

**Procedura współpracy Beneficjentów konkursu pn. "Opracowanie gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego" z ekspertami projektu niekonkurencyjnego pn. „Odbiór zaawansowanych technologicznie e-materiałów i gier” realizowanego przez Ośrodek Rozwoju Edukacji w ramach Programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego**

Celem projektu niekonkurencyjnego pn. „Odbiór zaawansowanych technologicznie e-materiałów i gier”, realizowanego przez Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie (ORE), będzie odbiór i udostępnienie na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (ZPE) zaawansowanych e-materiałów dydaktycznych oraz gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego. Zaplanowane do wytworzenia e-materiały i gry stanowią kontynuację działań podjętych we wcześniejszych projektach realizowanych w ramach PO KL i PO WER, dotyczących rozwoju cyfrowych narzędzi, środków i materiałów dydaktycznych. Projekt jest kolejnym etapem długofalowej strategii dostosowania treści, metod i organizacji nauczania do potrzeb współczesnej edukacji.

W wyniku działań prowadzonych w ramach projektu niekonkurencyjnego pn. „Pilotażowe wdrożenie modułowych e-podręczników oraz opracowanie założeń do zaawansowanych technologicznie e-materiałów wspierających nowoczesne metody nauczania i uczenia się” zostały m.in. opracowane scenariusze dla 18 gier edukacyjnych, zawierające m.in.: opis merytorycznej koncepcji gry, zakres treści programowych, główną oś i filary gry, sugerowane mechaniki, wytyczne dotyczące dostosowania do standardu WCAG, kluczowe wymagania funkcjonalne i techniczne oraz sugerowany rodzaj gry. Ww. scenariusze gier edukacyjnych są załącznikami do Regulaminu naboru.

Procedura nadzoru merytorycznego i odbioru opracowanych w projektach konkursowych gier edukacyjnych jest skoncentrowana na monitorowaniu jakości ich wykonania oraz wdrożeniu niezbędnych korekt i modyfikacji, w celu ich ostatecznego udostępnienia na ZPE.

Procedura umożliwi odebranie i udostępnienie na ww. platformie, zarządzanej przez Ministerstwo Edukacji Narodowej (MEN), 18 gier edukacyjnych w sześciu obszarach:

- Obszar 1. Przygodowe gry edukacyjne z historycznym tłem kulturowym
- Obszar 2. Symulacyjne gry z elementami zarządzania
- Obszar 3. Decyzyjne gry edukacyjne oparte na rozwiązywaniu problemów
- Obszar 4. Poznawcze gry edukacyjne z elementami przetrwania i eksploracji środowiska przyrodniczego
- Obszar 5. Logiczne gry edukacyjne wspierające rozwój krytycznego myślenia
- Obszar 6. Strategiczne gry edukacyjne rozwijające zdolności analityczne i planowania

Niniejsza procedura określa tryb współpracy Beneficjentów konkursowych z ekspertami ORE, w okresie realizacji ww. projektu niekonkurencyjnego ORE, tj. od momentu przekazania GDD (Game



Design Document) do momentu odbioru ostatecznych wersji gier edukacyjnych, uwzględniających rekomendacje oraz wszystkie wskazówki i wytyczne ekspertów merytorycznych ORE, w tym wymagania WCAG oraz wymagania funkcjonalne i techniczne.

W kolejnych miesiącach realizacji projektów, Beneficjenci konkursowi są zobowiązani do przekazywania zgodnie z zaakceptowanym przez ekspertów ORE harmonogramem produkcji, kolejnych produktów określonych w kryterium dostępu nr 7, celem ich weryfikacji przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego. W przypadku znacznego obciążenia pracą ekspertów ORE, możliwa jest modyfikacja ustalonego harmonogramu produkcji i weryfikacji produktów.

Aby gra edukacyjna uzyskała ocenę pozytywną (została zatwierdzona) musi być zgodna z wymaganiami zawartymi w scenariuszu, w tym:

- merytoryczną koncepcją gry;
- charakterystyką gry;
- wymaganiami WCAG;
- wymaganiami technicznymi i funkcjonalnymi.

Ponadto każda gra musi spełniać standardy i zalecenia określone w kryterium dostępu nr 11 oraz w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla gier edukacyjnych”, stanowiącym załącznik nr 11 do Regulaminu naboru. W okresie realizacji ww. projektu niekonkurencyjnego ORE, Beneficjenci konkursowi będą mogli konsultować zakres treści programowych poszczególnych gier z ekspertami merytorycznymi ORE.

Możliwe rodzaje gry edukacyjnej to: gry desktopowe (ang. Desktop Games) oraz gry przeglądarkowe (ang. Browser-based Games). Gry przeglądarkowe zostaną przygotowane jako komponent interaktywny Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej (ZPE), który daje możliwość wstawienia gry do materiałów edukacyjnych za pomocą edytora ZPE. Gry desktopowe wyprodukowane i opublikowane zostaną jako plik instalatora wraz z materiałami, opisami i odpowiednimi plikami na platformie ZPE oraz na platformie dystrybucyjnej (np. Steam).

