



## KÖZVETLEN BRÜSSZELI FORRÁS PÁLYÁZATI TÁJÉKOZTATÓ

Program	Horizon 2020
<b>Pályázat megnevezése (magyar)</b>	Nyílt forráskódú játéktechnológiák alkalmazása a képzés és motiváció terén
Pályázat megnevezése (angol)	Gaming and gamification
Pályázat kódja	ICT-24-2016

### Általános információk

#### Célok

A játékszoftverek fejlesztése napjaink gyorsan növekvő üzletága. Kisléptékben ugyan, de megfigyelhető, ahogy a játékszoftverek lassanként a szórakoztatóiparon kívüli területeket is meghódítják. Különösen az oktatás, képzés, kutatás és egészségügy területén játszanak fontos szerepet, felhasználóik számára ezen területeken jelentős előnyökkel járnak. A játékok és a játékelemeknek az élet játékon kívüli területein való alkalmazása nem csak abban segít, hogy a társadalmi kihívásokra új megoldásokat illetve módszertanokat alakítsanak ki, hanem abban is, hogy a kis- és középvállalkozások előtt új üzleti lehetőségek nyíljanak meg.

Jelen pályázati felhívás keretében kisléptékű kísérletek támogatására van lehetőség, melyek során nyílt forráskódú játéktechnológiai fejlesztések és azok validációja valósul meg, képzési, motivációs tevékenység végzésére. A játékfejlesztők, társadalom- és bölcsészettudományok kutatói, kiadók, oktatásügyi szakemberek, valamint a végfelhasználók egyaránt részt vesznek a fejlesztésben. A következő tevékenységek támogathatók: játéktechnológia (kiterjesztett és vegyes valóság, 3D audio és video, virtuális világok, interaktív történetírás, elbeszélés, modellezés), tanulás és viselkedés-ösztönzés (pedagógiai hatékonyság, kreativitás, részvételi és együttműködési képességek növelése), társadalomtudományi aspektusok (potenciális kockázatok és kihívások, magánszféra védelme, férfiak és nők közötti egyenlőség és etikai kérdések, stb.).



Támogatott tevékenységek	<p><b>Témaspecifikus kihívás</b></p> <p>A játékszoftverek fejlesztése napjaink gyorsan növekvő üzletága. Kisléptékben ugyan, de megfigyelhető, ahogy a játékszoftverek lassanként a szórakoztatóiparon kívüli területeket is meghódítják. Különösen az oktatás, képzés, kutatás és egészségügy területén játszanak fontos szerepet, felhasználók számára ezen területeken jelentős előnyökkel járnak. A közelmúlt európai kutatási projektjeinek eredményeként átfogó ütemterveket alakítottak ki. Ezen projektek elősegítik erőforrások, valamint az európai szereplők kiváló tudásának kialakulását alkalmazott játékok könnyebb, gyorsabb és költséghatékonyabb fejlesztése érdekében. A játékoknak és a játékelemeknek az élet játékon kívüli területein való alkalmazása nem csak abban segít, hogy a társadalmi kihívásokra új megoldásokat illetve módszertanokat alakítsanak ki, hanem abban is, hogy a kis- és középvállalkozások előtt új üzleti lehetőségek nyíljanak meg.</p> <p><b>Téma</b></p> <p>Jelen pályázati felhívás keretében kisléptékű kísérletek támogatására van lehetőség, melyek során nyílt forráskódú játéktechnológiai fejlesztések és azok validációja valósul meg, képzési, motivációs tevékenység megvalósítása céljából, a szórakoztató iparon kívüli területeken. A fejlesztések játékegyesítő, társadalom- és bölcsészettudományok kutatói, kiadók, oktatásügyi szakemberek és végfelhasználók részvételével valósulnak meg. A következő tevékenységek támogathatók: játéktechnológia (kiterjesztett és vegyes valóság, 3D audio és video, virtuális világok, interaktív történetírás, elbeszélés, modellezés), tanulás és viselkedés-ösztönzés (pedagógiai hatékonyság, kreativitás, részvétel és együttműködési képességek növelése), társadalomtudományi aspektusok (potenciális kockázatok és kihívások, magánszféra védelme, férfiak és nők közötti egyenlőség és etikai kérdések, stb).</p> <p>A pályázati felhívás keretében megvalósuló projektek esetében 1 millió EUR támogatás biztosítja a megfelelő projektméretet. Azon pályázatokat sem utasítják el, amelyek ettől eltérő összegű támogatási igényt tartalmaznak.</p> <p><b>Várt hatások</b></p> <p>A játéktechnológia fokozott elterjedése a szórakoztatóiparon kívüli területeken – különösen az oktatás területén a társadalmi befogadás érdekében. Az elterjedés mértéke az intézkedés keretében létrehozott új vállalkozások, valamint alkalmazások számával mérhető.</p>
--------------------------	--



## 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	12-15
<b>Pénzügyi információk</b>	
Teljes keret	12.000.000 EUR
<b>EU hozzájárulás projektenként (max.)</b>	<b>1.000.000 EUR</b>
<b>Támogatási intenzitás</b>	<b>70%</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