

Załącznik do uchwały nr 115 Komitetu Monitorującego Program Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027 z dnia 28 listopada 2024 roku

Roczny Plan Działania na rok: 2025

Nazwa fiszki: Opracowanie gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego

Wersja fiszki: 1

Numer i data uchwały Komitetu Monitorującego: uchwała nr 115 z 28.11.2024 r.

Informacje o instytucji opracowującej fiszkę

Instytucja: Ministerstwo Edukacji Narodowej

Dane kontaktowe osoby do kontaktów roboczych: Rafał Lawenda,
adres e-mail: rafal.lawenda@men.gov.pl, nr telefonu: 22 34 74 374

Fiszka konkursu

Podstawowe informacje o konkursie

Numer i nazwa Priorytetu: 1 - Umiejętności

Numer i nazwa działania FERS: 01.04 Rozwój systemu edukacji

Cel szczegółowy, w ramach którego projekty będą realizowane

ESO4.5. Poprawa jakości, poziomu włączenia społecznego i skuteczności systemów kształcenia i szkolenia oraz ich powiązania z rynkiem pracy – w tym przez walidację uczenia się pozaformalnego i nieformalnego, w celu wspierania nabywania kompetencji kluczowych, w tym umiejętności w zakresie przedsiębiorczości i kompetencji cyfrowych, oraz przez wspieranie wprowadzania dualnych systemów szkolenia i przygotowania zawodowego.

Typ projektu przewidziany do realizacji w ramach konkursu

Cyfryzacja w edukacji

Planowany kwartał i rok ogłoszenia konkursu

1. kwartał 2025 r.

Planowany miesiąc i rok rozpoczęcia naboru wniosków o dofinansowanie

marzec 2025

Tryb realizacji naboru

ciągły

Czy w ramach konkursu będą wybierane projekty grantowe?

Nie

Rodzaj sposobu rozliczenia projektów

Inne

Planowana alokacja (PLN)

30 200 000,00

Wymagany wkład własny beneficjenta

Nie

Cross-financing

Nie

Główne grupy docelowe

- uczniowie i uczennice szkół podstawowych i ponadpodstawowych,
- pracownicy i pracownice systemu oświaty, w szczególności nauczyciele i nauczycielki edukacji wczesnoszkolnej, przedmiotów kształcenia ogólnego oraz języków obcych nowożytnych.

Zakładane efekty konkursu wyrażone wskaźnikami

Wskaźniki produktu

Liczba opracowanych e-materiałów

Wartość docelowa dla naboru: 18

Szczegółowe kryteria wyboru projektów

Kryteria dostępu

- 1. Wnioskodawcą jest podmiot, który w ostatnich 5 latach przed datą ogłoszenia naboru, opracował (wyprodukował) minimum 1 grę komputerową, która uzyskała co najmniej 75% pozytywnych ocen użytkowników lub użytkowniczek na publicznych platformach publikujących gry, takich jak Steam, Google Play, App Store lub podobnej. Wskazana gra musi posiadać minimum 200 ocen użytkowników lub użytkowniczek, aby można było uznać wynik za reprezentatywny.**

Opis i uzasadnienie kryterium: Celem kryterium jest określenie doświadczenia niezbędnego do właściwej realizacji przedsięwzięcia jakim jest wytworzenie komputerowych gier edukacyjnych do kształcenia ogólnego dla uczniów i uczennic szkół podstawowych i ponadpodstawowych. Kryterium pozwoli na wybór podmiotów posiadających odpowiednie doświadczenie w tym zakresie. Doświadczenie wnioskodawcy będzie potwierdzone dokonaniem z ostatnich 5 lat (termin liczony jest od dnia ogłoszenia naboru) w zakresie tworzenia gier komputerowych (minimum 1 gra komputerowa – zgodnie z definicją określoną w kryterium dostępu nr 3).

