

OPIS ZAŁOŻEŃ PROJEKTU INFORMATYCZNEGO

Tytuł projektu	Projekt: SAVE		
Wnioskodawca	Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego		
Beneficjent	Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych		
Partnerzy	-		
Źródło finansowania	Budżet Państwa - część 24 - kultura i ochrona dziedzictwa narodowego Środki UE: Priorytet FERC.02 Zaawansowane usługi cyfrowe, Działanie FERC 02.03 Cyfrowa dostępność i ponowne wykorzystanie informacji. Cyfrowe udostępnienie zasobów kultury		
Całkowity koszt projektu	19 991 880,00 zł		
Planowany okres realizacji projektu	01-2026 do 12-2028		
Osoba kontaktowa	Renata Pawłowska-Pyra	r.pawlowska@crpk.pl	502292670

1. POWODY PODJĘCIA PROJEKTU

1.1. Identyfikacja problemu i potrzeb

Projekt SAVE zakłada stworzenie kompleksowego, wirtualnego repozytorium polskiej narracji interaktywnej w obszarze gier wideo i projektów VR, które publikowane będą na nowej platformie www.save.org.pl.

Podobnej skali projekt nie powstał do tej pory na świecie.

Ponowne udostępnienia i właściwe zabezpieczenie oraz przechowywanie wieczyste polskich gier wideo jest obecnie jednym z najbardziej istotnych tematów w polskim gamedevie. Chociaż powszechnie uznaje się wartość gospodarczą i kulturową gier wideo dla polskiego i światowego sektora kreatywnego, długoterminowa trwałość dziedzictwa gier jest zagrożona. Jeśli nie podejmiemy działań teraz, przyszłe pokolenia stracą dostęp do swojego dziedzictwa kulturowego, a kolejne pokolenie polskich deweloperów zostanie pozbawione dostępu do historycznych materiałów referencyjnych.

W obszarze gier wideo udostępnionych będzie ponad 250 polskich gier wideo, niezwykle istotnych dla kultury polskiej, które powstały w latach 1983-2007, towarzyszące im materiały kontekstowe, w tym m.in. teksty, materiały wideo, zdigitalizowane artykuły prasowe z epoki.

Wirtualna rzeczywistość jest dziś jednym z najbardziej interdyscyplinarnych sektorów gospodarki, stawiającym na ścisłą współpracę między producentami sprzętu, inżynierami, specjalistami (medycyna, architektura, media, gaming, edukacja) oraz artystami. Projekt SAVE w obszarze projektów VR odpowiada na pilną potrzebę zabezpieczenia przed utratą dla kolejnych pokoleń wartościowych ponad 40 dzieł artystycznych.

Platforma będzie mogła być wykorzystywana w różnych celach:

Edukacja: Wsparcie dla zajęć akademickich, warsztatów i kursów.

Kultura i rozrywka: Możliwość eksploracji archiwalnych materiałów i interakcji z treściami historycznymi.

Badania naukowe: Dostęp do unikatowych zasobów.

Tworzenie treści: Wsparcie m.in. dla dziennikarzy i twórców.

Wieczyste przechowywanie zasobów objętych projektem zaplanowane zostało w Filmotece

