

Pierwsze umowy o dofinansowanie projektów **w ramach Poddziałania 1.2.3 „Bon na Innowacje”**

Regionalny Program Operacyjny Województwa Małopolskiego 2014-2020

Oś priorytetowa 1: Gospodarka wiedzy; Działanie 1.2: Badania i innowacje i przedsiębiorstwach

Poddziałanie 1.2.3: Bony na innowacje

Beneficjent: EC Jakub Lipski

Lokalizacja projektu (powiat): **miasto Kraków**

Tytuł projektu: **Stage Eye – nowy produkt służący do organizacji i zarządzania wydarzeniami takimi jak występy teatralne, kabaretowe, koncerty, etc.**

Całkowity koszt projektu: **123 000,00 PLN**

Wnioskowane dofinansowanie: **Duży bon na innowacje (90 000,00 PLN)**

Wykonawca usługi opracowania nowego produktu: **Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej Uniwersytetu Jagiellońskiego w Krakowie**

Działalność firmy EC Jakub Lipski polega m.in. na koordynacji pracy wszystkich ekip na planie (światło, dźwięk, artyści), a także zapewnienie płynnego przebiegu wydarzeń, zgodnie z założonym scenariuszem, sprawne i terminowe przeprowadzenie prób, ustawienie wszystkich potrzebnych elementów na scenie w trakcie trwania wydarzenia, reagowanie na nieprzewidziane sytuacje – tak, by nie zakłóciły przebiegu wydarzenia. Klienci firmy: TVP, Polsat, Krakowskie Biuro Festiwalowe, Krakowski Teatr Variete, współpraca z firmami międzynarodowymi: Mezzo TV, BBC, Live Nation.

Opis projektu

Projekt „Stage Eye” zakłada zakup usługi badawczej związanej z opracowaniem i praktycznym zastosowaniem **nowego produktu** - urządzenia pozwalającego za pomocą wiązki światła (lasera, projektora) oznaczać pozycje rekwizytów, scenografii i innych potrzebnych przedmiotów, a także artystów na scenie. Jest to innowacyjna metoda w zakresie planowania przestrzeni scenicznej. Dotychczas do oznaczania pozycji, ustalanych podczas prób, używało się metod generujących wysokie ryzyko uzyskania niewłaściwego efektu końcowego.

Produkt „Stage eye” jest dedykowany dla sektora rozrywkowego (telewizja, jednostki zajmujące się organizacją przedstawień, prywatne firmy działające na rynku eventowym i produkcji telewizyjnych), zastosowana metoda nie jest wykorzystywana na masową skalę na świecie, co czyni ją unikatową. Projekt zmodernizuje i ułatwi pracę na scenie, przynosząc oczywistą korzyść w postaci ulepszenia usług świadczonych przez firmę, może stać się również pożądanym produktem wykorzystywanym przez inne podmioty.

Przedmiot projektu:

Stage eye – urządzenie to podwiesza się nad sceną, za pomocą kamery i wiązek światła będzie pozwalało na oznaczenie, zapisanie i późniejsze odtworzenie ustawienia jednocześnie co najmniej 5 różnych przedmiotów na scenie. Dzięki temu obsługa planu będzie miała możliwość szybko i precyzyjnie ustawić wszystkie potrzebne elementy: instrumenty muzyczne, głośniki odsłuchowe, mikrofony, rekwizyty – w pozycjach ustalonych na próbie, precyzyjnie dobranych ze względu na ustawienie np. światła/ kamer.

Stage eye będzie sterowany za pomocą urządzeń typu tablet, smartfon, będzie można uzyskać podgląd obrazu na żywo, wskazać pozycje konieczne do zaznaczenia. Dzięki temu samo oznaczanie, a potem odtwarzanie ustawień będzie znacznie szybsze, prostsze, wymagające mniejszej ilości osób. Ustawienia będą mogły być zapisane w bazie danych, następnie odtworzone w dowolnej lokalizacji, bez konieczności powtórznego ustawienia odległości i proporcji pomiędzy potrzebnymi elementami (np. scenografii).