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie: oświadczenia wnioskodawcy dotyczącego spełniania wymogów określonych w kryterium, podanego przez wnioskodawcę we wniosku odnośnika do gry komputerowej oraz procentowego udziału pozytywnych ocen użytkowników lub użytkowniczek tej gry na platformach, na których dostępny jest rozwinięty system ocen, np. Steam, Google Play, App Store lub innej podobnej. W przypadku oceny punktowej zostanie zastosowany następujący przelicznik:

[ocena gry]

ocena = ----- * 100%

[ocena maksymalna]

Wynik zostanie zaokrąglony do dwóch miejsc po przecinku.

W przypadku realizacji projektu w partnerstwie, wymóg doświadczenia uznaje się za spełniony w sytuacji, kiedy którykolwiek z podmiotów wchodzących w skład partnerstwa go spełnia. Niemniej doświadczenia nie można łączyć, co oznacza, że w projekcie musi uczestniczyć co najmniej 1 podmiot, który spełnia kryterium w całości. Spełnienie tego warunku będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹? : Tak

2. Wnioskodawca może złożyć tylko 1 wniosek, wyłącznie w 1 z 6 obszarów określonych w kryterium dostępu nr 3.

Opis i uzasadnienie kryterium: Wnioskodawca będący liderem projektu, o dofinansowanie którego się ubiega, może złożyć tylko 1 wniosek w naborze. Wspomniany wniosek dotyczył będzie wyprodukowania gier edukacyjnych w zakresie 1 z 6 obszarów określonych w kryterium dostępu nr 3.

Dla każdego obszaru powstanie oddzielna lista rankingowa, z której wybrany zostanie 1 najwyżej oceniony wniosek o dofinansowanie.

W przypadku złożenia przez wnioskodawcę (występującego jako lider projektu) więcej niż 1 wniosku o dofinansowanie, rozpatrywany będzie wyłącznie wniosek, który jako pierwszy wpłynął do ION. Pozostałe wnioski złożone przez wnioskodawcę (lidera projektu) pozostaną bez rozpatrzenia. Dopuszcza się jednocześnie udział wnioskodawcy jako partnera w projektach innych wnioskodawców, jeżeli posiada odpowiednie zasoby kadrowe realnie umożliwiające taką formę uczestnictwa w kolejnych projektach. Wnioskodawca będący partnerem w projekcie innego wnioskodawcy dołączy do wniosku tego wnioskodawcy oświadczenie o posiadaniu odpowiednich zasobów kadrowych umożliwiających uczestnictwo w kolejnym projekcie.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie, listy złożonych wniosków oraz oświadczeń wnioskodawcy (jeżeli dotyczy).

¹Na podstawie art. 55 ustawy z dnia 28 kwietnia 2022 r. o zasadach realizacji zadań finansowanych ze środków europejskich w perspektywie finansowej 2021-2027.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów?¹: Tak

3. Wnioskodawca zaplanuje wyprodukowanie gier edukacyjnych dla uczniów i uczennic szkół podstawowych i ponadpodstawowych w jednym z wybranych obszarów:

Obszar 1. Przygodowe gry edukacyjne z historycznym tłem kulturowym.

Liczba wyprodukowanych gier edukacyjnych: 3

Obszar 2. Symulacyjne gry z elementami zarządzania.

Liczba wyprodukowanych gier edukacyjnych: 3

Obszar 3. Decyzyjne gry edukacyjne oparte na rozwiązywaniu problemów.

Liczba wyprodukowanych gier edukacyjnych: 3

Obszar 4. Poznawcze gry edukacyjne z elementami przetrwania i eksploracji środowiska przyrodniczego.

Liczba wyprodukowanych gier edukacyjnych: 3

Obszar 5. Logiczne gry edukacyjne wspierające rozwój krytycznego myślenia.

Liczba wyprodukowanych gier edukacyjnych: 3

Obszar 6. Strategiczne gry edukacyjne rozwijające zdolności analityczne i planowania.

Liczba wyprodukowanych gier edukacyjnych: 3

Opis i uzasadnienie kryterium: W ramach naboru zostaną opracowane gry edukacyjne przeznaczone do kształcenia ogólnego dla uczniów i uczennic szkół podstawowych i ponadpodstawowych.