W uzasadnionych przypadkach, po konsultacji z ekspertami ORE i za ich pozytywną opinią, dopuszcza się zmianę rodzaju gry z przeglądarkowej na desktopową lub odwrotnie, pod warunkiem, że Beneficjent konkursowy wykaże konkretne korzyści wynikające z tej zmiany. W takim przypadku Beneficjent konkursowy jest zobowiązany do przekazania do zespołu ORE raportu technicznego, który będzie zawierał opis korzyści z tej zmiany wraz z analizą wydajności. Korzyści te obejmują co najmniej: poprawę wydajności (np. krótszy czas ładowania lub lepsza obsługa starszych urządzeń), zwiększenie możliwości rozgrywki (np. dodatkowe funkcje dostępne tylko na określonej platformie) lub optymalizację zasobów (np. mniejsze wymagania pamięciowe).

Opracowywane wersje gier edukacyjnych będą zamieszczane na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej za pomocą dedykowanego narzędzia. W trakcie realizacji Etapu 1, Beneficjenci konkursowi zostaną przeszkoleni przez zespół ekspertów ORE w zakresie funkcjonalności edytora



Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej, w tym procesu zamieszczania gier, testowania oraz ich późniejszych aktualizacji.

Na etapie odbioru ostatecznych wersji gier edukacyjnych, wszystkie gry muszą zostać zatwierdzone przez zespół ekspertów w ORE. W przypadku zgłoszenia uwag przez ekspertów, Beneficjenci konkursowi są zobowiązani do wprowadzenia wymaganych korekt/modyfikacji w zakresie błędów językowych, w tym stylistycznych i ortograficznych lub innych wskazanych elementów. Proces konsultacji i zatwierdzania ma na celu zapewnienie najwyższej jakości opracowanych materiałów. Ostateczne zatwierdzenie gier edukacyjnych przez ekspertów jest warunkiem uznania wydatków na ich opracowanie oraz kosztów wynagrodzenia osób odpowiedzialnych za nadzór i koordynację prac za kwalifikowalne.

Terminy odbioru ostatecznych wersji gier edukacyjnych uzależnione są od daty podpisania umów o dofinansowanie realizacji projektów konkursowych.

Jeśli gry edukacyjne mimo poddania procesowi weryfikacji, zgłoszenia uwag przez ekspertów ORE oraz korekty ze strony Beneficjenta konkursowego nie osiągną oczekiwanej jakości (nie zostaną zatwierdzone przez ekspertów ORE), możliwe będzie uznanie wydatków poniesionych na ich opracowanie oraz kosztów wynagrodzenia osób odpowiedzialnych za nadzór i koordynację prac związanych z ich opracowaniem, za niekwalifikowalne.

Beneficjenci konkursowi zobowiązani są do przekazania plików źródłowych dla wyprodukowanych i opublikowanych gier, w tym modeli, tekstur, skryptów i animacji, na osobnym nośniku lub w chmurze.

Beneficjenci konkursowi zobowiązani są także do zapewniania wsparcia technicznego dla wyprodukowanych gier przez okres 12 miesięcy od momentu publikacji na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej. Wsparcie to będzie obejmowało usuwanie błędów technicznych oraz drobne modyfikacje w zgodzie z zaakceptowanym zakresem funkcjonalnym.

Dodatkowo, zgodnie z jednym z kryteriów dostępu każdy Beneficjent konkursowy jest zobowiązany utworzyć zespół umożliwiający sprawny i terminowy przebieg prac nad wyprodukowaniem wszystkich gier edukacyjnych w ramach danego obszaru. Zespół musi być złożony co najmniej z:

- a) koordynatorów produkcji,
- b) game designerów,
- c) programistów,
- d) grafików,
- e) muzyków lub dźwiękowców,
- f) specjalistów w zakresie WCAG i tworzenia gier w sposób uniwersalny uwzględniający potrzeby uczniów z różnymi rodzajami niepełnosprawności,
- g) specjalistów do spraw obsługi prawnej w zakresie prawa autorskiego,
- h) metodyków nauczania i specjalistów merytorycznych w zakresie tematyki tworzonych gier edukacyjnych,



i) osób odpowiedzialnych za korektę językową i stylistyczną.

Członkowie zespołu muszą być jednocześnie twórcami gier i pracować nad ich utworzeniem aż do momentu ich ostatecznej akceptacji i przyjęcia przez ORE. Skład zespołu musi być zgodny z zapisami wniosku o dofinansowanie. W uzasadnionych przypadkach, na wniosek Beneficjenta konkursowego (na etapie realizacji projektu), Instytucja Organizująca Nabór (ION) może wyrazić zgodę na zmianę członka lub członkini zespołu, pod warunkiem, że osoba, która zastąpi danego członka lub członkinię, będzie miała porównywalne kompetencje.

