



## KÖZVETLEN BRÜSSZELI FORRÁS PÁLYÁZATI TÁJÉKOZTATÓ

Program	Horizon 2020
<b>Pályázat megnevezése (magyar)</b>	Technológia-fejlesztés a tanulás illetve készségfejlesztés vonatkozásában
Pályázat megnevezése (angol)	Technologies for Learning and Skills
Pályázat kódja	ICT-22-2016

### Általános információk

#### Célok

A tanulás manapság új kontextusban valósul meg, ahol a formális és informális tanulási folyamatok interakciója, a tanárok változó szerepe, a közösségi média hatása, valamint a diákok tanulási tevékenységek kialakításában való aktív részvétele adja a tanulási környezetet. Míg hatalmas igény mutatkozik a digitális tanulást érintő (felhasználó-vezérelte) innovációkra, a jelenlegi környezet korlátozza a termékek fejlesztését, a piaci és technológiai innovációk számára jelentős akadályokat jelent, és nehezíti az új tanulási technológiák határon átnyúló alkalmazását.

**a. Az Innovációs Intézkedés keretében** megvalósuló projektek esetében támogatható a rugalmas, nagyobb léptékűvé alakítható és költséghatékony, felhő-alapú digitális tanulási infrastruktúra fejlesztése, valamint nyílt, interoperabilis elemeinek tesztelése. Ennek eredményeként a technológiai megoldások, valamint az alap- és középfokú oktatási szolgáltatások terén felhasználó-vezérelte innováció valósul meg, a személyre szabott, együttműködésre vagy kísérletezésre épülő tanulás és készség-ellenőrzés érdekében.

**b. A Kutatási és Innovációs Intézkedés** keretében olyan technológiák fejlesztésének kell megvalósulnia, melyek lehetővé teszik a mélyebb szintű tudás elsajátítását a természettudomány, technológia, mérnöki tudományok, matematika, valamint művészetek terén (Science, Technology, Engineering, Mathematics, Arts, STEAM), hozzájárulnak a tanulók innovációs és kreatív képességeinek kiteljesedéséhez, és támogatják a tanárok új, coaching szerepkörének megerősödését.