Gra edukacyjna to interaktywna gra komputerowa, której celem jest wspieranie procesu uczenia się poprzez integrację elementów rozrywkowych z edukacyjnymi. Gra komputerowa to aplikacja cyfrowa, mająca na celu zaangażowanie użytkownika lub użytkowniczki za pomocą zadań, wyzwań oraz mechanik rozgrywki, oparta na zasadach interakcji między użytkownikiem lub użytkowniczką a systemem.

Gry edukacyjne, które powstaną w ramach naboru, będą wspierać uczniów i uczennice w podnoszeniu umiejętności samodzielnego uczenia się oraz rozwijaniu interdyscyplinarnych kompetencji, poprzez stwarzanie różnorodnych sytuacji dydaktycznych i problemów do rozwiązania. Zostaną one opracowane zgodnie z najnowszymi osiągnięciami w dziedzinie dydaktyki, filozofii nauczania oraz technologii, a także będą symulowały realne procesy i zachowania, co umożliwi uczniom i uczennicom naukę przez doświadczenie. Gry będą atrakcyjne dla uczniów i uczennic i przydatne dla nauczycieli i nauczycielek.

Przygodowe gry edukacyjne z historycznym tłem kulturowym (obszar 1) poprzez zetknięcie osób grających z postaciami historycznymi, filozoficznymi oraz kontekstami kulturowymi, wzmocnią kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej. Sposób prowadzenia rozgrywki pozwoli również na kształtowanie kompetencji matematycznych w zakresie logicznego myślenia.

Symulacyjne gry z elementami zarządzania (obszar 2) obejmą aspekty ekonomiczne i będą wymagały od graczy i graczek rozwijania swoich zasobów, zarządzania nimi, a także podejmowania decyzji, dzięki czemu w znacznym stopniu przyczynią się do rozwijania kompetencji w zakresie przedsiębiorczości.

Decyzyjne gry edukacyjne oparte na rozwiązywaniu problemów (obszar 3) będą wymagały podejmowania decyzji mających na celu rozwiązywanie problemów, dzięki czemu umożliwią kształtowanie kompetencji matematycznych. Poruszane w grach problemy będą dotyczyły między innymi spraw istotnych dla społeczności lokalnej i globalnej, przez co będą kształtowały kompetencje obywatelskie, społeczne oraz w zakresie nauk przyrodniczych. W grach położony zostanie także nacisk na zdobywanie praktycznych umiejętności, w tym w sytuacjach związanych z emocjami, umożliwiając kształtowanie kompetencji w zakresie uczenia się.

Poznawcze gry edukacyjne z elementami przetrwania i eksploracji środowiska przyrodniczego (obszar 4) skupią się na naukach przyrodniczych, ekologii, kulturze i strategii przetrwania. Osoby grające będą uczyły się poprzez odkrywanie nowych środowisk (biologicznych, kulturowych, technologicznych) i podejmowanie decyzji w kontekście realnych wyzwań środowiskowych lub społecznych. Dzięki temu będą kształtowały kompetencje z zakresu nauk przyrodniczych a także osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się.

Logiczne gry edukacyjne wspierające rozwój krytycznego myślenia (obszar 5) będą cechowały się zarówno intensywną eksploracją środowisk, jak i zróżnicowanymi wyzwaniami intelektualnymi, które będą wymagały od osób grających szybkiej analizy sytuacji oraz działań w dynamicznie zmieniającym się środowisku. Umożliwią dzięki temu kształtowanie zarówno kompetencji matematycznych związanych z logicznym, analitycznym myśleniem, jak i kompetencji związanych ze świadomością i ekspresją kulturalną.

Strategiczne gry edukacyjne rozwijające zdolności analityczne i planowania (obszar 6) będą wymagały analizowania i strategicznego planowania kolejnych działań w różnych obszarach, przez co rozwijane będą kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, a także kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych,

technologii i inżynierii. Kontekst, w którym umieszczone będą gry, umożliwi również kształtowanie kompetencji społecznych i obywatelskich.