| Lp.           | Osoba wykonująca działanie  | Działanie  | Termin wykonania   |
|---------------|---|--|--|
| <b>Etap 1</b> |   |  |  |
| 1.            | Beneficjent konkursowy – osoba/y wyznaczona/e do kontaktów z ekspertami projektu niekonkurencyjnego | <p><b>Przekazanie Game Design Document (GDD)</b></p> <p><b>1. Tworzenie materiału i jego zamieszczenie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beneficjent konkursowy opracowuje dokument <b>Game Design Document (GDD)</b> i tworzy materiał w dedykowanym narzędziu na ZPE pod nazwą „[tytuł gry] - GDD”.</li> <li>○ Dokument może być zamieszczony w formie załącznika tekstowego (np. .docx, .pdf) jednak zalecaną formą jest zamieszczenie treści bezpośrednio w materiale.</li> </ul> <p><b>2. Opis zawartości dokumentu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ GDD musi zawierać szczegółowy opis kluczowych elementów gry, takich jak: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ mechaniki rozgrywki,</li> <li>▪ struktura poziomów,</li> <li>▪ interfejs użytkownika (UI),</li> <li>▪ styl artystyczny i elementy wizualne,</li> <li>▪ narracja i systemy fabularne,</li> <li>▪ techniczne wymagania produkcji.</li> </ul> </li> <li>○ Dokument powinien być spójny z założeniami przekazanymi w scenariuszu gry załączonym do Regulaminu naboru i zgodny z wytycznymi ZPE.</li> </ul> <p><b>3. Recenzja i zatwierdzenie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dokument GDD jest przekazywany zespołowi ekspertów ORE do oceny.</li> <li>○ Uwagi i sugestie dotyczące dokumentu są przekazywane Beneficjentowi konkursowemu za pomocą dedykowanego narzędzia na ZPE w formie komentarzy.</li> </ul> <p><b>4. Zatwierdzenie i dalsza współpraca:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Po akceptacji GDD przez zespół ekspertów ORE, dokument zostaje zatwierdzony i pozostaje</li> </ul> | Nie później niż do końca 3. miesiąca od daty rozpoczęcia realizacji projektu, określonej we wniosku o dofinansowanie projektu Beneficjenta konkursowego. |



|    |   |  |  |
|----|---|--|--|
|    |   | <p>w dedykowanym narzędziu na ZPE jako oficjalny materiał.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>W przypadku konieczności wprowadzenia zmian, Beneficjent konkursowy opracowuje poprawioną wersję dokumentu, odnosząc się do uwag ekspertów w komentarzach.</li> <li>Wszystkie zmiany są transparentnie rejestrowane, co ułatwia monitorowanie postępów oraz utrzymanie zgodności z oczekiwaniami.</li> </ul> <p><b>5. Zastosowanie w kolejnych etapach:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zatwierdzony GDD służy jako podstawa do realizacji kolejnych etapów projektu, w tym tworzenia Vertical Slice oraz finalnej wersji gry.</li> <li>Dokument pozostaje dostępny w dedykowanym narzędziu na ZPE na każdym etapie projektu, umożliwiając elastyczną pracę nad jego zawartością i wprowadzanie ewentualnych dostosowań w miarę potrzeb.</li> </ul> |  |
| 2. | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowym i/lub ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego | Formalna weryfikacja otrzymanych GDD i przekazanie ich do właściwych ekspertów projektu niekonkurencyjnego.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 3 dni robocze od otrzymania GDD.   |
| 3. | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Analiza zgodności otrzymanych GDD z merytorycznymi wymaganiami, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru. W razie niezgodności GDD ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania GDD.  |
| 4. | Informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym po stronie projektu niekonkurencyjnego                       | Analiza zgodności otrzymanych GDD z wymaganiami funkcjonalnymi i technicznymi, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru. W razie niezgodności GDD ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania GDD od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 5. | Eksperti ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG po stronie projektu niekonkurencyjnego   | Analiza zgodności otrzymanych GDD z wytycznymi dotyczącymi dostosowania do standardu WCAG, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru. W razie niezgodności GDD ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania GDD od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 6. | Główny ekspert merytoryczny po  | Ocena spójności ocen ekspertów i uzgadnianie wspólnego stanowiska dla gier z poszczególnych obszarów.  | Na bieżąco.  |

|               |  |   |   |
|---------------|--|---|---|
|               | stronie projektu niekonkurencyjnego  |   |   |
| 7.            | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi   | Bieżąca współpraca z Beneficjentami konkursowymi i ekspertami ORE. Weryfikacja wprowadzanych zmian przez Beneficjentów konkursowych. Przekazywanie uwag i wskazówek od ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE.   | Na bieżąco.   |
| 8.            | Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Prowadzenie negocjacji i rozstrzygnięcie sporów dot. GDD pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu niekonkurencyjnego ORE.   | Na bieżąco.<br>W przypadku braku rozstrzygnięcia sporu pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu ORE, istnieje możliwość zlecenia dodatkowej opinii ekspertowi zewnętrznemu. |
| 9.            | Beneficjent konkursowy   | Wprowadzenie do GDD zgłoszonych przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE korekt i modyfikacji, po ewentualnych uzgodnieniach.<br>Przekazanie poprawionych GDD do ponownej weryfikacji i akceptacji przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego.  | Na bieżąco.<br>Nie później niż w terminie 14 dni roboczych od otrzymania uwag.  |
| 10.           | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego, informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym, eksperci ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG | Weryfikacja i zatwierdzenie poprawionych GDD dla gier z danego obszaru. Przekazanie informacji do Beneficjenta konkursowego.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 7 dni roboczych od otrzymania GDD.  |
| <b>Etap 2</b> |  |   |   |
| 11.           | Beneficjent konkursowy   | Przekazanie mailowo ekspertowi ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub ekspertowi ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego oraz poprzez dedykowane narzędzie na ZPE, opracowanych szczegółowych harmonogramów produkcji gier, uwzględniających kolejne etapy określone w kryterium dostępu nr 7 i w niniejszej procedurze współpracy Beneficjentów konkursowych z ekspertami projektu niekonkurencyjnego ORE. | Nie później niż do końca 6. miesiąca od daty rozpoczęcia realizacji projektu, określonej we wniosku o dofinansowanie projektu Beneficjenta konkursowego.                                      |
| 12.           | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub ekspert ds. interwencji   | Weryfikacja otrzymanych harmonogramów, bieżąca współpraca z głównym ekspertem merytorycznym i informatykami ds. integrowania e-materiałów pod względem  | Na bieżąco.<br>Nie później niż w terminie 7 dni   |

