziomu trudności w czasie rzeczywistym, w wielu wymiarach przestrzeni cech gracza i dla różnych gatunków gier.	6653267,55	4482402,72	4482402,72	19	BRAK
15	POIR.01.02.00-00-0177/17*	Transition Technologies PSC sp. z o. o.	Real World Engine: Rozwój interaktywnych metod odwzorowania i modelowania przestrzennego do szybkiego projektowania rozległych światów cyfrowych w rzeczywistości mieszanej	2412446,40	1386178,56	1386178,56	18	BRAK
15	POIR.01.02.00-00-0162/17*	STRANGE NEW THINGS SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ SPÓŁKA KOMANDYTOWA	Modelowanie przebiegów złożonych nieliniowych gier fabularnych	6326737,44	4366089,12	4366089,12	18	BRAK
15	POIR.01.02.00-00-0137/17*	Sim Factor Sp. z o.o.	Opracowanie technologii służącej do kreowania otwartego świata 3D na podstawie rzeczywistych danych topograficznych oraz planów przestrzennych	1403436,51	1079082,15	1079082,15	18	BRAK
15	POIR.01.02.00-00-0143/17*	Orbital Knight Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Innowacyjny silnik do tworzenia sieciowej, cross – platformowej rozgrywki wieloosobowej do gier mobilnych, wraz z zestawem narzędzi niezbędnych do testowania systemów, oparty o wzorzec ECS (Entity Component System).	1154649,60	743396,36	743396,36	18	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0164/17*	OmniChip Sp. z o.o.	Uniwersalna platforma sprzętowa wspierająca gry dla niewidomych i słabowidzących ze szczególnym uwzględnieniem gier wieloosobowych i integrujących	2656485,00	1487596,50	1487596,50	17	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0186/17*	CDP Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Chinese Box – Interaktywny System Narracji Szkatułkowej. Kompleksowa technologia umożliwiająca prowadzenie wielowarstwowej, interaktywnej narracji w czasie rzeczywistym.	1704292,00	1095451,50	1095451,50	17	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0189/17*	Daftmobile Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, Nethone Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Platforma matchmakingowa i antydopingowa oparta na metodach uczenia maszynowego do zastosowania w mobilnych grach esportowych	11324617,80	8139131,80	8139131,80	17	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0171/17*	MILISYSTEM SPÓŁKA Z OGRANICZONA ODPOWIEDZIALNOSCIA	Opracowanie nowoczesnego systemu symulacji strzeleckiej o wysokim poziomie realności w celu wdrożenia nowego produktu na rynku gier i trenerów strzeleckich	2578113,87	1941763,18	1941763,18	17	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0159/17*	SUPERBRIGHT Wojciech Podgórski	Opracowanie analitycznego systemu, bazującego na teledometrii, w celu udoskonalenia procesu projektowania i analizowania zachowań użytkownika w grach w wirtualnej rzeczywistości	3182081,76	2410010,93	2410010,93	17	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0147/17*	FUERO GAMES SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Opracowanie systemu AITeF do automatycznego testowania oraz badania parametrów gier typu Multiplayer F2P.	3169213,33	2369240,16	2369240,16	17	BRAK

25	POIR.01.02.00-00-0176/17*	Techland Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Projekt platformy online z rozbudowanym systemem społecznościowym i e-commerce, oraz zaawansowanym modułem analityki e-marketingowej.	5841601,44	2936806,09	2936806,09	16	BRAK
25	POIR.01.02.00-00-0140/17*	JUJUBEE SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie framework'u do budowy systemów zachowań sztucznej inteligencji w wieloaktorowych grach czasu rzeczywistego typu 'Grand Startegy' - GS-AIM (Grand Strategy Artificial Intelligence Mechanism).	1946295,00	1341171,00	1341171,00	16	BRAK
25	POIR.01.02.00-00-0191/17*	Carbon Studio Sp. z o.o.	Badania nad innowacyjną technologią sterowania i interakcji ze światem gry VR, za pomocą kontrolerów ruchu i sensorów znajdujących się w urządzeniach VR	1944472,20	1294490,85	1294490,85	16	BRAK
25	POIR.01.02.00-00-0124/17*	Huckleberry Games Spółka Akcyjna	APŻ - Algorytm Prawdziwego Życia	2561299,63	1578221,18	1578221,18	16	BRAK