Interaktywne środowisko opisanych wyżej gier edukacyjnych we wszystkich obszarach będzie rozwijało także kompetencje cyfrowe. Złożoność rozgrywki, konieczność odczytywania, rozumienia i interpretowania pojęć w różnych kontekstach umożliwi kształtowanie kompetencji w zakresie rozumienia i tworzenia informacji. Ponadto, wszystkie opisane wyżej gry zostały zaprojektowane tak, aby możliwa była ich rozbudowa o różne wersje językowe, co umożliwi kształtowanie kompetencji w zakresie wielojęzyczności.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie projektu.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów?¹: Tak

4. Wartość projektu nie przekracza wysokości alokacji przeznaczonych na dany obszar:

Obszar 1: 5 093 975,00 PLN

Obszar 2: 4 730 120,00 PLN

Obszar 3: 3 274 700,00 PLN

Obszar 4: 6 913 255,00 PLN

Obszar 5: 4 730 120,00 PLN

Obszar 6: 5 457 830,00 PLN

Opis i uzasadnienie kryterium: W oparciu o dostępne dane, ION oszacowała koszt planowanych do realizacji działań. Wskazanie maksymalnej kwoty dostępnego dofinansowania pozwoli zapewnić racjonalność i efektywność budżetową.

W uzasadnionych przypadkach, na wniosek beneficjenta (na etapie realizacji projektu), ION może wyrazić zgodę na zwiększenie wartości projektu, pod warunkiem dostępności środków.

Obszary wskazane w kryterium są tożsame z obszarami przedstawionymi w kryterium dostępu nr 3.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie projektu.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów?¹: Tak

5. Maksymalny okres realizacji projektu wynosi 36 miesięcy.

Opis i uzasadnienie kryterium: Wskazany w kryterium termin 36 miesięcy jest okresem optymalnym do realizacji projektu.

W szczególnie uzasadnionych przypadkach, w trakcie realizacji projektu, na wniosek beneficjenta i za zgodą ION będzie istniała możliwość wydłużenia okresu jego realizacji poza limit wskazany w kryterium.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie projektu.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów?¹: Tak

6. Wnioskodawca zaplanuje, że wszystkie gry edukacyjne w ramach danego obszaru, o którym mowa w kryterium dostępu nr 3 będą wyprodukowane zgodnie z wymaganiami zawartymi w scenariuszach gier, stanowiących załącznik do regulaminu naboru.

Opis i uzasadnienie kryterium: Celem kryterium jest zapewnienie zgodności gier edukacyjnych opracowanych w naborze z wymaganiami określonymi w scenariuszach, stanowiących załącznik do regulaminu naboru. Wnioskodawca, dążąc do zapewnienia wysokiej jakości, spójności oraz zgodności gier z podstawą programową kształcenia ogólnego, zobowiązuje się do ich produkcji zgodnie z tymi scenariuszami. Scenariusze w odniesieniu do każdej gry edukacyjnej zawierają 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.

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 lub ekspertkami Ośrodka Rozwoju Edukacji (ORE), o których mowa w kryterium dostępu nr 12, dopuszcza się zmianę rodzaju gry z przeglądarkowej na desktopową i odwrotnie, pod warunkiem, że beneficjent wykaże konkretne korzyści wynikające z tej zmiany. Korzyści te to co najmniej: poprawa wydajności, zwiększenie możliwości rozgrywki lub optymalizacja zasobów.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie projektu.



Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹? :Tak

7. Wnioskodawca zaplanuje opracowanie i przekazanie do ORE następujących produktów, w odniesieniu do każdej gry edukacyjnej, którą wyprodukuje:

- **GDD (Game Design Document) - do końca 3. miesiąca od rozpoczęcia realizacji projektu [etap 1];**
- **szczegółowego harmonogramu produkcji uwzględniający kolejne etapy wymagane niniejszym kryterium dostępu – do końca 6. miesiąca od rozpoczęcia realizacji projektu [etap 2];**
- **comiesięcznego raportu z przebiegu prac wraz z przedstawieniem efektów i rezultatów, uwzględniającego aktualizację GDD;**
- **vertical slice zawierającego co najmniej: finalny artstyle, główne mechaniki gry, interfejs użytkownika, wybrany poziom z gry oraz cutscenki (jeśli występują) - do końca 12. miesiąca od rozpoczęcia realizacji projektu [etap 3];**
- **wersję beta gry, którą beneficjent wyprodukuje wraz z materiałem wprowadzającym do 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) - nie później niż na 6 miesięcy przed zakończeniem prac nad daną grą [etap 4];**
- **ostateczną wersję gry, którą beneficjent wyprodukuje nie później niż na 3 miesiące przed zakończeniem realizacji projektu [etap 5].**