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|   | publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego  | technologicznym oraz przekazanie ewentualnych uwag i wskazówek Beneficjentowi konkursowemu.   | roboczych od otrzymania harmonogramu.  |
| 13.   | Beneficjent konkursowy   | Wprowadzenie do harmonogramu zgłoszonych przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE korekt i modyfikacji, po ewentualnych uzgodnieniach.<br>Przekazanie mailowo ekspertowi ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub ekspertowi ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego oraz poprzez dedykowane narzędzie na ZPE, poprawionych harmonogramów do ponownej weryfikacji. | Na bieżąco.<br>Nie później niż w terminie 7 dni roboczych od otrzymania uwag.  |
| 14.   | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego     | Weryfikacja poprawionych harmonogramów we współpracy z głównym ekspertem merytorycznym i informatykami ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym.  | Na bieżąco.  |
| 15.   | Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Zatwierdzenie poprawionych harmonogramów produkcji gier z danego obszaru. Przekazanie informacji do Beneficjenta konkursowego.  | Na bieżąco.  |
| <b>Działania cykliczne od przekazania harmonogramu do końca realizacji projektu Beneficjenta konkursowego</b> |  |   |  |
| 16.   | Beneficjent konkursowy   | Przekazanie raportu z przebiegu prac wraz z przedstawieniem efektów i rezultatów, uwzględniającego aktualizację GDD, do eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub eksperta ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego (mailowo oraz poprzez dedykowane narzędzie na ZPE).  | Do 5. dnia po zakończeniu każdego miesiąca od przekazania harmonogramu produkcji opracowanego przez Beneficjenta konkursowego. |
| 17.   | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego | Formalna weryfikacja otrzymanych raportów (w tym zgodności z harmonogramem produkcji) i przekazanie ich do właściwych ekspertów projektu niekonkurencyjnego.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 3 dni robocze od otrzymania raportu.   |
| 18.   | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego   | Analiza zgodności rezultatów prac oraz zaktualizowanych GDD z merytorycznymi wymaganiami, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania raportu od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 19.   | Informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem   | Analiza zgodności rezultatów prac oraz zaktualizowanych GDD z wymaganiami funkcjonalnymi i technicznymi, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania raportu od eksperta   |

|               |  |  |   |
|---------------|--|--|---|
|               | technologicznym po stronie projektu niekonkurencyjnego   | W razie niezgodności ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.  | ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi.   |
| 20.           | Eksperci ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Analiza zgodności rezultatów prac oraz zaktualizowanych GDD z wytycznymi dotyczącymi dostosowania do standardu WCAG, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania raportu od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi.  |
| 21.           | Główny ekspert merytoryczny po stronie projektu niekonkurencyjnego   | Ocena spójności ocen ekspertów i uzgadnianie wspólnego stanowiska dla gier z poszczególnych obszarów.  | Na bieżąco.   |
| 22.           | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi   | Bieżąca współpraca z Beneficjentami konkursowymi i ekspertami ORE. Weryfikacja wprowadzanych zmian przez Beneficjentów konkursowych. Przekazywanie uwag i wskazówek od ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE.  | Na bieżąco.   |
| 23.           | Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Prowadzenie negocjacji i rozstrzygnięcie sporów dot. opracowanych rezultatów i GDD, pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu niekonkurencyjnego ORE.   | Na bieżąco.<br>W przypadku braku rozstrzygnięcia sporu pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu ORE, istnieje możliwość zlecenia dodatkowej opinii ekspertowi zewnętrznemu. |
| 24.           | Beneficjent konkursowy   | Wprowadzenie korekt i modyfikacji na podstawie uwag zgłoszonych przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE, po ewentualnych uzgodnieniach.<br>Przekazanie poprawionych efektów i rezultatów oraz zaktualizowanych GDD do ponownej weryfikacji i akceptacji przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego. | Na bieżąco.<br>Nie później niż w terminie 7 dni roboczych od otrzymania uwag.   |
| 25.           | Eksperci merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego, informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym, eksperci ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG | Weryfikacja poprawionych efektów i rezultatów oraz zatwierdzenie poprawionych wersji zaktualizowanych GDD dla gier z danego obszaru.<br>Przekazanie informacji o zakończeniu recenzji do Beneficjenta konkursowego.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania poprawionych rezultatów.   |
| <b>Etap 3</b> |  |  |   |