25	POIR.01.02.00-00-0122/17*	Ovid Works sp. z o.o.	Rozgałęzienia w Narracji Reaktywnej: projektowanie, zasady oraz narzędzia	2364148,00	1790353,60	1790353,60	16	BRAK
25	POIR.01.02.00-00-0142/17*	Orbital Knight Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Innowacyjny uniwersalny system wspierający cross-platformową rozgrywkę w grach mobilnych w zakresie zarządzania użytkownikami oraz dostarczania nowych elementów aplikacji.	1198314,00	838819,80	838819,80	16	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0179/17*	DISCO WTMH Spółka Akcyjna	VR Treadmill: wielokierunkowa bieżnia z systemem kontroli ruchu zapewniająca immersję w grach z wirtualną rzeczywistością	4665131,26	3609196,44	3609196,44	15	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0170/17*	Moonmana spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Moontrack - innowacyjna platforma analityczna przeznaczona do analizy zbiorów danych dla środowiska architektury multiserwerowej.	454063,10	272437,86	272437,86	15	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0167/17*	EDUSENSE SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	EduSense Editor - silnik do edycji scenariuszy gier z wykorzystaniem robota edukacyjnego	2194707,25	1647504,64	1647504,64	15	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0153/17*	SPORT ALGORITHMICS AND GAMING Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie innowacyjnego systemu sztucznej inteligencji do symulacji modeli zachowań grupowych na potrzeby zespołowych gier sportowych	6905929,04	5268439,34	5268439,34	15	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0151/17*	Reconizer Sp. z o.o.	City Adventure - Augmented Reality Game	1455407,28	1103537,57	1103537,57	15	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0145/17*	LEMON ORANGE SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ SPÓŁKA KOMANDYTOWA	Opracowanie innowacyjnego procesu digitalizacji historii rysunkowych na potrzeby nowej gry animacyjno- edukacyjnej.	2053629,92	1364855,02	1364855,02	15	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0135/17*	THE FARM 51 GROUP SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie funkcjonalnego prototypu zaawansowanego generatora treści dodatkowych AUGOT, działającego w środowisku PC i mobile	6789415,87	4484966,12	4484966,12	15	BRAK
31	POIR.01.02.00-00-0129/17*	Predica Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Prace badawczo-rozwojowe nad zastosowaniem sieci neuronowej oraz rzeczywistości hybrydowej w grach fitness	1167817,68	835451,76	835451,76	15	BRAK

RAZEM	134352693,72	92761010,58	92761010,58		
-------	--------------	-------------	-------------	--	--

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
1							
2							
3							
RAZEM							

Projekty niewybrane do dofinansowania - niespełniające kryteriów lub minimalnej liczby punktów							
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.01.02.00-00-0121/17*	TAPTIC POLAND SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Automatyzacja procesu wytwarzania assetów do gier na podstawie fotogrametrycznych skanów twarzy	8668990,02	6040541,63	17 / 1	BRAK
2	POIR.01.02.00-00-0192/17*	AUTOCOMP SERWIS SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	System symulatorów bojowych z modułem fotorealistycznego środowiska, zaawansowanej sztucznej inteligencji wraz z hiperrealistyczną balistyką pocisków.	5596315,65	4380580,78	16 / 1	BRAK
3	POIR.01.02.00-00-0132/17*	"DRAGO" Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	LifeCycle: kompleksowy system tworzenia charakterystyk audio-wizualnych, dynamicznego starzenia się oraz wzorów zachowań dla postaci graczy i bohaterów niezależnych w grach typu RPG.	3114763,47	1868858,08	16 / 2	BRAK
4	POIR.01.02.00-00-0157/17*	Teyon Spółka Akcyjna	Uniwersalny wieloplatformowy silnik zapewniający wsparcie dla procesu produkcji gier z wykorzystaniem sztucznej inteligencji do automatyzacji procesów	6721974,20	5307394,57	15 / 1	BRAK