# MAGYAR FEJLESZTÉSI KÖZPONT





# MAGYAR FEJLESZTÉSI KÖZPONT

Támogatott tevékenységek	<p><b>Témaspecifikus kihívás</b></p> <p>A tanulás manapság új kontextusban valósul meg, ahol a formális és informális tanulási folyamatok interakciója, a tanárok változó szerepe, a közösségi média hatása, valamint a diákok tanulási tevékenységek kialakításában való aktív részvétele adja a tanulási környezetet. Míg hatalmas igény mutatkozik a digitális tanulást érintő (felhasználó-vezérelte) innovációkra, a jelenlegi környezet korlátozza a termékek fejlesztését, a piaci és technológiai innovációk számára jelentős akadályokat jelent, és nehezíti az új tanulási technológiák határon átnyúló alkalmazását. A fő kihívás olyan innovációs környezet megteremtése, amely a személyre szabott tanulást és oktatást szolgáló digitális tartalom, eszközök és szolgáltatások hatékonyabb és hatásosabb közös tervezését, kialakítását és használatát teszi lehetővé. Mindehhez az üzleti valamint kutatási szereplők, felhasználói közösségek, oktató szervezetek közös munkája szükséges, a tudás együttes fejlesztésével egyidejűleg. Ennek eredményeként megfelelő alkotóelemek és szolgáltatások, valamint élenjáró tanulási technológiák jönnek létre, melyek viszont hozzájárulnak a tanárok és diákok képességeinek növekedéséhez, és az oktatás és képzés terén megvalósuló társadalmi innovációhoz.</p> <p><b>Téma</b></p> <p><b>a. Innovációs Intézkedés</b></p> <p>Rugalmas, nagyobb léptékűvé alakítható és költséghatékony, felhő-alapú digitális tanulási infrastruktúra fejlesztése, valamint nyílt, interoperábilis elemeinek tesztelése. Ennek eredményeként a technológiai megoldások, valamint az alap- és középfokú oktatási szolgáltatások terén felhasználó-vezérelte innováció valósul meg, a személyre szabott, együttműködésre vagy kísérletezésre épülő tanulás és készség-ellenőrzés érdekében. Az infrastruktúra lehetővé teszi, hogy az érdekeltek sokkal hatékonyabb folyamatokat, tartalmat, szolgáltatásokat, alkalmazásokat és kapcsolódó adatokat hozzanak létre, működtessenek és biztosítsanak, az oktatási és képzési rendszer széles spektrumában. A fejlesztésnek képessé kell tennie az érdekelteket arra, hogy felismerjék, kombinálják és újra felhasználják a különböző elemeket, valamint hogy új tanulási megoldásokat alakítsanak ki. A létrehozott infrastruktúrának nagyobb léptékűvé alakíthatónak kell lennie a gyorsan változó és növekvő igények és szoftverkövetelmények kielégítése érdekében, biztosítva egyúttal a tanárok és diákok számára az adatok és a magánélet magas szintű védelmét. A pályázatban megjelenő megoldásoknak az alábbiak közül egyet, vagy többet kell lefedniük:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tartalom, szolgáltatások, alkalmazások és kapcsolódó adatok létrehozása, újrafelhasználása, valamint azok kombinációja az interaktív tanulási folyamatok érdekében (például szerzői és modellezési eszközök, szindikációs eszközök, hálózatba foglalt objektumok, elektronikus kiadó felületek, szociális és együttműködési hálózatok).</li><li>• Új tanulmányi élményekre, illetve kísérletezéshez kialakított környezet (például 3D szimulációs és modellezési technológiák, vizualizációs technológiák, kiterjesztett és virtuális valóság, intelligens helymeghatározás, intelligens oktatók és más adaptív és multimodális technológiák)</li><li>• Oktatást támogató szolgáltatások (például a tanuláshoz kapcsolódó elemzés, a tanulói/oktatási adatok biztonságos, szisztematikus létrehozása, összegyűjtése, tárolása és megosztása érdekében)</li></ul> <p>A pályázatokban megjelenő megoldásoknak világosan meghatározott tanulási környezetre kell vonatkozniuk, lehetővé kell tenniük a tanulók előrehaladásának valósidejű, dinamikus értékelését. A megoldásokat több európai országban realizálódó, tipikus tanulási helyzetek nagyléptékű kísérletei során kell tesztelni, a megfelelő lépték elérését segítő stratégia meghatározása, valamint a nagyobb hatás érdekében.</p> <p>A pályázati felhívás keretében megvalósuló projektek esetében 5 millió EUR támogatás biztosítja a megfelelő projektméretet. Azon pályázatokat sem utasítják el, amelyek ettől eltérő összegű támogatási igényt tartalmaznak.</p> <p><b>b. Kutatási és Innovációs Intézkedés</b></p> <p>Olyan technológiák fejlesztésének kell megvalósulnia, melyek lehetővé teszik a mélyebb szintű tudás elsajátítását a természettudomány, technológia, mérnöki tudományok, matematika, valamint művészetek terén (Science, Technology, Engineering, Mathematics, Arts, STEAM), hozzájárulnak a tanulók innovációs és kreatív képességeinek kiteljesedéséhez, és támogatják a tanárok új, coaching szerepkörének megerősödését. A projektek keretében megvalósuló tevékenységek lehetnek alap kutatások, (melyek felöllelhetik a különböző diszciplínák keverékét, beleértve akár a társadalomtudományt is), és/vagy komponens-, vagy rendszerszintű tervezés, amelyet kísérleti tesztelés egészít ki. A fejlesztések célja a felhasználó-vezérelte valós életre alkalmazható beavatkozási stratégiák támogatása új, kialakulóban lévő technológiák segítségével (például új interfészek, érzelmi állapotra vonatkozó számítások, valós és virtuális elemeket tartalmazó tanulási környezet, 3D technológiák, hordható technológiák)</p> <p>A pályázati felhívás keretében megvalósuló projektek esetében 2,5 millió EUR támogatás biztosítja a megfelelő projektméretet. Azon pályázatokat sem utasítják el, amelyek ettől eltérő összegű támogatási igényt tartalmaznak. A maximális megvalósítási időtartam várhatóan 2 év.</p> <p><b>Várt hatások</b></p> <p>A pályázatoknak az alábbi hatáskritériumokat kell tartalmazniuk a siker mérésére alkalmas számításokkal alátámasztottan:</p> <p><b>a. Innovációs Intézkedés</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• A digitális tanulás forráskönyveire fejlesztett új, nyílt, felhő-alapú elemek, eszközök, és szolgáltatások.</li><li>• Az oktatástechnológiai termékek/szolgáltatások szélesebb körű, határon átnyúló alkalmazásának biztosítása, amely új üzleti lehetőségeket teremt az európai szolgáltatók számára.</li><li>• A digitális technológia segítségével elért tanulás mindennapi rutinná válása, valamint a tanulási folyamat kimenetelének hatékonyabb értékelésével elért eredményesebb és hatásosabb tanulás.</li><li>• Nagyobb léptékűvé alakítható megoldások, amelyek nagyon nagy számú iskola, illetve diák elérését teszik lehetővé, és hozzájárulnak az oktatás terén megvalósuló társadalmi innovációhoz.</li></ul> <p><b>b. Kutatási és Innovációs Intézkedés</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• A tanulás számára a tudomány és az ipar újszerű együttműködésének segítségével a kialakulóban lévő területeken kifejlesztett úttörő technológiák.</li><li>• A kulcsfontosságú gazdasági növekedési területeken elérhető innovációs képesség, a párhuzamosan fejlesztett kreatív és tudományos/technológiai szakértelem elősegítésével.</li></ul>
--------------------------	---