Opis i uzasadnienie kryterium: Celem kryterium jest maksymalne usprawnienie prac związanych z przygotowaniem ostatecznej wersji gier i zamieszczeniem ich na ZPE oraz innym platformach (jeżeli dotyczy). Dzięki zastosowaniu niniejszego kryterium, ograniczone zostanie ryzyko związane ze skumulowaniem działań polegających na przekazywaniu gier wymagających weryfikacji i poprawy, dopiero na zakończenie realizacji danego projektu.

Zasady przekazywania produktów zostaną określone w regulaminie naboru. Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie projektu.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹:Tak

8. Wnioskodawca zaplanuje, że wyprodukowane gry edukacyjne podda ocenie, której dokonają eksperci lub ekspertki ORE oraz zobowiąże się do ich modyfikacji zgodnie z zaleceniami.

Opis i uzasadnienie kryterium: Eksperci lub ekspertki ORE, o których mowa w kryterium nr 12, zweryfikują zgodność produktów, o których mowa w kryterium nr 7, z wymaganiami określonymi w regulaminie naboru i jego załącznikach, w szczególności z wymaganiami opisanymi w scenariuszach, o których mowa w kryterium nr 6 oraz standardami i zaleceniami, o których mowa w kryterium nr 11. W przypadku stwierdzenia niezgodności z wymaganiami, beneficjent zobowiązany będzie do dokonania korekt wynikających z uwag ekspertów lub ekspertek ORE. W uzasadnionych przypadkach, na wniosek beneficjenta i po konsultacji z ekspertami lub ekspertkami ORE możliwe będą uzgodnione odstępstwa od zapisów scenariuszy.

Wnioskodawca jest zobowiązany do umieszczenia we wniosku o dofinansowanie deklaracji poddania wyprodukowanych gier ocenie oraz

uwzględnienia wniosków z niej płynących. Jednocześnie wnioskodawca zaplanuje ww. działania w harmonogramie projektu.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie projektu.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹? :Tak

9. Wnioskodawca zaplanuje, że wszystkie treści i multimedia wytworzone w projekcie zostaną opublikowane na licencji Creative Commons lub innej, kompatybilnej wolnej licencji, określonej w umowie o dofinansowanie projektu. Wnioskodawca zobowiązuje się również do przekazania plików źródłowych wszystkich gier edukacyjnych, które wyprodukuje, w tym modeli, tekstur, skryptów i animacji, na osobnym nośniku lub w chmurze (według ustaleń), aby umożliwić dalszy rozwój i aktualizacje gry.

W przypadku dzieł źródłowych, do których majątkowe prawa autorskie nie wygasły, a autorzy lub autorki i spadkobiercy lub spadkobierczynie nie godzą się na uwolnienie, w uzasadnionych merytorycznie przypadkach, wnioskodawca zaplanuje ich udostępnienie na zasadach określonych w ustawie dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych ([Dz.U. z 2022 r. poz. 2509](#)) w tym w ramach wyjątku edukacyjnego (zgodnie z art. 27 tej ustawy). Wnioskodawca zobowiązuje się do przedstawienia, na koniec realizacji projektu, listy licencji dla pozyskanych utworów.

Opis i uzasadnienie kryterium: Otwartość zasobów to warunek dofinansowania projektu ze środków Unii Europejskiej w programie Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021 -2027. Celem jest

zapewnienie równego dostępu do zasobów wypracowanych w ramach interwencji wszystkim zainteresowanym podmiotom i osobom, w tym uczniom i uczennicom oraz nauczycielom i nauczycielkom w taki sposób, aby zasoby dydaktyczne mogły być wykorzystywane bez żadnych ograniczeń, przystosowywane do indywidualnych potrzeb osób uczących się i nauczających.