Interesariusz	Zidentyfikowany problem	Szacowana wielkość grupy
<p>Odbiorcy indywidualni, w tym w szczególności odbiorcy kultury, fani gier i kolekcjonerzy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Osoby interesujące się klasycznymi grami wideo i ich historią. - Kolekcjonerzy poszukujący informacji o unikatowych wydaniach i rzadkich tytułach. - Użytkownicy, którzy chcą ponownie przeżyć klasyczne tytuły w formie cyfrowej. - Użytkownicy zainteresowanie projektami VR i nową narracją audiowizualną 	<ul style="list-style-type: none"> - brak cyfrowego dostępu do unikatowych zasobów kultury tj. polskich gier wideo z lat 1983-2007 - brak dostępu cyfrowego do polskich projektów VR - brak powszechnego dostępu do polskich gier wideo i projektów VR - istnieją inicjatywy umożliwiające dostęp do gier wideo, ale jedynie w siedzibie organizatorów (jak np. w muzeach), a w obszarze dostęp do utworów VR możliwy jest jedynie poprzez bezpośredni kontakt z producentami, najczęściej poprzez osobiste znajomości; 	800 000
<p>Badacze i edukatorzy:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Akademicy, historycy i nauczyciele zajmujący się historią gier wideo i wpływem gier na kulturę oraz sztuką VR - Instytucje edukacyjne i muzea, które mogą wykorzystywać zasoby platformy SAVE w celach dydaktycznych - Twórcy prac naukowych oraz autorzy książek i artykułów o historii polskich gier wideo i VR 	<ul style="list-style-type: none"> - brak cyfrowego dostępu do unikatowych zasobów kultury tj. polskich gier wideo z lat 1983-2007 - brak dostępu cyfrowego polskich projektów VR - brak kompleksowych opracowań, badań i raportów dot. kulturowego znaczenia polskich gier i projektów VR - brak skatalogowanych zasobów w tych obszarach sektora AV 	10 000
<p>Branża gamedev</p> <ul style="list-style-type: none"> - Studia tworzące gry, które chcą czerpać inspirację z klasycznych tytułów i 	<ul style="list-style-type: none"> - brak cyfrowego dostępu do unikatowych zasobów kultury tj. polskich gier wideo z lat 1983-2007 - brak dostępu cyfrowego do polskich projektów VR 	1 000

Interesariusz	Zidentyfikowany problem	Szacowana wielkość grupy
<p>mechanik.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Programiści, artyści i designerzy poszukujący materiałów źródłowych. - Firmy zajmujące się remasteringiem i rekonstrukcją gier 		
<p>Instytucje kultury i media</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muzea, biblioteki oraz archiwa zainteresowane współpracą przy dokumentowaniu historii gier i VR. - Dziennikarze i media branżowe, które będą wykorzystywać zasoby muzeum w swoich publikacjach. - Organizatorzy wystaw, instalacji artystycznych, happenningów, wydarzeń gamingowych i konferencji. 	<ul style="list-style-type: none"> - brak cyfrowego dostępu do unikatowych zasobów kultury tj. polskich gier wideo z lat 1983-2007 - brak dostępu cyfrowego do polskich projektów VR - brak skatalogowanych zasobów w tych obszarach sektora AV - brak systemowych rozwiązań związanych z zabezpieczeniem i przechowywaniem tych zasobów 	600
<p>Twórcy</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entuzjaści, którzy angażują się w rekonstrukcję starych gier oraz modowanie klasycznych produkcji. - Twórcy niezależni, wykorzystujący archiwalne materiały do opracowywania nowych projektów. - Osoby dodające własne treści, np. komentarze, recenzje, materiały wideo. 	<ul style="list-style-type: none"> - brak cyfrowego dostępu do unikatowych zasobów kultury tj. polskich gier wideo z lat 1983-2007 - brak dostępu cyfrowego do polskich projektów VR - ograniczony dostęp do inspiracji, które pozwolą zgłębić historię polskich gier wideo i projektów VR, analizować różne formy, style i techniki wykorzystywane w przeszłości 	170

1.2. Opis stanu obecnego

Możliwość odbioru, grania, a także uczenia się i analizowania historii jest zagrożona, ponieważ systemy stają się przestarzałe, dane stają się nieczytelne, serwery i usługi przechodzą w tryb

offline, a wiedza i doświadczenie deweloperów, twórców, graczy, krytyków i komentatorów są bezpowrotnie tracone. Jeśli nie podejmiemy działań teraz, przyszłe pokolenia utracą dostęp do polskiego dziedzictwa kulturowego.