# MAGYAR FEJLESZTÉSI KÖZPONT

<b>Kedvezményezett</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kutatóközpont (kutatóhely, egyetemi kutatóközpont)</li><li>• Nagyvállalat</li><li>• Mikro-, kis- és középvállalkozás</li><li>• Non-profit szervezet (civil szervezet)</li><li>• Non-profit szervezet (állami fenntartású intézmény)</li><li>• Egyházi jogi szervezet</li><li>• Egyéb gazdasági társaság (pl. szociális szövetkezet)</li></ul>
Résztvételi forma	Konzorciumban történő pályázás
Konzorcium	A konzorcium tagjai minimum három különböző EU tagországból vagy csatlakozott országból érkezzenek.
Támogatott projektek várható száma	6-8
<b>Pénzügyi információk</b>	
Teljes keret	31.000.000 EUR
<b>EU hozzájárulás projektenként (max.)</b>	<b>5.000.000 EUR</b>
<b>Támogatási intenzitás</b>	<b>Kutatási és Innovációs Intézkedés: 100%</b> <b>Innovációs Intézkedés: profitorientált társaságok részére 70%, non-profit szervezeteknek 100%</b>
Támogatási forma	Vissza nem térítendő
Előfinanszírozás	30-45% előleg kérhető
Elszámolható közvetett költségek	A közvetlen költségeket kiegészíti a közvetett költségek átalány-alapú támogatása, melynek mértéke a közvetlen költségek 25%-ával egyezik meg. Az átalány alvállalkozói teljesítményre nem igényelhető.
<b>Határidők</b>	
<b>Benyújtási határidő</b>	<b>2016.04.12.17:00</b>
Benyújtás	Elektronikusan