4	POIR.01.02.00-00-0141/17*	JUJUBEE SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie i implementacja kompleksowego i efektywnego systemu zarządzania sztuczną inteligencją wirtualnych postaci i ich realistycznymi i interaktywnymi zachowaniami w środowisku typu sandbox – systemu SG-AI (Sandbox Games – Artificial Intelligence).	3025469,07	2268797,77	15 / 1	BRAK
4	POIR.01.02.00-00-0126/17*	DMJ Polska Sp. z o.o.	Predykcyjno-analityczny silnik dla eSportu	4153650,25	2492190,15	15 / 1	BRAK
4	POIR.01.02.00-00-0123/17*	Anshar Studios Spółka Akcyjna	Rozwiązania dla niezależnej językowo komunikacji i interakcji społecznych w środowisku VR na potrzeby wieloosobowej, kooperacyjnej gry fantasy role playing.	3992378,15	2811959,06	15 / 1	BRAK
8	POIR.01.02.00-00-0154/17*	TOUCAN SYSTEMS SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Wykorzystanie sieci neuronowej do automatycznego tworzenia świata podwodnego na bazie danych uzyskanych ze skanowania falami dźwiękowymi	5385032,15	4140417,61	15 / 2	BRAK

8	POIR.01.02.00-00-0131/17*	Cherrypick Games spółka akcyjna	Opracowanie platformy do inteligentnej analizy danych generowanych w czasie rzeczywistym przez zachowanie użytkowników gier opartych na modelu freemium / free-to-play.	5605762,00	3919417,80	15 / 2	BRAK
10	POIR.01.02.00-00-0134/17*	"TATE MULTIMEDIA" SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie innowacyjnej technologii do tworzenia interaktywnych elementów budujących realistyczny świat gry, w którym ciała i obiekty poddawane są w czasie rzeczywistym proceduralnemu odkształcaniu się w wyniku ingerencji odbiorcy lub innych czynników i zjawisk stanowiących część świata gry.	13337069,27	6489468,18	15 / 3	BRAK
11	POIR.01.02.00-00-0183/17*	Krzysztof Krej, "Empyrean"	Innowacyjna technologia analizy ruchu i ekspresji gracza w wirtualnej rzeczywistości, wraz z implementacją w grze opartej o walkę na broń białą.	728536,77	527225,64	14 / 1	BRAK
11	POIR.01.02.00-00-0168/17*	GAMESOFT SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	ProGamerAI - Inteligentna platforma rozgrywek eSport do gier typu MOBA wykorzystująca uczenie maszynowe celem dopasowania się do potrzeb graczy	3070185,35	2364852,61	14 / 1	BRAK
11	POIR.01.02.00-00-0166/17*	LUNAPARK SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ SPÓŁKA KOMANDYTOWA	Opracowanie systemu do tworzenia generowanych w czasie rzeczywistym treści drzew dialogowych gracza z NPC, z wykorzystaniem samouczącego się chatbota bazującego na algorytmach AI z dziedziny Natural Language Processing	3291210,00	2409644,25	14 / 1	BRAK
14	POIR.01.02.00-00-0196/17*	BADLAND GAMES RESEARCH POLAND Sp. z o.o.	INFINITY SKI – Symulator 3D dla gier wideo do realistycznego odtwarzania zjazdów narciarskich	10289106,00	7629711,80	14 / 2	BRAK
14	POIR.01.02.00-00-0149/17*	Mass Creation Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie innowacyjnej technologii automatyzującej procesy budowy oraz testowania rozgrywki w grach akcji.	2567295,23	1924287,81	14 / 2	BRAK
14	POIR.01.02.00-00-0148/17*	Datarino Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Rock Your World - nowy wymiar muzycznej gry wideo	4510606,24	2970167,86	14 / 2	BRAK
14	POIR.01.02.00-00-0120/17*	PrimeBit Games Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie i wdrożenie innowacyjnego projektu i prototypu stylu wizualnego w zakresie prezentacji animacji gry tj. mechaniki pozwalającej na rysowanie elementów do środowiska gry, mających na celu złożone oddziaływanie na gracza.	971162,70	582697,64	14 / 2	BRAK
18	POIR.01.02.00-00-0178/17*	ESCAPEREALITY spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Prace B+R nad opracowaniem nowych form wykorzystania AR.	3310684,00	2481171,20	14 / 3	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0152/17*	Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.	AvatarINN SDK – akwizycja i przetwarzanie danych z kamery głębi 3D w celu animowania awatara, kontroli gier za pomocą gestów, oraz skanowania trójwymiarowych obiektów, pomieszczeń i twarzy dla inteligentnych telewizorów oraz urządzeń przenośnych	5487308,49	3451183,62	13 / 2	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0190/17*	Pixel Technology sp. z o.o.	Wirtualny Szpital	9943478,27	7464239,27	13 / 2	BRAK