Przedsięwzięcie swoje źródło bierze w kilku tezach:

- a) gry wideo i projekty VR ma historię sięgającą lat 50. ubiegłego wieku i należy uznać, że ich rozwój domaga się systemowego podsumowania, opisanie i potraktowania jako pełnoprawnego elementu dziedzictwa kulturowego
- b) brakuje bazy wyprodukowanych dotąd w Polsce gier wideo i utworów VR
- c) brakuje wiedzy i świadomości dotyczącej tego, jak gry wideo i VR rozwijały się jako narzędzia pracy artystycznej i technologicznej na przestrzeni ostatnich kilkudziesięciu lat. Ma to konsekwencje dla powstających współcześnie gier i utworów, które realizowane są "w oderwaniu" od kontekstu historyczno-merytorycznego
- d) w związku z dynamicznie zmieniającą się technologią (nowe wersje hardware'u i software'u) zmniejsza się dostępność do starszych gier wideo i utworów VR
- e) niezbędność pojawienia się dojrzałej krytyki, także artystycznej gier wideo i utworów VR jest możliwa jedynie w momencie, w którym rozwój tej dziedziny i możliwość jej opisywania i kontekstualizacji będą umożliwiające dzięki dostępowi do zasobów
- f) bez proponowanego rozwiązania jakakolwiek edukacja dotycząca tych obszarów jest niezmiernie utrudniona.

2. EFEKTY PROJEKTU

2.1. Cele i korzyści wynikające z projektu

Cel - 1	Kompleksowe udostępnienie polskich gier wideo i polskich projektów VR o wysokim znaczeniu dla dziedzictwa kulturowego Polski
Cel strategiczny	<ul style="list-style-type: none">- Program Fundusze Europejskie na Rozwój Cyfrowy 2021-2027, Priorytet II: Zaawansowane usługi cyfrowe, Działanie FERC 02.03 Cyfrowa dostępność i ponowne wykorzystanie informacji, Cel szczegółowy: RSO1.2. Czerpanie korzyści z cyfryzacji dla obywateli, przedsiębiorstw, organizacji badawczych i instytucji publicznych,- Strategia na rzecz Odpowiedzialnego Rozwoju (SOR) - "Cel II. Rozwój społecznie wrażliwy i terytorialnie zrównoważony",- Krajowy Program Ochrony Zabytków i Opieki nad Zabytkami - "Cel 1. Weryfikacja wybranego zasobu zabytków i wzmocnienie narzędzi ochrony dziedzictwa o wyjątkowej wartości",- Strategia Rozwoju Kapitału Społecznego 2030 (SRKS2030) - "Cel 2. Wzmacnianie roli kultury w budowaniu tożsamości i postaw obywatelskich" oraz "Cel 3. Zwiększenie wykorzystania potencjału kulturowego i kreatywnego dla rozwoju",- Program Rozwoju Kompetencji Cyfrowych - Działanie III.3.11. Rozwój kompetencji cyfrowych pracowników kultury.
Korzyść:	Poprawa dostępności i trwałości polskich zasobów kulturowych z obszaru gier wideo i projektów VR poprzez ich kompleksowe i nieodpłatne udostępnienie online w nowoczesnej i trwałej formie na platformie www.save.org.pl oraz ich trwale i bezpieczne przechowywanie.
KPI:	<ol style="list-style-type: none">1) Liczba udostępnionych on-line dokumentów zawierających informacje sektora prywatnego2) Liczba podmiotów wspartych w zakresie rozwoju usług, produktów i procesów cyfrowych.3) Liczba utworzonych API

