



Ministerstwo Edukacji Narodowej

Departament Funduszy Strukturalnych

Pytania i odpowiedzi (część 1)

do nabory konkurencyjnego pn. „Opracowanie gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego” nr FERS.01.04-IP.05-005/25

Pytanie 1:

Czy każdy dopuszczony podmiot musi wyprodukować 3 gry?

Odpowiedź ION:

Tak, w ramach każdego projektu muszą być wyprodukowane 3 gry edukacyjne.

Pytanie 2:

Czy głównym wnioskodawcą może być organizacja, która nie spełnia kryterium dostępu 1, jeśli partner spełnia ten wymóg? W regulaminie jest taki zapis: "W przypadku realizacji projektu w partnerstwie, wymóg doświadczenia uznaje się za spełniony w sytuacji, kiedy którykolwiek z podmiotów wchodzących w skład partnerstwa go spełnia."

Odpowiedź ION:

Tak, zgodnie z zapisami Regulaminu naboru kryterium musi być spełnione przez jeden z podmiotów wchodzących w skład partnerstwa. W sytuacji, gdy lider projektu nie spełnia kryterium dostępu 1, będzie ono spełnione w przypadku, gdy któryś z partnerów spełnia je w całości.

Pytanie 3:

Czy gry mają być wytworzone komponentami ZPE?

Odpowiedź ION:

Tylko gry WEB (przeglądarkowe) powinny być wykonane jako *komponenty interaktywne* ZPE. Nie wykorzystuje się istniejących komponentów ZPE — wszystkie gry mają powstać od podstaw. Komponent interaktywny będzie pełnił funkcję interfejsu do uruchomienia gry na platformie ZPE oraz zapewniał integrację z kontem użytkownika i funkcjami zapisu postępów.

Gry desktopowe (na komputery PC) są dostarczane jako osobne instalatory i nie są tworzone jako komponenty ZPE. Gry desktopowe wyprodukowane i opublikowane zostaną

tel.: +48 22 34 74 881
sekretariat.dfs@men.gov.pl
efs.men.gov.pl

al. J.Ch. Szucha 25
00-918 Warszawa



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



jako plik instalatora wraz z materiałami i odpowiednimi plikami na platformie ZPE oraz na platformie dystrybucyjnej.

Pytanie 4:

A co z grami na urządzenia mobilne? Który to obszar?

Odpowiedź ION:

Gry desktopowe są przeznaczone wyłącznie na komputery osobiste z systemem Windows 10 lub nowszym i nie będą posiadać wersji na urządzenia mobilne.

Natomiast gry WEB (przeglądarkowe) muszą być kompatybilne z przeglądarkami na komputerach oraz urządzeniach mobilnych (tabletach, smartfonach). Wymóg ten został określony w punkcie „Platforma docelowa” dokumentu „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla gier”.

Gry WEB (przeglądarkowe) zostały przypisane do **Obszaru 3: Decyzyjne gry edukacyjne oparte na rozwiązywaniu problemów**.

Pytanie 5:

W scenariuszach gier podane są przykładowe komercyjne gry. Czy można wskazać przykłady gier realizujących dobre praktyki dostępności?

Odpowiedź ION:

Jako przykłady dobrych praktyk w obszarze dostępności można wskazać gry takie jak np.:

- ❑ **The Last of Us Part II** (dostępność dla graczy niewidomych i niesłyszących),
- ❑ **Forza Horizon 5** (rozbudowane opcje dostosowania dla osób z różnymi niepełnosprawnościami),
- ❑ **Celeste** (mechanizmy ułatwiające sterowanie i tempo gry),
- ❑ **Minecraft (Bedrock Edition)** (opcja zmiany kontrastu, czytelne oznaczenia).
- ❑ **A Blind Legend** – gra dźwiękowa, zaprojektowana specjalnie z myślą o osobach niewidomych i niedowidzących,
- ❑ **Animal Crossing: New Horizons** – spokojna rozgrywka bez presji czasowej, wspierająca graczy z trudnościami emocjonalnymi,
- ❑ **Farming Simulator 22** – symulacja pracy rolnika, umożliwiająca rozwój umiejętności zarządzania i planowania, odpowiednia również dla osób z potrzebą nauki przez praktykę,
- ❑ **The Sims 4** – symulator życia, zawierający opcje dostępności, takie jak zmiany interfejsu i uproszczone sterowanie,
- ❑ **Squla** – platforma edukacyjna online z prostymi mechanizmami dostępu, odpowiednia dla dzieci z trudnościami w nauce,

- ❓ **Progres: Pamięć i koncentracja** – gra wspierająca rozwój funkcji poznawczych u dzieci z trudnościami w koncentracji,
- ❓ **Portal 2** – gra logiczna, wspierająca rozwój myślenia przestrzennego, z trybem kooperacyjnym ułatwiającym wspólne rozwiązywanie problemów.

