

LISTA PROJEKTÓW ZŁOŻONYCH W RAMACH DZIAŁANIA 1.2 PROGRAMU OPERACYJNEGO INTELIGENTNY ROZWÓJ 2014-2020 ZAKWALIFIKOWANYCH DO II ETAPU OCENY

Ip.	Nazwa wnioskodawcy	Numer projektu	Tytuł projektu	Wnioskowana kwota dofinansowania [PLN]
1	VR MIND Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0087/16	Opracowanie i wdrożenie innowacyjnego systemu treningu kognitywnego dla osób starszych w rzeczywistości wirtualnej	748 429,80
2	Ten Square Games Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0088/16	Opracowanie systemu służącego gromadzeniu i analizie danych użytkowników z rozwiązaniami predykcji oraz machine learning	750 187,80
3	Bloober Team Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0089/16	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	10 220 540,98
4	iFun4all Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0090/16	Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki	1 405 490,55
5	CALARIS STUDIOS Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0092/16	Kreator Cybernetycznych Ekosystemów Zurbanizowanych. - Opracowanie algorytmów prezentacji oraz wielowarstwowych interakcji w emulowanym cyfrowo ekosystemie zurbanizowanym oraz automatyczne generowanie treści na potrzeby kreacji wirtualnych światów w dziedzinie gier komputerowych oraz dziedzinach pokrewnych	1 720 898,00
6	CALARIS STUDIOS Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0093/16	Projektor numerycznie dezintegrowalnych konglomeratów (w tym zniszczalnych budynków) generowanych proceduralnie w oparciu o Adapter uwzględniający standardy architektoniczne, cechy kulturowe oraz własności mechaniczne komponentów	747 198,00
7	Anshar Studios Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0094/16	Opracowanie i implementacja obsługi systemów UI oraz mechanizmów sterowania w eSport'owej grze video dedykowanej urządzeniom wirtualnej rzeczywistości	2 197 184,22

8	MSM Studio - Marcin Milancej	POIR.01.02.00-00-0095/16	Opracowanie informatycznego systemu gier pn. MSM Therapy wspierającego diagnozę i terapię osób w różnym wieku z zaburzeniami funkcji poznawczych z wykorzystaniem mechanizmów motywacji oraz elementów rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej (VR/AR)	383 457,04
9	Very Nice Studio Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0096/16	Stworzenie platformy do produkcji gier oraz gry przeznaczonej dla osób niewidomych i niedowidzących, ze szczególnym uwzględnieniem innowacyjnego interfejsu oraz wyprodukowanie na jej bazie prototypów oraz opracowanie pierwszej gry audio "first person adventure"	1 401 952,69
10	T-Bull Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0097/16	Projekt mobilnej aplikacji F2P oparty ma modułowym i elastycznym zapleczu realizującym model MVC w obszarze projektowania implementacji mechanik gameplayowych	7 673 078,03
11	PrimeBit Studio Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0098/16	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	337 154,16
12	Voxtrack Business Solutions Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0099/16	Equilibrium quest - opracowanie gry rehabilitacyjnej wzbogaconej o system motywacyjny dla seniorów	5 314 726,20
13	WHITEMOON GAMES Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0100/16	Walcz, rządz, rozwijaj się - stworzenie innowacyjnego modelu rozgrywki poprzez połączenie taktycznej gry akcji MMORTS w rzucie izometrycznym ze wspieranym programowo modelem dowodzenia graczami przez firmę Whitemoon Games	1 842 048,00
14	SPANTIUM VR Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0101/16	Spantium X - kompletna przestrzeń AR	3 141 411,92
15	DODO4STORY Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0102/16	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	4 137 725,99
16	"TATE MULTIMEDIA" SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0103/16	Opracowanie innowacyjnego projektu i prototypu fizyki motocykla typu stunt wraz z zestawem głównych i pobocznych elementów funkcjonalności gry w sposób wierny odwzorowujących model rzeczywisty	1 446 265,87

17	Techmo sp z o.o.	POIR.01.02.00-00-0104/16	Technologie Audio VR	3 201 822,00
18	CD PROJEKT S.A.	POIR.01.02.00-00-0105/16	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	9 935 394,75
19	CI GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0106/16	LADAI (Tytuł Roboczy)	2 424 124,52
20	BAKED GAMES Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0107/16	Stworzenie innowacyjnej gry w oparciu o technologie Virtual Reality	593 307,00
21	Baad Games Studio sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0108/16	Opracowanie algorytmów i modeli z dziedziny sztucznej inteligencji z wykorzystaniem metod drzew behawioralnych celem wdrożenia do gier typu Real Time Strategy	886 397,20
22	The Farm 51 Group Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0109/16	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	3 733 129,85
23	CD PROJEKT SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0110/16	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	6 452 510,88
24	The Farm51 Group Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0111/16	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)	2 334 353,62
25	CD PROJEKT SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0112/16	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	4 869 327,62