Beneficjent: **Jakub Zychowicz Na Niby Studio**

Lokalizacja projektu (powiat): **Kraków**

Tytuł projektu: ***Badanie interakcji z wirtualną rzeczywistością stworzoną w programie Unreal Engine 4 i opracowanie rozwiązań programistycznych dedykowanych takiej aplikacji dla firmy Jakub Zychowicz Na Niby Studio***

Całkowity koszt projektu: **20 000,00 PLN**

Wnioskowane dofinansowanie: **Mały bon na innowacje (16 260,16 PLN)**

Wykonawca usługi opracowania nowego produktu: **Zakład Technologii Gier Komputerowych - Wydziału Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej Uniwersytetu Jagiellońskiego**

Przedsiębiorstwo Jakub Zychowicz Na Niby Studio działa w branży przemysłów kreatywnych takich jak animacja, reklama, marketing, design, a w szczególności w obszarze projektowania 3D. Firma wykonuje wizualizacje 3D architektoniczne, wnętrzarskie i produktowe; oferuje wirtualną fotografię produktów, wnętrz i architektury. Jako jedna z pierwszych na świecie zaoferowała swoim klientom usługę polegającą na prezentacjach obiektów architektonicznych w wirtualnej rzeczywistości (VR) poprzez prototyp okularów dedykowanych aplikacjom VR. Wykorzystując najnowsze technologie z gier komputerowych - silnik Unreal Engine 4 oraz Oculus Rift - okulary dedykowane wirtualnej rzeczywistości, rozwija nowatorski i innowacyjny projekt dedykowany marketingowi i projektowaniu w VR. Firma Na Niby Studio współpracuje z licznymi firmami z branży produkcyjnej, reklamy i marketingu oraz projektowania i architektury. Rozwijana właśnie, innowacyjna usługa wizualizacji w technologii VR będzie skierowana głównie do przedsiębiorstw z branż: deweloperskiej, związanej z wyposażeniem mieszkań i przestrzeni komercyjnych, eventowej i reklamowej.

Opis projektu

Projekt ***Badanie interakcji z wirtualną rzeczywistością stworzoną w programie Unreal Engine 4 i opracowanie rozwiązań programistycznych dedykowanych takiej aplikacji dla firmy Jakub Zychowicz Na Niby Studio*** zakłada udoskonalenie istniejącej już, innowacyjnej usługi polegającej na prezentacji w technologii wirtualnej rzeczywistości obiektów architektonicznych oraz produktów. Usprawnienie usługi polegać będzie na stworzeniu aplikacji VR na urządzenie Oculus Rift o przeznaczeniu marketingowym, projektowym i edukacyjnym. Usługa ta dedykowana jest branżom: architektonicznej, deweloperskiej, wykończeniowej, wnętrzarskiej oraz marketingowej, reklamowej i eventowej.

Projekt stanowi ważny element większego przedsięwzięcia, nad którym pracuje Na Niby Studio, w ramach którego planowane jest stworzenie pionierskiego rozwiązania marketingowego, w którym użytkownik będzie mógł wejść w interakcję z rzeczywistością stworzoną przez grafików i programistów.

Przedmiot projektu:

Technologia wirtualnej rzeczywistości to jedna z najprężniej rozwijających się dziedzin IT, która zaczyna być wykorzystywana w wielu gałęziach gospodarki.

Przedmiotem projektu jest wprowadzenie nowych rozwiązań programistycznych związanych ze środowiskiem VR. W tym celu w ramach projektu zostaną:

- przebadane dostępne na rynku urządzenia do technologii VR (Oculus Rift, Samsung Gear VR) w kontekście funkcjonalności i możliwości zintegrowania ich z aplikacjami tworzonymi w Unreal Engine 4;
- stworzenie interfejsu (kodu programistycznego) umożliwiającego wybór kolorów i materiałów i ich podmianę w ramach aplikacji VR.