Przekazanie plików źródłowych gier, takich jak modele, tekstury, skrypty i animacje jest kluczowe z perspektywy dalszego rozwoju gry oraz zgodności z otwartymi licencjami. Posiadanie pełnego zestawu plików źródłowych zapewnia możliwość swobodnej modyfikacji i aktualizacji gry w przyszłości, zarówno w kontekście technologicznych zmian, jak i nowych potrzeb edukacyjnych, które mogą pojawić się w toku jej użytkowania.

Dostęp do plików źródłowych umożliwia także pełną zgodność z założeniami otwartej licencji, która zakłada, że zarówno końcowi użytkownicy i użytkowniczki, jak i wykonawcy, mają możliwość nie tylko korzystania z gotowego produktu, ale także jego adaptacji, rozbudowy oraz dostosowania do swoich indywidualnych potrzeb. Otwarta licencja powinna nieść za sobą pełną transparentność i elastyczność, a przekazanie wszystkich plików źródłowych daje gwarancję, że te wartości zostaną w pełni zachowane.

Dodatkowo, przekazanie plików źródłowych zabezpiecza przed zależnością od konkretnego wykonawcy. Dzięki temu przyszłe modyfikacje, aktualizacje czy rozbudowa gry mogą zostać swobodnie zlecone innemu zespołowi, np. w ramach przyszłych konkursów, bez jakichkolwiek ograniczeń technicznych czy prawnych.

W przypadku utworów lub dzieł, do których majątkowe prawa autorskie nie wygasły, a autorzy lub autorki oraz spadkobiercy lub spadkobierczynie nie godzą się na uwolnienie, udostępnienie nastąpi na zasadach określonych w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych do celów edukacyjnych.



Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹: Tak

10. Wnioskodawca zaplanuje, że wyprodukowane w ramach projektu gry edukacyjne będą:

- **odzwierciedlać wartości, cele i zasady Unii Europejskiej zapisane w Traktatach i Karcie Praw Podstawowych Unii Europejskiej (Dz. Urzęd. UE C 202/389) oraz cele Europejskiego Obszaru Edukacyjnego (z ang. European Education Area)**
- **uwzględniać zasady równościowe, w szczególności:**
 - **zasadę równości kobiet i mężczyzn, tak aby gry edukacyjne były wolne od stereotypów;**
 - **zasadę równości szans i niedyskryminacji m.in. dostępności dla osób z niepełnosprawnościami, tak aby gry edukacyjne nie zawierały elementów dyskryminujących ze względu na stan zdrowia i poziom sprawności.**

Opis i uzasadnienie kryterium: Zgodnie z zapisami programu Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego 2021-2027, wszelkie działania edukacyjne, a w szczególności e-materiały, powinny odzwierciedlać wartości, cele i zasady Unii Europejskiej zapisane w dokumentach, o których mowa w niniejszym kryterium dostępu. Kryterium ma zapewnić zgodność realizowanego projektu z odpowiednimi postanowieniami Karty Praw Podstawowych Unii Europejskiej, w szczególności artykułu 21 ww. dokumentu, dotyczącego szeroko pojętej niedyskryminacji.



Ponadto wyprodukowane w ramach projektu gry edukacyjne powinny spełniać zasadę równości szans kobiet i mężczyzn, a także zasadę równości szans i niedyskryminacji m.in. dostępności dla osób z niepełnosprawnościami, bez ograniczeń wynikających ze stereotypów płci, a także przeciwdziałać dyskryminacji ze względu na stan zdrowia i poziom sprawności, płeć, rasę, kolor skóry, pochodzenie etniczne lub społeczne, cechy genetyczne, język, religię lub przekonania, poglądy polityczne lub wszelkie inne poglądy, przynależność do mniejszości narodowej, majątek, urodzenie, wiek lub orientację seksualną.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹: Tak

11. Wnioskodawca zaplanuje, że wyprodukowane w ramach projektu wszystkie gry edukacyjne będą:

- a) zgodne ze standardem tworzenia dostępnego e-materiału, opracowanym w projekcie niekonkurencyjnym Instytutu Badań Edukacyjnych pn. „Wspieranie dostępności edukacji dla dzieci i młodzieży”;**
- b) spełniać standard WCAG obowiązujący na dzień ogłoszenia konkursu, w szczególności wymogi określone w ustawie z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) oraz ustawie z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848);**



c) zgodne z zaleceniami [ATAG 2.0 \(ang. Authoring Tool Accessibility Guidelines\)](#).