26	ABM Space Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0113/16	ReMY - Remote Mars Yard	2 085 331,94
27	Cherry Pick Games Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0114/16	"CherryStream" - inteligentny system wspierający powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry	2 775 542,21
28	Studio Produkcyjne Orka Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0115/16	Innowacyjne wykorzystanie silnika gry komputerowej w celu obniżenia kosztu i skrócenia czasu produkcji filmu animowanego	5 366 983,25
29	Fabryka Nowych Technologii Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0116/16	Innowacyjny silnik do edycji i tworzenia gier online o nieliniowej fabule	2 158 416,00
30	Fabryka Nowych Technologii Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0117/16	Prace badawczo-rozwojowe nad innowacyjnym i unikalnym językiem i środowiskiem developerskim do tworzenia oprogramowania gier bez znajomości kodowania	1 768 890,24
31	CD PROJEKT SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0118/16	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	6 677 368,30
32	CI GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0119/16	Opracowanie innowacyjnej technologii opartej o zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji dedykowane do generowania otoczenia gracza, w tym tłumy oraz stada zwierząt	4 883 207,60
33	GOG Poland Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0120/16	System generycznego wsparcia cross-platformowej rozgrywki wieloosobowej w grach komputerowych dla najpopularniejszych konsol i systemów operacyjnych	1 578 855,49
34	LUNAPARK Sp. z o.o. sp. k.	POIR.01.02.00-00-0121/16	Opracowanie nowego środowiska gier 3D w konwencji makietowego stylu wizualnego, które poprzez digitalizację ręcznie wykonanych makiet umożliwi swobodny ruch kamery w rozgrywce	726 082,82

35	VIVID GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0122/16	Opracowanie systemu personalizacji w grze z mechanizmami rozgłaszania (broadcastem) w ekosystemie - Game Content Personalization System GCPS	1 369 535,49
36	RdLabs sp. z o.o. sp. k.	POIR.01.02.00-00-0123/16	Opracowanie aplikacji wykorzystującej efekt wirtualnej rzeczywistości przeznaczonej zarówno do nauki języków obcych jak i do prowadzenia eksperymentów badawczych	7 926 086,03
37	Artur Jastrzębski Artists Entertainment	POIR.01.02.00-00-0124/16	Wirtualny nauczyciel. Aplikacja edukacyjna i ogólnorozwojowa, dostosowana do potrzeb współczesnego dziecka.	2 500 000,00
38	VIVID GAMES SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0125/16	Opracowanie systemu do testów funkcjonalności na środowiskach serwerowych - Systemu GTF (Game Test Framework)	787 429,74
39	Grupa INTERIA.PL Sp. z o.o. spółka komandytowa	POIR.01.02.00-00-0126/16	Gra quizowa wspomagająca edukację, wykorzystująca najnowsze technologie	982 198,54
40	FLYING WILD HOG Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0127/16	Opracowanie innowacyjnej technologii silnika graficznego RoadHog 2	3 695 620,60
41	Extreme Events Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0128/16	RUNMAGEDDON PLAY innowacyjna gra wspierająca rozwój fizyczny oraz aktywny tryb życia wśród dorosłych i młodzieży	1 639 166,07
42	Ovid Works sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0129/16	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	953 719,99
43	INCUVO Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0130/16	Inteligentny system matchmakingu typu użytkownik-zawartość lub użytkownik-użytkownik, przeznaczony dla gier online dla wielu graczy	2 407 471,67

44	Techland Warszawa Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0131/16	"Opracowanie grywalnego prototypu interakcji z przeciwnikami nietypowych rozmiarów, dla gier z kategorii FPP, action-RPG, rozgrywanej w autorskim świecie fantasy, z wykorzystaniem technologii DirectX12."	592 361,64
45	Techland Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0132/16	Opracowanie nowatorskiej technologii wspierania efektywności produkcji zaawansowanych technologicznie gier AAA	3 730 151,57
46	Teyon Michał Tatka	POIR.01.02.00-00-0133/16	Od robota do człowieka. Innowacyjna technologia pozwalająca na płynną i dynamiczną regulację wpływu czynników ludzkich i psychologii człowieka na zachowania i algorytmy AI.	3 624 883,53
47	Przedsiębiorstwo Produkcyjno Usługowe Stolgraf Pasternak, Rodziewicz spółka jawna	POIR.01.02.00-00-0134/16	VRTierOne - Gra VR wspierająca terapię i rehabilitację osób po udarach	1 320 026,18
48	PENTACLE Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0135/16	Dostosowanie sposobu użytkowania i funkcjonowania gry "The Works of Mercy" do możliwości rzeczywistości wirtualnej (VR)	1 066 145,56
49	Reconizer Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0136/16	Miejska Gra Społecznościowa	1 559 524,33
50	Transition Technologies S.A., Utilitia Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0137/16	Rozwój zdolności echolokacji osób z dysfunkcją wzroku poprzez grę wykorzystującą dźwięki binauralne	915 618,60
51	11 BIT STUDIOS SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0138/16	Opracowanie technologii autonomicznego systemu analitycznego wspomagającego cyfrową dystrybucję i sprzedaż gier w oparciu o aktywności innych użytkowników - Games Republic 3.0 (GR 3.0)	1 362 489,60
52	VAO SPÓŁKA CYWILNA A. NADZIEJKO M. MIKAS	POIR.01.02.00-00-0139/16	Symulator wspierający szkolenie kierowców w zakresie transportu wielkogabarytowego oraz nienormatywnego w przestrzeni wirtualnej	4 781 716,49

53	FOREVER ENTERTAINMENT SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0140/16	Narzędzia i metodyka digitalizacji rzeczywistej scenografii nieożywionej dla potrzeb grafiki 3D w grach wideo w oparciu o techniki stereofotogrametrii	1 800 810,77
54	3Dev Marcin Nowak	POIR.01.02.00-00-0141/16	Stworzenie platformy badawczo-edukacyjnej dla gier wykorzystujących symulację mechanizmów i procesów biologicznych	717 104,09
55	Huckleberry Games Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0142/16	Przystosowana do technologii rzeczywistości wirtualnej (VR), bitewna gra video typu "combat" wykorzystująca możliwości sztucznej inteligencji dzięki mechanizmowi samouczenia się przeciwników	1 329 262,90
56	PLAYWAY SPÓŁKA AKCYJNA	POIR.01.02.00-00-0143/16	Dostosowanie sposobu użytkowania i funkcjonowania gry "Car Mechanic Simulator" do możliwości rzeczywistości wirtualnej (VR)	650 278,03
57	ISCG Sp. z o.o., Simulation Games Manufacture ALEKSANDER SIERŻĘGA	POIR.01.02.00-00-0144/16	Przeprowadzenie innowacyjnych prac B+R i opracowanie wirtualnej platformy grywalizacyjnej oraz metodyki jej wykorzystania do prowadzenia innowacyjnych eksperymentów badawczych	3 076 267,48
58	Warszawska Szkoła Filmowa	POIR.01.02.00-00-0145/16	Edytor prototypów scen i fabularnych sekwencji interaktywnych	1 538 709,12
59	Huckleberry Games Spółka Akcyjna	POIR.01.02.00-00-0146/16	Gra video typu RPG zawierająca unikalną warstwę audio oraz warstwę wizualną opartą o technologię mapowania, pozwalającą na kompleksowe oddziaływanie na gracza i jego stymulację większą ilością współgrających bodźców	2 152 476,00
60	Spectral Games Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0147/16	Stworzenie innowacyjnej technologii rozpoznawania języka symbolicznego w obszarze wirtualnej rzeczywistości i rzeczywistości rozszerzonej jako podstawowego elementu interfejsu użytkownika oraz jej implementacja w przykładowej grze	1 464 914,88
61	Union 4 Future Sp. z o. o.	POIR.01.02.00-00-0148/16	Opracowanie metod i narzędzi dydaktycznych opartych o gry komputerowe, wspomagających upowszechnianie treści edukacyjnych, w celu zwiększenia szans absolwentów na rynku pracy	591 977,40

62	STRANGE NEW THINGS Sp. z o.o. sp. k.	POIR.01.02.00-00-0149/16	System automatycznego generowania fabuły na podstawie modeli psychologicznych oraz modeli wiedzy o świecie	1 682 448,30
63	SILVER BULLET SOLUTIONS sp. z o.o. sp. k.	POIR.01.02.00-00-0150/16	Opracowanie zewnętrznego modułowego narzędzia do implementacji i optymalizacji zaawansowanej sztucznej inteligencji szerokiego zastosowania w grach wideo	4 156 673,00
64	Reality Games Polska Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0154/16	Big Data Game Content Engine: silnik udostępniany developerom jako usługa pozwalająca na wykorzystanie Big Data do tworzenia treści gier	2 460 561,80
65	DrOmnibus Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0155/16	Wykorzystanie gier opartych na metodzie Stosowanej Analizy Zachowania oraz modelach predykcyjnych do stworzenia narzędzia wspierającego przeciwdziałanie skutkom łagodnego Zaburzenia Poznawczego oraz demencji, w szczególności Alzheimer Disease	8 535 842,64
66	GAMEDESIRE Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0156/16	Opracowanie systemu usług sieciowych dla gier i aplikacji mobilnych w oparciu o rozwiązania kontenerowe w chmurze - platformy SGS	1 464 934,22
67	one2tribe Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0157/16	Mechanizm predykcji dla ekonomii behawioralnej w grach, symulacjach i systemach motywacyjnych wykorzystujący maszynowe uczenie się	1 106 543,59
68	BWRZ Sp. z o.o.	POIR.01.02.00-00-0158/16	Innowacyjna gra prowadząca szlakami dawnych browarów	1 870 702,08