	4) Liczba platform udostępniania dokumentów zawierających dane sektora publicznego i prywatnego
Wartość aktualna i docelowa KPI:	<p>1) Wartość aktualna: 0</p> <p>2) Wartość aktualna: 0</p> <p>3) Wartość aktualna: 0</p> <p>4) Wartość aktualna: 0</p> <p>1) Wartość docelowa: 290</p> <p>2) Wartość docelowa: 1</p> <p>3) Wartość docelowa: 1</p> <p>4) Wartość docelowa: 1</p>
Metoda pomiaru KPI	<p>1) Liczba udostępnionych on-line dokumentów</p> <p>Metoda i sposób pomiaru - Porównanie wartości z raportu z realizacji wskaźnika z wartością planowaną.</p> <p>Źródło danych: Raport z realizacji projektu.</p> <p>Częstotliwość pomiaru: Jednorazowo, na zakończenia projektu.</p> <p>2) Liczba podmiotów wspartych w zakresie rozwoju usług, produktów i procesów cyfrowych.</p> <p>Metoda i sposób pomiaru - weryfikacja listy podmiotów objętych wsparciem w dokumentacji projektowej, umowa o dofinansowanie</p> <p>Źródło danych: Dokumentacja projektowa, protokół odbioru.</p> <p>Częstotliwość pomiaru: Jednorazowo, na zakończenia projektu</p> <p>3) Liczba utworzonych API</p> <p>Metoda i sposób pomiaru - protokoły zdawczo-odbiorcze wraz z fakturami z wykonanych prac.</p> <p>Źródło danych: Dokumentacja projektowa, protokół odbioru.</p> <p>Częstotliwość pomiaru: Jednorazowo, na zakończenia projektu</p> <p>4) Liczba platform udostępniania dokumentów zawierających dane sektora publicznego i prywatnego</p> <p>Metoda i sposób pomiaru - protokoły zdawczo-odbiorcze wraz z fakturami z wykonanych prac.</p> <p>Źródło danych: Dokumentacja projektowa, protokół odbioru.</p> <p>Częstotliwość pomiaru: Jednorazowo, na zakończenia projektu.</p>

2.2. Udostępnione e-usługi

Lp.	Nazwa e-usługi	Typ	Zakres oddziaływania	Poziom dojrzałości e-usługi
1	Dostęp do ogólnodostępnej nieodpłatnej bazy gier polskich gier wideo i projektów VR na platformie www.save.org.pl	A2C A2B A2A	<p>Odbiorcy indywidualni, w tym w szczególności odbiorcy kultury, fani gier i kolekcjonerzy:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ Osoby interesujące się klasycznymi grami wideo i ich historią. ☒ Kolekcjonerzy poszukujący informacji o unikatowych wydaniach i rzadkich 	Jednostronna interakcja

Lp.	Nazwa e-usługi	Typ	Zakres oddziaływania	Poziom dojrzałości e-usługi
			<p>tytułach.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ Użytkownicy, którzy chcą ponownie przeżyć klasyczne tytuły w formie cyfrowej. ☒ Użytkownicy zainteresowanie projektami VR i nową narracją audiowizualną Branża gamedev ☒ Studia tworzące gry, które chcą czerpać inspirację z klasycznych tytułów i mechanik. ☒ Programiści, artyści i designerzy poszukujący materiałów źródłowych. ☒ Firmy zajmujące się remasteringiem i rekonstrukcją gier Instytucje kultury i media ☒ Muzea, biblioteki oraz archiwa zainteresowane współpracą przy dokumentowaniu historii gier i VR. ☒ Dziennikarze i media branżowe, które będą wykorzystywać zasoby muzeum w swoich publikacjach. ☒ Organizatorzy wystaw, instalacji artystycznych, happeningów, wydarzeń gamingowych i konferencji. <p>Twórcy</p> <ul style="list-style-type: none"> ☒ Entuzjaści, którzy angażują się w rekonstrukcję starych gier oraz modowanie klasycznych produkcji. ☒ Twórcy niezależni, wykorzystujący archiwalne materiały do opracowywania nowych projektów. 	

Lp.	Nazwa e-usługi	Typ	Zakres oddziaływania	Poziom dojrzałości e-usługi
			☒ Osoby dodające własne treści, np. komentarze, recenzje, materiały wideo. (rocznie ok 800000 transakcji)	

2.3. Udostępnione informacje sektora publicznego i zdigitalizowane zasoby

Rodzaj informacji/zasobów	Planowana data udostępnienia	Szacowana liczba obiektów objętych digitalizacją (udostępnianiem informacji)
Udostępniony w projekcie zasób : gry wideo o znaczeniu dla kultury polskiej, wyprodukowanych w latach 1983-2007	01-09-2026	ok. 250 gier wideo
Udostępniony w projekcie zasób : projekty VR o znaczeniu dla kultury polskiej	01-12-2027	Ok. 40 projektów VR

Czy wszystkie zdigitalizowane zasoby objęte projektem będą udostępniane bezpłatnie?
TAK/NIE

2.4. Produkty końcowe projektu

Nazwa produktu	Planowana data wdrożenia
System teleinformatyczny GVR	09-2026
Portal SAVE	09-2026
Raport z testów bezpieczeństwa	08-2026
Raport z testów wydajności	07-2026
Raport z testów badań UX	07-2026
Interfejs API	06-2028
Materiały informacyjno-promocyjne	09-2026
Materiały szkoleniowe	09-2028
Raport z testu prywatności	09-2026
Produkty infrastrukturalne: stanowiska i środowisko do obsługi VR oraz gier	06-2028

3. KAMIENIE MIŁOWE

Kamienie milowe	Planowany termin osiągnięcia
Przyjęty Raport z inicjalnego testu prywatności	2026-01-30
Rozstrzygnięte postępowania na wybór zewnętrznego wykonawcy usługi budowy portalu oraz wykonawców usług udostępniania gier i projektów VR on-line	2026-03-16
Odebrany pozytywny wynik testów bezpieczeństwa, wydajności, UX/UI	2026-08-01
Odbiór gotowych rozwiązań IT	2026-08-20
Udostępnione pierwsze zasoby w projekcie	2026-09-01
Przyjęty Raport z weryfikacyjnego testu prywatności	2026-11-20
Gotowe materiały szkoleniowe oraz dokumentacja funkcjonalno-techniczna	2027-05-10
Udostępnione wszystkie projekty VR	2027-11-05
Zakończone wszystkie szkolenia pracowników	2028-03-06
Udostępnione wszystkie zasoby w projekcie	2028-06-20

4. KOSZTY

4.1. Koszty ogólne projektu wraz ze sposobem finansowania

Całkowity koszt projektu (netto oraz brutto), w tym	Netto 16 253 560,98 zł Brutto 19 991 880,00 zł	
Procent dofinansowania ze środków UE (brutto)	79,71%	
Procent środków z budżetu państwa (brutto)	20,29%	
Podział całkowitego kosztu projektu na poszczególne lata (netto oraz brutto)	2026	Netto 13 282 829,27 zł Brutto 16 337 880,00 zł
	2027	Netto 1 873 983,74 zł Brutto 2 305 000,00 zł
	2028	Netto 1 096 747,97 zł Brutto 1 349 000,00 zł

4.2. Wykaz poszczególnych pozycji kosztowych

Nazwa pozycji kosztowej		Przewidywany koszt brutto	Uzasadnienie pozycji kosztowej (przeznaczenie)
Oprogramowanie	Usługi informatyczne, w tym stworzenie systemu GVR i stworzenie platformy save.org.pl, oprogramowanie-dostawa, wdrożenie, instalacja, konfiguracja, optymalizacja. Opracowanie i przygotowanie do udostępniania cyfrowych plików: gry wideo i projekty VR. Interfejs API platformy SAVE.	13 914 000,00 zł	Prace programistyczne w tym zakup specjalistycznego oprogramowania jest niezbędny do zbudowania platformy udostępniania zasobów www.save.org.pl. Bez odpowiednich narzędzi technologicznych nie byłoby możliwe przetwarzanie zasobów na poziomie wymaganym do osiągnięcia wysokiej jakości udostępniania gier wideo i projektów VR. Wszystkie te elementy i wydatki są kluczowe i niezbędne do zapewnienia prawidłowej realizacji projektu.
Infrastruktura	Wypożyczenie i zaplecze techniczne do obsługi projektu i prezentacji efektów projektu, wyposażenie laboratorium VR - stanowiska i środowiska do obsługi VR i gier wideo, w tym stacje i sprzęt do odbioru projektów VR.	2 175 000,00 zł	Bez nowoczesnego sprzętu i infrastruktury technicznej niemożliwe byłoby efektywne zrealizowanie projektu, kontrola jakościowa udostępnianych materiałów i udostępnienie publiczne zasobów.
Koszty UX i grafiki	Layout UX i projekt graficzny interfejsu użytkownika platformy save.org.pl. Raport z testów badań UX.	150 000,00 zł	Opracowanie merytoryczne i graficzne systemów jest niezbędne do stworzenia intuicyjnej i funkcjonalnej platformy, która umożliwi użytkownikom łatwy dostęp do udostępnianych zasobów. Konieczne jest dostosowanie treści oraz interfejsu graficznego w sposób, który zapewni wysoką jakość prezentacji materiałów oraz ich zgodność z potrzebami użytkowników. Profesjonalne przygotowanie zarówno treści, jak i oprawy graficznej zwiększy atrakcyjność platformy i jej