Opis i uzasadnienie kryterium: Wszystkie gry edukacyjne zostaną opracowane zgodnie ze standardami dostępności treści internetowych (WCAG) oraz ze standardem tworzenia dostępnego e-materiału, opracowanym w projekcie niekonkurencyjnym Instytutu Badań Edukacyjnych pn. „Wspieranie dostępności edukacji dla dzieci i młodzieży”.

ATAG 2.0 to wytyczne dla dostępności narzędzi autorskich 2.0. czyli aplikacji lub platform internetowych służących do tworzenia i edytowania treści internetowych, w tym tekstu, multimediów i elementów interaktywnych. Ponieważ gry edukacyjne będą zawierać takie elementy, ważne jest żeby spełniały te zalecenia. Zastosowanie ATAG 2.0 przy zamawianiu dostępnych serwisów internetowych i aplikacji mobilnych zaleca również baza wiedzy dostępności cyfrowej na: <https://www.gov.pl/web/baza-wiedzy/jak-zamowic-dostepny-serwis-internetowy-lub-aplikacje-mobilna>. Tworzenie gier uwzględniających zróżnicowane potrzeby uczniów i uczennic stanowi szansę na pełniejszy dostęp do edukacji bez względu na trudności i ograniczenia osób z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Działania te pozwolą również zwiększyć integrację uczniów i uczennic w zróżnicowanym zespole klasowym, umożliwiając im korzystanie z tych samych materiałów dostosowanych do różnych potrzeb i możliwości.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie oświadczenia beneficjenta o spełnieniu przez gry edukacyjne standardu WCAG obowiązującego na dzień ogłoszenia konkursu. Gry, które powstaną w konkursie muszą spełniać standardy jakości dotyczące zarówno względów merytorycznych, dydaktycznych, technologicznych, jak i dostępności dla uczniów i uczennic z różnymi rodzajami niepełnosprawności.



Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹: Tak

12. Wnioskodawca zaplanuje utworzenie zespołu umożliwiającego sprawny i terminowy przebieg prac nad wyprodukowaniem wszystkich gier edukacyjnych w ramach danego obszaru. Zespół musi być złożony co najmniej z osób, które będą pełniły następujące funkcje:

- a) koordynator produkcji,**
- b) game designer,**
- c) programista,**
- d) grafik,**
- e) muzyk lub dźwiękowiec,**
- f) specjalista w zakresie WCAG i tworzenia gier w sposób uniwersalny uwzględniający potrzeby uczniów lub uczennic z różnymi rodzajami niepełnosprawności,**
- g) specjalista w zakresie obsługi prawnej w zakresie prawa autorskiego,**
- h) metodyk nauczania i specjalista merytoryczny w zakresie tematyki tworzonych gier edukacyjnych,**
- i) osoba odpowiedzialna za korektę językową i stylistyczną.**

Wnioskodawca zapewni, że członkowie i członkinie zespołu będą twórcami i twórczyniami gier i będą pracować nad ich utworzeniem aż do momentu ich ostatecznej akceptacji i przyjęcia przez ORE.

Opis i uzasadnienie kryterium: Wymóg posiadania personelu o określonym profilu jest niezbędny dla prawidłowej realizacji naboru.

Projektowane gry edukacyjne to bardzo zaawansowane gry komputerowe, wymagające zaangażowania dużych zespołów, aby sprostać wysokim wymaganiom merytorycznym i zapewnić wysoką jakość audiowizualną oraz techniczną. Dodatkowo, gry edukacyjne muszą zawierać adekwatne do typu gry dostosowania merytoryczne do potrzeb uczniów i uczennic z różnymi rodzajami niepełnosprawności, zgodnie ze standardem WCAG obowiązującym na dzień ogłoszenia naboru.