|     |                        |   |   |
|-----|------------------------|---|---|
| 26. | Beneficjent konkursowy | <p><b>Przekazanie Vertical Slice</b><br/>Beneficjent konkursowy tworzy materiał pod nazwą „[tytuł gry] - Vertical Slice”, a następnie:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Zamieszczenie Vertical Slice w materiale:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dla gier przeznaczonych na komputery z systemem Windows: Beneficjent konkursowy zamieszcza w materiale <b>plik instalacyjny</b> (np. .exe) wraz z instrukcją instalacji i uruchomienia.</li> <li>○ Dla gier typu WEB: Beneficjent konkursowy zamieszcza Vertical Slice jako <b>działający komponent interaktywny</b>.</li> </ul> </li> <li><b>2. Opis funkcjonalności i funkcji:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ W materiale Beneficjent konkursowy zawiera szczegółowy <b>opis funkcjonalności</b> oraz <b>listę funkcji</b> zawartych w Vertical Slice, takich jak: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ główne mechaniki gry,</li> <li>▪ interfejs użytkownika (UI),</li> <li>▪ wybrany poziom gry,</li> <li>▪ finalny artstyle,</li> <li>▪ cutscenki (jeśli występują).</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><b>3. Ocena i informacja zwrotna:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vertical Slice jest przekazywany zespołowi ekspertów ORE do oceny.</li> <li>○ Uwagi i wskazówki są przekazywane Beneficjentowi konkursowemu za pomocą dedykowanego narzędzia na ZPE w formie komentarzy.</li> </ul> </li> <li><b>4. Korekta i kontynuacja materiału:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Jeśli wymagane są poprawki, Beneficjent konkursowy opracowuje zaktualizowaną wersję Vertical Slice jako <b>kontynuację materiału</b>, pozostawiając pierwotną wersję nienaruszoną.</li> <li>○ W komentarzach Beneficjent konkursowy odnosi się do uwag ekspertów, wyjaśniając wprowadzone zmiany.</li> </ul> </li> </ol> <p>W przypadku gier WEB, przed zatwierdzeniem materiału Beneficjent konkursowy jest zobowiązany do przeprowadzenia testów kompatybilności z Zintegrowaną Platformą Edukacyjną zgodnie z "Dokumentacją techniczną komponentów interaktywnych", stanowiącą załącznik nr ... do Regulaminu naboru. Wyniki testów należy dołączyć do materiału jako załącznik.</p> | Nie później niż do końca 12. miesiąca od daty rozpoczęcia realizacji projektu, określonej we wniosku o dofinansowanie projektu Beneficjenta konkursowego. |
|-----|------------------------|---|---|

|     |  |  |   |
|-----|--|--|---|
| 27. | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego | Formalna weryfikacja otrzymanych vertical slice i przekazanie ich do właściwych ekspertów projektu niekonkurencyjnego.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 3 dni robocze od otrzymania vertical slice.   |
| 28. | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego   | Analiza zgodności otrzymanych vertical slice z merytorycznymi wymaganiami, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności vertical slice ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.                            | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania vertical slice od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi.   |
| 29. | Informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym po stronie projektu niekonkurencyjnego                        | Analiza zgodności otrzymanych vertical slice z wymaganiami funkcjonalnymi i technicznymi, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności vertical slice ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.             | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania vertical slice od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi.   |
| 30. | Eksperti ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Analiza zgodności otrzymanych vertical slice z wytycznymi dotyczącymi dostosowania do standardu WCAG, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności vertical slice ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu. | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania vertical slice od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi.   |
| 31. | Główny ekspert merytoryczny po stronie projektu niekonkurencyjnego   | Ocena spójności ocen ekspertów i uzgadnianie wspólnego stanowiska dla gier z poszczególnych obszarów.  | Na bieżąco.   |
| 32. | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi   | Bieżąca współpraca z Beneficjentami konkursowymi i ekspertami ORE. Weryfikacja wprowadzanych zmian przez Beneficjentów konkursowych. Przekazywanie uwag i wskazówek od ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE.  | Na bieżąco.   |
| 33. | Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Prowadzenie negocjacji i rozstrzygnięcie sporów dot. vertical slice pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu niekonkurencyjnego ORE.   | Na bieżąco.<br>W przypadku braku rozstrzygnięcia sporu pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu ORE, istnieje możliwość zlecenia dodatkowej opinii ekspertowi zewnętrznemu. |

|               |  |   |   |
|---------------|--|---|---|
| 34.           | Beneficjent konkursowy   | Wprowadzenie do vertical slice zgłoszonych przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE korekt i modyfikacji, po ewentualnych uzgodnieniach.<br>Przekazanie poprawionych vertical slice do ponownej weryfikacji i akceptacji przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego.  | Na bieżąco.<br>Nie później niż w terminie 14 dni roboczych od otrzymania uwag.<br>W uzasadnionych przypadkach, po konsultacji z ekspertami ORE, termin na wprowadzenie poprawek może ulec wydłużeniu. |
| 35.           | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego, informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym, eksperci ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG | Weryfikacja i zatwierdzenie poprawionych wersji vertical slice dla gier z danego obszaru. Przekazanie informacji o zakończeniu recenzji do Beneficjenta konkursowego.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania vertical slice.  |
| <b>Etap 4</b> |  |   |   |
| 36.           | Beneficjent konkursowy   | Przekazanie, poprzez utworzenie materiału pod nazwą „[tytuł gry] - wersja beta” i zamieszczenie pliku instalacyjnego z instrukcją do pobrania (wersje desktop) lub w formie komponentu interaktywnego (wersje WEB), opracowanych wersji beta gier, które Beneficjent konkursowy wyprodukuje wraz z materiałem wprowadzającym do każdej gry, zawierającym wszystkie niezbędne informacje do publikacji gry, w tym opisy, screenshoty, ikony i inne elementy potrzebne do zamieszczenia gry na platformie ZPE oraz platformach dystrybucyjnych (takich jak np. Steam).<br>W przypadku gier WEB, przed zatwierdzeniem materiału Beneficjent konkursowy jest zobowiązany do przeprowadzenia testów kompatybilności z Zintegrowaną Platformą Edukacyjną zgodnie z "Dokumentacją techniczną komponentów interaktywnych", stanowiącą załącznik nr ... do Regulaminu naboru. Wyniki testów należy dołączyć do materiału jako załącznik. | Nie później niż na 6 miesięcy przed datą zakończenia prac nad daną grą, określoną w harmonogramie produkcji, opracowanym przez Beneficjenta konkursowego.   |
| 37.           | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub ekspert ds. interwencji publicznej po stronie   | Formalna weryfikacja otrzymanych wersji beta gier i przekazanie ich do testowania przez uczniów i nauczycieli oraz właściwych ekspertów projektu niekonkurencyjnego.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania wersji beta gry.   |

|     |   |  |  |
|-----|---|--|--|
|     | projektu niekonkurencyjnego   |  |  |
| 38. | Uczniowie i nauczyciele   | Testowanie otrzymanych wersji beta gier, przekazanie opinii i uwag ekspertom projektu niekonkurencyjnego.  | Do 30 dni kalendarzowych od momentu otrzymania gry.  |
| 39. | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Testowanie otrzymanych wersji beta gier oraz analiza ich zgodności z merytorycznymi wymaganiami, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności wersji beta gry ze scenariuszem - zgłoszenie uwag oraz ewentualnych wniosków z testowania Beneficjentowi konkursowemu.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania wersji beta gry od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 40. | Informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym po stronie projektu niekonkurencyjnego | Analiza zgodności otrzymanych wersji beta gier z wymaganiami funkcjonalnymi i technicznymi, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności wersji beta gry ze scenariuszem oraz z „Ogólnymi wymaganiami funkcjonalnymi i technicznymi dla gier edukacyjnych” - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania wersji beta gry od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 41. | Eksperti ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG po stronie projektu niekonkurencyjnego                         | Analiza zgodności otrzymanych wersji beta gier z wytycznymi dotyczącymi dostosowania do standardu WCAG, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności wersji beta gry ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania wersji beta gry od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 42. | Główny ekspert merytoryczny po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Ocena spójności ocen ekspertów i uzgadnianie wspólnego stanowiska dla gier z poszczególnych obszarów.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli oraz uwag ekspertów ORE.<br>Uwagi zebrane od uczniów i nauczycieli w trakcie testowania gry będą analizowane przez wszystkich ekspertów ORE. Na ich podstawie mogą zostać opracowane sugestie zmian dla Beneficjenta konkursowego. | Na bieżąco.  |
| 43. | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi  | Bieżąca współpraca z Beneficjentami konkursowymi i ekspertami ORE. Weryfikacja wprowadzanych zmian przez Beneficjentów konkursowych. Przekazywanie uwag i wskazówek od ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE.  | Na bieżąco.  |
| 44. | Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie   | Prowadzenie negocjacji i rozstrzyganie sporów dot. wersji beta gier pomiędzy Beneficjentami  | Na bieżąco.<br>W przypadku braku rozstrzygnięcia sporu   |

|               |  |   |  |
|---------------|--|---|--|
|               | projektu niekonkurencyjnego  | konkursowymi a ekspertami projektu niekonkurencyjnego ORE.  | pośród Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu ORE, istnieje możliwość zlecenia dodatkowej opinii ekspertowi zewnętrznemu.   |
| 45.           | Beneficjent konkursowy   | Wprowadzenie do wersji beta gier zgłoszonych przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE korekt i modyfikacji.<br>W uzasadnionych przypadkach, jeśli eksperci ORE uznają, że uwagi od uczniów i nauczycieli są kluczowe dla zgodności gry z wymaganiami programowymi, funkcjonalnymi lub technicznymi, Beneficjent konkursowy będzie zobowiązany do ich wdrożenia.<br>Przekazanie poprawionych wersji beta gier do ponownej weryfikacji i akceptacji przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego.<br>Beneficjent konkursowy zamieszcza zaktualizowaną wersję beta jako <b>kontynuację materiału „[tytuł gry] - wersja beta”</b> , pozostawiając pierwotną wersję nienaruszoną.  | Na bieżąco.<br>Nie później niż w terminie 14 dni roboczych od otrzymania uwag. W uzasadnionych przypadkach, po konsultacji z ekspertami ORE, termin na wprowadzenie poprawek może ulec wydłużeniu. |
| 46.           | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego, informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym, eksperci ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG | Weryfikacja i zatwierdzenie poprawionych wersji beta gier dla gier z danego obszaru.<br>Przekazanie informacji o zakończeniu recenzji do Beneficjenta konkursowego.   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania poprawionej wersji beta gry.  |
| <b>Etap 5</b> |  |   |  |
| 47.           | Beneficjent konkursowy   | Przekazanie, poprzez utworzenie materiału pod nazwą „ <b>[tytuł gry] - wersja finalna</b> ” i <b>zamieszczenie pliku instalacyjnego z instrukcją do pobrania (wersje desktop) lub w formie komponentu interaktywnego (wersje WEB)</b> , opracowanych ostatecznych wersji gier, które Beneficjent konkursowy wyprodukuje.<br>W przypadku gier WEB, przed zatwierdzeniem materiału Beneficjent konkursowy jest zobowiązany do przeprowadzenia testów kompatybilności z Zintegrowaną Platformą Edukacyjną zgodnie z "Dokumentacją techniczną komponentów interaktywnych", stanowiącą załącznik nr ... do Regulaminu naboru. Wyniki testów należy dołączyć do materiału jako załącznik. | Nie później niż na 3 miesiące przed datą zakończenia realizacji projektu, określoną we wniosku o dofinansowanie projektu Beneficjenta konkursowego.  |

|     |  |  |   |
|-----|--|--|---|
| 48. | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi i/lub Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego | Formalna weryfikacja otrzymanych ostatecznych wersji gier i przekazanie ich do testowania przez uczniów i nauczycieli oraz właściwych ekspertów projektu niekonkurencyjnego.   | Na bieżąco.   |
| 49. | Uczniowie i nauczyciele  | Testowanie otrzymanych ostatecznych wersji gier, przekazanie opinii i uwag ekspertom projektu niekonkurencyjnego.  | Do 10 dni roboczych od momentu otrzymania gry.  |
| 50. | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego   | Testowanie otrzymanych ostatecznych wersji gier oraz analiza ich zgodności z merytorycznymi wymaganiami, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności ostatecznej wersji gry ze scenariuszem - zgłoszenie uwag oraz ewentualnych wniosków z testowania Beneficjentowi konkursowemu.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli.                                     | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania ostatecznej wersji gry od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 51. | Informatycy ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym po stronie projektu niekonkurencyjnego                        | Analiza zgodności otrzymanych ostatecznych wersji gier z wymaganiami funkcjonalnymi i technicznymi, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności ostatecznej wersji gry ze scenariuszem lub z „Ogólnymi wymaganiami funkcjonalnymi i technicznymi dla gier edukacyjnych” - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli. | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania ostatecznej wersji gry od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 52. | Eksperti ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG po stronie projektu niekonkurencyjnego  | Analiza zgodności otrzymanych ostatecznych wersji gier z wytycznymi dotyczącymi dostosowania do standardu WCAG, zawartymi w scenariuszach gier z danego obszaru.<br>W razie niezgodności ostatecznej wersji gry ze scenariuszem - zgłoszenie uwag Beneficjentowi konkursowemu.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli.  | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania ostatecznej wersji gry od eksperta ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi. |
| 53. | Główny ekspert merytoryczny po stronie projektu niekonkurencyjnego   | Ocena spójności ocen ekspertów i uzgadnianie wspólnego stanowiska dla gier z poszczególnych obszarów.<br>Analiza opinii uczniów i nauczycieli oraz uwag ekspertów ORE.<br>Uwagi zebrane od uczniów i nauczycieli w trakcie testowania gry będą analizowane przez wszystkich ekspertów ORE. Na ich podstawie mogą zostać opracowane sugestie zmian dla Beneficjenta konkursowego.             | Na bieżąco.   |
| 54. | Ekspert ds. współpracy z beneficjentami konkursowymi   | Bieżąca współpraca z Beneficjentami konkursowymi i ekspertami ORE. Weryfikacja wprowadzanych zmian przez Beneficjentów konkursowych. Przekazywanie uwag  | Na bieżąco.   |

|     |   |  |  |
|-----|---|--|--|
|     |   | i wskazówek od ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE.  |  |
| 55. | Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego                                   | Prowadzenie negocjacji i rozstrzygnięcie sporów dot. ostatecznych wersji gier pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu niekonkurencyjnego ORE.   | Na bieżąco.<br>W przypadku braku rozstrzygnięcia sporu pomiędzy Beneficjentami konkursowymi a ekspertami projektu ORE, istnieje możliwość zlecenia dodatkowej opinii ekspertowi zewnętrznemu.      |
| 56. | Beneficjent konkursowy  | <p>Wprowadzenie do ostatecznych wersji gier zgłoszonych przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego ORE korekt i modyfikacji, po ewentualnych uzgodnieniach.</p> <p>W uzasadnionych przypadkach, jeśli eksperci ORE uznają, że uwagi od uczniów i nauczycieli są kluczowe dla zgodności gry z wymaganiami programowymi, funkcjonalnymi lub technicznymi, Beneficjent konkursowy będzie zobowiązany do ich wdrożenia.</p> <p>Przekazanie poprawionych ostatecznych wersji gier do ponownej weryfikacji i akceptacji przez ekspertów projektu niekonkurencyjnego.</p> <p>Beneficjent konkursowy zamieszcza zaktualizowaną ostateczną wersję jako <b>kontynuację materiału „[tytuł gry] - wersja finalna”</b>, pozostawiając pierwotną wersję nienaruszoną.</p> <p>W przypadku gier WEB, przed zatwierdzeniem materiału Beneficjent konkursowy jest zobowiązany do przeprowadzenia testów kompatybilności z Zintegrowaną Platformą Edukacyjną, zgodnie z "Dokumentacją techniczną komponentów interaktywnych", stanowiącą załącznik nr ... do Regulaminu naboru. Wyniki testów należy dołączyć do materiału jako załącznik.</p> <p>W przypadku gier desktopowych, Beneficjent konkursowy jest zobowiązany do zamieszczenia gry na Steamie lub przekazania Informatykowi ds. integrowania e-materiałów po stronie projektu niekonkurencyjnego ORE wszelkich materiałów wraz z instrukcją zamieszczenia na Steam.</p> | Na bieżąco.<br>Nie później niż w terminie 14 dni roboczych od otrzymania uwag. W uzasadnionych przypadkach, po konsultacji z ekspertami ORE, termin na wprowadzenie poprawek może ulec wydłużeniu. |
| 57. | Eksperti merytoryczni po stronie projektu niekonkurencyjnego, informatycy ds. integrowania e-materiałów pod | <p>Weryfikacja i zatwierdzenie poprawionych ostatecznych wersji gier dla gier z danego obszaru.</p> <p>Przekazanie informacji o zakończeniu recenzji do Beneficjenta konkursowego.</p>   | Na bieżąco.<br>Nie dłużej niż 10 dni roboczych od otrzymania poprawionej ostatecznej wersji gry.   |

|     |   |  |   |
|-----|---|--|---|
|     | względem technologicznym, eksperci ds. oceny e-materiałów pod kątem WCAG                                    |  |   |
| 58. | Ekspert ds. interwencji publicznej po stronie projektu niekonkurencyjnego                                   | Akceptacja procesu odbioru ostatecznych wersji gier edukacyjnych w celu ich publikacji we współpracy z głównym ekspertem merytorycznym.  | Na bieżąco.   |
| 59. | Ekspert ds. interwencji publicznej i/lub główny ekspert merytoryczny po stronie projektu niekonkurencyjnego | Przekazanie informacji do Instytucji Pośredniczącej w Ministerstwie Edukacji Narodowej (IP MEN) o dokonaniu odbioru ostatecznych wersji gier edukacyjnych. Poinformowanie IP MEN o braku zatwierdzenia ostatecznej wersji danej gry.   | Na bieżąco.   |
| 60. | Informatyk ds. integrowania e-materiałów po stronie projektu niekonkurencyjnego                             | Weryfikacja poprawności zamieszczenia gier na ZPE, a następnie ich udostępnienie.  | Na bieżąco.   |
| 61. | Wicedyrektor/ Dyrektor ORE  | Zatwierdzenie protokołów odbioru ostatecznych wersji gier edukacyjnych w celu potwierdzenia ich publikacji.  | Na koniec realizacji projektu niekonkurencyjnego ORE.                       |
| 62. | IP MEN  | Zatwierdzenie końcowego wniosku o płatność składanego przez Beneficjenta konkursowego do IP MEN nastąpi po odbiorze wszystkich gier edukacyjnych w liczbie określonej w umowie z Beneficjentem konkursowym.<br>W przypadku braku zatwierdzenia danej gry, wydatki poniesione na jej opracowanie zostaną uznane za niekwalifikowalne.   | Zgodnie z terminami określonymi w wytycznych Instytucji Zarządzającej FERS. |
| 63. | Beneficjent konkursowy  | Beneficjent konkursowy zobowiązany jest do przekazania do IP MEN plików źródłowych dla wyprodukowanych i opublikowanych gier, w tym modeli, tekstur, skryptów i animacji, na osobnym nośniku lub w chmurze (według ustaleń).<br>Beneficjent konkursowy zobowiązany jest do zapewniania wsparcia technicznego dla wyprodukowanych gier przez okres 12 miesięcy od momentu publikacji na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej. Wsparcie to będzie obejmowało usuwanie błędów technicznych oraz drobne modyfikacje w zgodzie z zaakceptowanym zakresem funkcjonalnym. |   |