Pomimo, że wskazane powyżej tytuły są komercyjne i nie są edukacyjne w ścisłym sensie, mogą być inspiracją dla zastosowania funkcji poprawiających dostępność (np. opcje zmiany kontrastu, rozmiaru czcionek, dostosowania sterowania).

Pytanie 6:

Czy gry będą wspierane z poziomu API platformy (zapisywanie postępów, wybór ścieżek)?

Odpowiedź ION:

Sposób wsparcia zapisu postępów i integracji z API zależy od rodzaju gry:

Gry desktopowe:

- ❓ Zapis postępów odbywa się lokalnie na urządzeniu użytkownika, zgodnie z zasadami systemu operacyjnego (np. katalog *AppData* w systemie Windows).
- ❓ Gry desktopowe muszą wspierać zarówno automatyczny, jak i manualny system zapisu stanu rozgrywki.
- ❓ Integracja z API ZPE nie jest obowiązkowa dla gier desktopowych, jednak zaleca się przygotowanie systemu zapisu postępów oraz osiągnięć zgodnego z platformami takimi jak Steam, z uwzględnieniem możliwości implementacji podobnej funkcjonalności dla ZPE.
- ❓ W przypadku gier multiplayer serwer gry powinien obsługiwać funkcje zapisu stanu i synchronizacji, a także – o ile będzie to możliwe – umożliwiać integrację z API ZPE.

Gry WEB (przeglądarkowe):

- ❓ Zapis postępów powinien być realizowany poprzez integrację z profilem użytkownika ZPE, jeżeli jest to technicznie możliwe i zgodne z zasadami bezpieczeństwa platformy.
- ❓ Jeśli gra posiada tryb multiplayer, system zapisu musi umożliwiać synchronizację stanu rozgrywki z serwerem, zapewniając płynność i ciągłość gry pomiędzy sesjami.
- ❓ Dane użytkownika oraz zapisy gry muszą być przechowywane bezpiecznie, zgodnie z obowiązującymi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych i bezpieczeństwa cybernetycznego.

System osiągnięć i odznak:



- ❓ Gry desktopowe powinny być przygotowane do obsługi systemu osiągnięć i odznak zgodnego z wymaganiami platform takich jak Steam.
- ❓ W przypadku gier WEB, zaleca się wdrożenie podobnego mechanizmu po stronie ZPE – np. przypisywanie odznak i osiągnięć do profilu użytkownika.

Wszystkie powyższe wymagania wynikają z załącznika nr 11 do Regulaminu „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla gier”, w szczególności z punktów dotyczących:

- ❓ bezpieczeństwa danych (pkt 21),
- ❓ systemu zapisu gry (pkt 18),
- ❓ zasad integracji z platformami dystrybucji cyfrowej i platformą ZPE.

Dobre praktyki przy projektowaniu gier:

Podczas projektowania gier należy stosować dobre praktyki związane z:

- ❓ bezpieczeństwem przechowywania i synchronizacji danych użytkowników,
 - ❓ kompatybilnością systemów zapisu z popularnymi platformami dystrybucji cyfrowej (np. Steam, Epic Games Store),
 - ❓ zapewnieniem możliwości rozwoju i skalowalności systemu zapisu, aby umożliwić łatwą integrację z rozwijającymi się funkcjonalnościami ZPE (np. profile graczy, odznaki, zapisy rozgrywki w chmurze).
- Dzięki temu możliwe będzie sprawne wdrożenie ewentualnych nowych funkcji platformy ZPE bez konieczności przebudowy całej architektury gry.

Pytanie 7:

Czy możliwe jest partnerstwo z podmiotem z zagranicy?

Odpowiedź ION:

Zgodnie ze *Szczegółowym Opiszem Priorytetów Programu FERS* możliwość realizacji projektów w ramach tego rodzaju partnerstw możliwa jest w ramach działania 01.01 *Współpraca ponadnarodowa*. W ramach działania 01.04 *Rozwój systemu edukacji*, w którym realizowany jest przedmiotowy nabór, nie zaplanowano tego typu działań.