19	POIR.01.02.00-00-0185/17*	Winire Jarosław Karwacki	VR-Lab-Games-Studio - kompleksowa platforma do tworzenia wirtualnych laboratoriów naukowych w postaci gier edukacyjnych	4423126,50	3331621,80	13 / 2	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0144/17*	T- BULL SPÓŁKA AKCYJNA	Opracowanie platformy do zarządzania treścią, zasobami graficznymi oraz interakcjami w multiplatformowych grach mobilnych – platformy G-CAMP.	6229518,75	4316492,70	13 / 2	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0139/17*	ONE2TRIBE LABS. SP. Z O. O.	Mechanizm predykcji dla ekonomii behawioralnej w grach, symulacjach i systemach motywacyjnych wykorzystujący maszynowe uczenie się	1629072,90	1125803,64	13 / 2	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0133/17*	SIMLAB Sp.z.o.o	Kreator scenariuszy dla laserowych systemów strzeleckich	1850191,20	1374300,72	13 / 2	BRAK
19	POIR.01.02.00-00-0115/17*	QUAKE BUSINESS Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	The Future is Wild in MY FUTURE PLANET: badania i przygotowanie do wdrożenia metod dydaktycznych na podstawie symulatora gry z VR w wersji multiplayer.	5683535,70	4238914,98	13 / 2	BRAK
26	POIR.01.02.00-00-0125/17*	The Farm 51 Group Spółka Akcyjna	Prace badawczo-rozwojowe nad innowacyjną technologią nagrywania i generowania interaktywnego dźwięku, pozwalającego na wysokiej jakości imersję w VR i AR.	9134004,09	5636734,77	13 / 3	BRAK
27	POIR.01.02.00-00-0117/17*	Ahoy Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością	Dynamiczny, adaptatywny, oparty na sztucznej inteligencji asystent rozgrywki w otwartym świecie gry	2219900,00	1712560,00	13 / 5	BRAK
28	POIR.01.02.00-00-0160/17*	PYRAMID GAMES SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	RCT – Technologia Realistycznego Kokpitu VR	1066925,58	756661,58	12 / 2	BRAK
28	POIR.01.02.00-00-0112/17*	Event Horizon spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Wdrożenie systemu symulującego sztuczną inteligencję przeciwników w grach taktyczny (RPG, RTS, FPS). Docelowo zintegrowany ze środowiskami Unity i Unreal i udostępniony szerokiemu gronu developerów gier. System zbudowany na bazie algorytmów powiązanych ze sobą w drzewa decyzyjne, zoptymalizowany przy zastosowaniu "nearest-neighbor chain algorithm"	1354000,00	812400,00	12 / 2	BRAK
30	POIR.01.02.00-00-0187/17*	FABRYKA NOWYCH TECHNOLOGII SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Innowacyjna platforma treningowa w formie gry fabularnej wspomagająca eliminowanie deficytów poznawczych występujących u dzieci z wybranymi specyficznymi trudnościami w nauce	3629200,52	2613162,05	12 / 3	BRAK
30	POIR.01.02.00-00-0128/17*	Predica Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Prace badawczo-rozwojowe nad wykorzystaniem mechanizmów rozpoznawania mowy oraz rzeczywistości hybrydowej w grach edukacyjno-językowych	1090844,52	769733,66	12 / 3	BRAK

30	POIR.01.02.00-00-0116/17*	FUTURE GREEN INNOVATIONS SPÓŁKA AKCYJNA	Algorytmy kreacji kampanii afiliacyjnych w oparciu o dane kontekstowe i inteligentne technologie uczenia maszynowego w celu personalizacji przekazu reklamowego i optymalizacji ich skuteczności w przetwarzaniu BIG DATA oraz efektywnego transferu (odsprzedaży) kopii gry, nabytej w cyfrowej dystrybucji, w sposób zgodny z przepisami prawa	1138716,55	888014,21	12 / 3	BRAK
30	POIR.01.02.00-00-0114/17*	Harpo Sp. z o.o.	Aplikacja do wspomagania terapii dysfunkcji przedczołowych	1593158,00	1184142,73	12 / 3	BRAK
34	POIR.01.02.00-00-0193/17*	ARP Games spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	System transakcyjny do zarządzania aktywami cyfrowymi reprezentującymi licencje gier w architekturze rozproszonej i zdecentralizowanej	1223167,23	489266,89	12 / 4	BRAK