Wymagania w odniesieniu do liczby zaangażowanych osób, jak i ich kompetencji zostaną określone w załączniku do regulaminu naboru. Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie, gdzie osobom realizującym dane zadanie będą przypisane odpowiednie kompetencje.

Wnioskodawca zapewni, że gry edukacyjne, o których mowa w kryterium dostępu nr 3, zostaną wyprodukowane przez zespół określony we wniosku o dofinansowanie. W uzasadnionych przypadkach, na wniosek beneficjenta (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.

Ostatecznej akceptacji i przyjęcia wyprodukowanych gier dokonają eksperci lub ekspertki ORE w ramach projektu niekonkurencyjnego realizowanego przez ORE pn. „Odbiór zaawansowanych technologicznie e-materiałów i gier”, zgodnie z kryterium dostępu nr 8.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie zapisów we wniosku o dofinansowanie.

Czy treść wniosku o dofinansowanie w części dotyczącej spełniania kryterium może być uzupełniana lub poprawiana w zakresie określonym w regulaminie wyboru projektów¹? Tak



Kryteria premiujące

- 1. Wnioskodawca zaplanuje zatrudnienie w ramach projektu (przez okres realizacji całego projektu) na umowę o pracę w wymiarze co najmniej 0,5 etatu (każda z osób) co najmniej 2 osób z niepełnosprawnością w rozumieniu Wytycznych dotyczących realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027 lub zapewni realizację wyżej wymienionego warunku w ramach usług zleconych w projekcie.**

Waga: 10

Opis i uzasadnienie kryterium: Kryterium ma zapewnić udział osób z niepełnosprawnościami w realizacji projektu.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane przez ION na podstawie zapisów wniosku o dofinansowanie.

- 2. Wnioskodawca w ostatnich 5 latach przed datą ogłoszenia naboru, opracował (wytworzył) więcej niż 1 grę komputerową, która uzyskała co najmniej 75% pozytywnych ocen użytkowników lub użytkowniczek na publicznych platformach publikujących gry, takich jak Steam, Google Play, App Store lub podobnej. Każda z tych gier musi posiadać minimum 200 ocen użytkowników lub użytkowniczek, aby można było uznać wynik za reprezentatywny.**

Opis i uzasadnienie kryterium: Kryterium ma na celu wybór wnioskodawców posiadających możliwie największe doświadczenie w obszarze, którego dotyczy przedmiotowy konkurs.

Doświadczenie będzie potwierdzone dokonaniem z ostatnich 5 lat (termin liczony jest od dnia ogłoszenia naboru) w zakresie tworzenia gier

komputerowych. Wskazane we wniosku gry komputerowe muszą spełniać warunki opisane w kryterium dostępu nr 1.

Spełnienie kryterium będzie weryfikowane na podstawie: oświadczenia wnioskodawcy dotyczącego spełniania wymogów określonych w kryterium, podanego przez wnioskodawcę we wniosku odnośnika do gier komputerowych oraz procentowego udziału pozytywnych ocen użytkowników lub użytkowniczek tych gier na platformach, na których dostępny jest rozwinięty system ocen, np. Steam, Google Play, App Store lub podobnej. W przypadku oceny punktowej zostanie zastosowany następujący przelicznik:

[ocena gry]

ocena = ----- * 100%

[ocena maksymalna]

Wynik zostanie zaokrąglony do dwóch miejsc po przecinku.

Waga:

- w przypadku, gdy wnioskodawca stworzył 2 gry komputerowe – 5 punktów;
- w przypadku, gdy wnioskodawca stworzył 3 lub więcej gier komputerowych – 10 punktów.

Podpis osoby upoważnionej do podejmowania decyzji w zakresie Roczego Planu Działania

Miejscowość, data:

Podpis osoby upoważnionej:

Data zatwierdzenia fiszki w ramach Roczego Planu Działania: