

Kontakt dla mediów:

Luiza Nowicka, PARP

e-mail: media@parp.gov.pl

tel.: 880 524 959

Informacja prasowa

Warszawa, 01.06.2023 r.

Dzień Dziecka. Projekty dla najmłodszych ze wsparciem Funduszy Europejskich

1 czerwca w Polsce obchodzony jest Dzień Dziecka. To święto ustanowione w 1954 r. przez Zgromadzenie Ogólne Organizacji Narodów Zjednoczonych (ONZ) dla upowszechniania ideałów i celów dotyczących praw dziecka zawartych w Karcie Narodów Zjednoczonych. Z okazji Dnia Dziecka warto przyrzeć się projektom, które uzyskały dofinansowanie z konkursów organizowanych przez PARP i finansowanych ze środków unijnych, a skierowanych dla najmłodszych.

Wartość rynku produktów dla dzieci w Polsce wynosi 14,9 mld złotych – wynika z raportu PMR „Handel detaliczny produktami dla dzieci w Polsce 2021”. Z kolei według raportu Izby Gospodarki Elektronicznej „Mr&Mrs E-commerce 2022” zakupy produktów dla dzieci to trzecia najważniejsza kategoria zakupów w sieci, stanowiąca aż 21% wszystkich zakupów online. Segment produktów dla dzieci zawiera wiele kategorii takich jak: odzież i obuwie dziecięce, zabawki, kosmetyki i artykuły higieniczne dla dzieci, żywność dla niemowląt, meble dziecięce, wózki, foteliki i akcesoria do nich.

Dzięki Funduszom Europejskim polscy przedsiębiorcy mogą realizować innowacyjne projekty skierowane do różnych grup odbiorców, w tym do dzieci. Wsparcie z konkursów wdrażanych przez PARP otrzymały m.in. firmy, które stworzyły rozwiązania pozwalające najmłodszym prawidłowo się rozwijać, kształcić nowe umiejętności, poszerzać wiedzę czy korzystać z ciekawych form rozrywki.

Projekty polskich przedsiębiorców stworzone z myślą o dzieciach

Dofinansowanie w wysokości niemal 1 mln zł z Funduszy Europejskich w ramach Programu Polska Wschodnia (POPW) otrzymała firma **Magly** na interaktywną atrakcję hotelową o charakterze fabularno-edukacyjnym. Projekt polega na stworzeniu innowacyjnej usługi skierowanej do dzieci, która przemienia hotel w pełni interaktywny świat gry. Dzieci, wcielając się w jedną z postaci, poruszają się po hotelu, znajdując kolejne przedmioty i rozwiązując zagadki. Łącznikiem świata rzeczywistego i wirtualnego jest zaprojektowany przez zespół Magly kontroler, który odczytuje ruchy dziecka. Ruchy te są przetwarzane w czasie rzeczywistym w systemie rozgrywki Magly Engine znajdującym się w stworzonej przez spółkę infrastrukturze chmurowej. To sprawia, że gra jest prosta i intuicyjna – cała rozgrywka odbywa się w całkowicie nowej technologii wyprzedzającej tradycyjny AR czy VR (rozszerzoną i wirtualną rzeczywistość). Magly sprawia, że magia ożywa w

rzeczywistości za pomocą ruchomych, żywych obiektów, gestów, sieci IoT (Internet rzeczy), sieci sensorów, efektów audiowizualnych, przez które gra komunikuje się z graczem i na odwrót. Dzięki temu w grze możliwe jest wszystko – od prostej rozmowy z postacią z fabuły przez kolekcjonowanie i tworzenie zebranych w rzeczywistości przedmiotów w wirtualnym ekwipunku aż po skomplikowaną walkę, w której to gracz we własnej osobie wykonuje ruchy. Jest to poziom interaktywności dotychczas niespotykany w konkurencyjnych rozwiązaniach jak np. gry terenowe, escape roomy, systemy grywalizacyjne itp. Dodatkowo jest to atrakcja hotelowa całkowicie autonomiczna, działająca niezależnie od pogody.