35	POIR.01.02.00-00-0136/17*	Techland Warszawa Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie technologii pełnego streamingu wraz z systemem żyjącego świata na potrzeby gier Action-RPG z otwartym światem	10173501,00	5434965,02	12 / 5	BRAK
36	POIR.01.02.00-00-0150/17*	BLOOMGA SPÓŁKA AKCYJNA	Optymalizacja monetyzacji w grach "free2play" przez wykorzystanie sztucznych sieci neuronowych do badania złożonych danych dotyczących zachowań użytkowników w grze.	1878062,94	1126837,76	12 / 6	BRAK
37	POIR.01.02.00-00-0119/17*	Warszawska Szkoła Filmowa	Wykorzystanie sztucznej inteligencji do symulacji emocji postaci niezależnych w grach komputerowych	2233875,16	1728958,73	11 / 3	BRAK
38	POIR.01.02.00-00-0165/17*	Red Dev Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Przeprowadzenie badań przemysłowych i eksperymentalnych prac rozwojowych celem stworzenia innowacyjnego silnika GenX zwiększającego potencjał naukowo-komercyjny polskiego sektora gier oraz znajdującego zastosowanie podczas społecznościowych symulacyjnych badań naukowych i tworzenia gier	3744328,00	2791819,20	11 / 4	BRAK
38	POIR.01.02.00-00-0111/17*	Warszawska Szkoła Filmowa	Edytor prototypów scen i fabularnych sekwencji interaktywnych	1949220,00	1538259,84	11 / 4	BRAK
40	POIR.01.02.00-00-0180/17*	Blue Technology Spółka z o. o.	Platforma Hyper Arena	10906360,00	6983192,00	11 / 7	BRAK
41	POIR.01.02.00-00-0110/17*	FRAGOR ZEMEŁKA MICHAŁ	Komputerowe wspomaganie opowieści - w poszukiwaniu nowych sposobów proceduralnego generowania złożonej fabuły, niezależnej od świata przedstawionego.	432000,00	259200,00	10 / 3	BRAK
42	POIR.01.02.00-00-0146/17*	VARSAN VR SPÓŁKA AKCYJNA	BE ANIMAL VRAR – stworzenie zestawu narzędzi i algorytmów do silnika Unreal Engine 4 służących ultra realistycznemu odwzwiedleniu oświetlenia, efektów specjalnych, modeli 3D oraz zjawisk atmosferycznych w mikro świecie zwierząt z elementami fauny i flory w wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości.	2993182,68	2121093,34	10 / 4	BRAK

43	POIR.01.02.00-00-0161/17*	Baad Games Studio sp. z o.o.	Opracowanie systemu i technologii gry w trybie wieloosobowym oraz zaawansowanych narzędzi testowania	2416284,00	1868501,70	10 / 5	BRAK
44	POIR.01.02.00-00-0174/17*	Apricot Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Opracowanie i wdrożenie systemu wykorzystującego technologię AR oraz sensory urządzeń mobilnych działających na platformie Android	3074842,30	2432715,84	9 / 4	BRAK
45	POIR.01.02.00-00-0130/17*	AWESOME INDUSTRIES SPÓŁKA Z OGRANICZONĄ ODPOWIEDZIALNOŚCIĄ	Stworzenie silnika fizycznego odpowiedzialnego za realistyczną fizykę pojazdu czterokołowego ze szczególnym uwzględnieniem parametrów odpowiedzialnych za model jazdy typu "Drift". Stworzenie silnika fizycznego umożliwiającego wierne odwzorowanie parametrów modyfikacji silnika pojazdu, geometrii zawieszenia, wspomaganie trakcji.	2044592,00	1418344,40	9 / 5	BRAK
45	POIR.01.02.00-00-0118/17*	Ahoy Spółka z Ograniczoną Odpowiedzialnością	Budowa wysoce interaktywnego oraz otwartego miasta przyszłości	2002000,00	1551220,00	9 / 5	BRAK
47	POIR.01.02.00-00-0199/17*	Yellow Bahama Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Wyzwania Terenowe AR - opracowanie technologii pozwalających na przekroczenie ograniczeń w ścisłej integracji rozszerzonej rzeczywistości (AR) ze skonkretyzowanym otwartym terenem i wykorzystaniu w pełni jego walorów turystycznych, edukacyjnych i rozrywkowych w kontekście gier AR	2045953,00	1340082,40	9 / 6	BRAK
47	POIR.01.02.00-00-0127/17*	Patrino Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	BB - innowacyjna technologia, służąca do nagrywania, odtwarzania i udostępniania dźwięków balistycznych wraz z układem do nagrywania i odtwarzania najwyższej jakości dźwięku w grach video z podgatunku shooter	4972074,52	3915743,22	9 / 6	BRAK
49	POIR.01.02.00-00-0172/17*	VIXIV Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością	Virtual crowd simulation framework - opracowanie frameworku do symulacji zachowań tłumów postaci wirtualnych	1291454,61	876802,00	8 / 7	BRAK
<b>RAZEM</b>				<b>198194069,03</b>	<b>136162352,51</b>		