Pytanie 8:

Opisali Państwo 10 ról, które mają być pokryte w projekcie. Czy każda osoba może łączyć kilka ról? (np. grafik + programista)

Odpowiedź ION:

W kryterium dostępu nr 12 został wskazany minimalny zespół pracowników, który musi być zaplanowany do zatrudnienia w ramach budżetu projektu. Jedna osoba może łączyć kilka ról pod warunkiem spełniania wszystkich wymagań przewidzianych dla tych stanowisk, które zostały szczegółowo opisane w załączniku nr 15 do Regulaminu naboru.

Należy pamiętać, że zgodnie z *Zasadami finansowania FERS* muszą być spełnione co najmniej poniższe warunki:

- a) obciążenie pracownika z tego wynikające nie wyklucza możliwości prawidłowej i efektywnej realizacji wszystkich zadań powierzonych danej osobie,
- b) łączne zaangażowanie zawodowe personelu projektu, niezależnie od formy zaangażowania, w realizację wszystkich projektów finansowanych z funduszy strukturalnych i Funduszu Spójności oraz działań finansowanych z innych źródeł, w tym środków własnych beneficjenta i innych podmiotów, nie przekracza 276 godzin miesięcznie.

Pytanie 9:

Czy prawnik ds. prawa autorskiego musi być zatrudniony na stałe przez cały okres projektu? Czy możliwa jest współpraca np. z kancelarią lub na umowę zlecenie?

Odpowiedź ION:

Zgodnie zapisami kryterium dostępu nr 12 wnioskodawca musi zapewnić, że członkowie zespołu będą pracować nad utworzeniem gier edukacyjnych aż do momentu ich ostatecznej akceptacji i przyjęcia przez ORE. W związku z powyższym wnioskodawca musi zapewnić dostępności prawnika na potrzeby zabezpieczenia kwestii autorskich w projekcie w trakcie realizacji całego projektu, aż do przyjęcia produktów przez ORE.

Do decyzji wnioskodawcy należy wybór odpowiedniej formy zatrudnienia. Możliwa jest współpraca w elastyczniejszej formie, np. na podstawie umowy zlecenia lub umowy o świadczenie usług (także w ramach współpracy z kancelarią prawną) albo zatrudnienie na podstawie umowy o pracę.

Pytanie 10:

Czy w projekcie dopuszczalne są różne formy zatrudnienia zespołu (np. B2B, umowa o dzieło, zlecenie)?

Pytanie 11:

Czy możliwe jest zakwalifikowanie wydatku za współpracę z prawnikiem na podstawie faktury?

Odpowiedź ION:

Tak, dopuszczalne są różne formy zatrudnienia lub współpracy z członkami zespołu, o ile są zgodne z obowiązującymi przepisami i umożliwiają właściwe wykonanie zadań w projekcie. Wnioskodawca samodzielnie wybiera odpowiednią formę angażowania osób do realizacji zadań, przy zachowaniu zgodności z *Zasadami kwalifikowalności wydatków*, *Wytycznymi dotyczącymi kwalifikowalności* oraz obowiązkami wynikającymi z przepisów prawa.

Pytanie 12:

Czy możliwe jest wprowadzenie dodatkowych ról (np. tester gry) i rozliczanie ich kosztów jako wydatki kwalifikowane?

Odpowiedź ION:

Tak, możliwe jest uwzględnienie w projekcie dodatkowych stanowisk, nieujętych w zespole wskazanym w kryterium dostępu nr 12, jeżeli są one uzasadnione specyfiką produkcji gier



(np. rola testera).

Koszty takich funkcji mogą być kwalifikowane, o ile będą powiązane z realizacją celów projektu oraz prawidłowo opisane i uzasadnione we wniosku o dofinansowanie.

Pytanie 13:

Czy można założyć realizację jednej gry rocznie (czyli pracę nad jedną grą na raz)?

Odpowiedź ION:

Nie, produkcja gier musi przebiegać równolegle.

Prace nad wszystkimi trzema grami powinny toczyć się w tym samym czasie, tak aby umożliwić optymalne wykorzystanie zasobów zespołu (np. wspólne komponenty, technologie, grafika) i zapewnić zgodność harmonogramu realizacji projektu z kryterium dostępu nr 7.

Pytanie 14:

Czy w ciągu pierwszych trzech miesięcy projektu należy opracować GDD dla jednej gry czy dla wszystkich trzech?

Odpowiedź ION:

Do końca trzeciego miesiąca realizacji projektu należy opracować i przekazać dokumentację GDD dla **wszystkich trzech gier** objętych zakresem projektu.

Opracowanie trzech GDD w początkowej fazie pozwoli zapewnić spójność projektową, a także umożliwi ORE przeprowadzenie wczesnej weryfikacji założeń każdej gry.