Beneficjentem Programu Inteligentny Rozwój (POIR) jest firma **Skriware** – uczestnik konkursu „Go to Brand”. Firma oferuje rozwiązanie dla dzieci, które dzięki niemu uczą się takich umiejętności jak programowanie, projektowanie 3D oraz podstawy inżynierii. Cały projekt opiera się na holistycznym podejściu do nauczania w konwencji STEAM (ang. *Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* – Nauka, Technologia, Inżynieria, Sztuka, Matematyka). W projekcie wykorzystywane są znacząco ulepszone drukarki 3D, będące jednym z komponentów, wchodzącym w skład całego ekosystemu edukacyjnego firmy. W jego składzie są również: programowalny robot o nazwie Skribot, platforma e-learningowa oraz baza gotowych projektów 3D. Skribot, trafia do szkół w podstawowej wersji i w zależności od tego, w którym kierunku ma być rozwijany, uczniowie programują mu konkretne funkcje – początkujący poprzez aplikację mobilną, doświadczeni używając języka C++ w programie Arduino IDE. Kolejne, nowe części robota drukowane są na drukarce 3D, w zależności od potrzeb dzieci. Udział w konkursie pozwolił start-upowi przedstawić swój projekt na rynkach zagranicznych, podczas targów DLD w Tel Awiwie, Gitex w Dubaju, TechCrunch w San Francisco. Na ten cel uzyskali ponad 325 tys. zł dofinansowania.

W ramach POIR w konkursie „Badania na rynek” dofinansowanie w wysokości 9 mln zł otrzymała **Purella** dla projektu „Uruchomienie produkcji przekąsek dla dzieci opracowanych na podstawie przeprowadzonych prac badawczo-rozwojowych”. Projekt polegał na wdrożeniu na rynek nowych produktów – linii zdrowych przekąsek dla dzieci (batonów – zdrowej alternatywy dla słodczy). To produkty opracowane w celu profilaktyki chorób oraz poprawy zdrowia dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Są one źródłem takich pierwiastków jak cynk i magnez, a także wapń. Posiadają w swym składzie cenione składniki, m.in.: surowe kakao czy chlorellę. Projekt ma pozytywny wpływ na realizację zasady zrównoważonego rozwoju.

Wsparcie z Funduszy Europejskich otrzymała także firma **Smart Kids Planet** na dwa projekty – opracowanie innowacyjnych algorytmów mapowania ruchów i mowy dla multimedialnego narzędzia edukacyjnego oraz opracowanie matrycowego algorytmu interakcji na powierzchniach płaskich dużych rozmiarów. W ramach pierwszego projektu jednostka naukowa wykonała prace polegające m. in. na opracowaniu innowacyjnych algorytmów dla stworzenia multimedialnego edukacyjnego narzędzia w postaci trójwymiarowego awatara, który będzie odwzorowywał ruchy i gesty animatora. Awatar będzie wykorzystywany do prowadzenia lekcji dla dzieci, w sposób innowacyjny i nieoczywisty. Będą to pierwsze zajęcia edukacyjne w multimedialnej formie oparte o podstawę programową w Warszawie.

Z kolei przedmiotem drugiego projektu było opracowanie matrycowego algorytmu interakcji na powierzchniach płaskich dużych rozmiarów. Zadaniem algorytmu jest identyfikacja wszystkich gestów wykonywanych jednocześnie przez kilkudziesięciu użytkowników na dużym obszarze (około 20 metrów) i przetwarzanie ich na ruchy obiektów na interaktywnym ekranie w wymiarze 3D. W rezultacie powstała innowacyjna usługa – interaktywna sala multimedialna dla najmłodszych, w której podopieczni dokonują graficznej obróbki obiektów na papierze, a następnie przy wykorzystaniu funkcji skanowania przetwarzane są one na wymiar 3D. Nowoczesny produkt jest połączeniem istniejącej technologii z innowacyjnym algorytmem odpowiedzialnym za rozpoznawanie gestów i wywoływanie interakcji. Jest to jedyne takie rozwiązanie na rynku, które integruje świat cyfrowy ze światem realnym poprzez zdigitalizowanie obiektów stworzonych w rzeczywistości i przeniesienie ich do wirtualnego otoczenia.



Fundusze
Europejskie



Rzeczpospolita
Polska



PARP
Grupa PFR

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