Nazwa pozycji kosztowej		Przewidywany koszt brutto	Uzasadnienie pozycji kosztowej (przeznaczenie)
			efektywność w przekazywaniu wartości kulturowych.
Bezpieczeństwo	Raport z testów bezpieczeństwa. System kopii zapasowej i backup. Kompletny system kopii zapasowej. Wdrożenie systemu DRM.	95 000,00 zł	Zakłada się poniesienie kosztów związanych z realizacją testów bezpieczeństwa. Wydatek niezbędny do prawidłowej realizacji projektu i zapewnienia standardów bezpieczeństwa.
Wydajność rozwiązań	Raport z testów wydajności.	110 000,00 zł	Testy wydajnościowe systemów są kluczowe dla zapewnienia stabilnego i efektywnego działania systemów, szczególnie przy dużych obciążeniach. Monitorowanie i zapobieganie problemom pozwala zapobiec spadkom wydajności, które mogą negatywnie wpłynąć na dostępność i użyteczność zasobów dla użytkowników końcowych.
Szkolenia	Podnoszenie kompetencji pracowników merytorycznych instytucji (10 osób) poprzez specjalistyczne szkolenia, knowledge transfer z obszaru gier wideo i VR oraz szkolenia z zakresu zarządzania projektami. Opracowanie materiałów szkoleniowych w wersji cyfrowej.	80 000,00 zł	Przeszkolenie zespołu w obszarach takich jak zarządzanie treściami cyfrowymi on-line dla zasobów gier wideo i technologii VR oraz zarządzania projektami pozwoli na efektywne wykorzystanie narzędzi oraz dostosowanie działań do przyjętych standardów, a także zwiększy kompetencje zespołu, wspierając realizację celów projektu.
Działania informacyjno-promocyjne	Przygotowanie i produkcja materiałów informacyjno-promocyjnych. Kampania promocyjna w internecie i	1 800 000,00 zł	Wydatek jest niezbędny do osiągnięcia zakładanych efektów projektu, w tym zwiększenia zasięgu informacyjnego w zakresie produktów projektu. Realizacja działań promocyjnych jest niezbędna i kluczowa dla upowszechnienia informacji o

Nazwa pozycji kosztowej		Przewidywany koszt brutto	Uzasadnienie pozycji kosztowej (przeznaczenie)
	działania informacyjno – promocyjne.		udostępnionych zasobach kultury.
Koszty zarządzania i wsparcia (w tym wynagrodzenia personelu wspomagającego)	Koszty personelu i koszty pośrednie projektu, w tym m.in. administrowanie projektem i zadaniami, działania związane z obsługą finansową, planowaniem i rozliczaniem budżetu, a także realizacją procedur zamówień publicznych (PZP).	1 667 880,00 zł	Wartość kosztów pośrednich projektu, zgodnie z Wytycznymi FERC dla Działania 2.3 Cyfrowa dostępność i ponowne wykorzystanie informacji – kultura oraz koszty zespołu zarządzającego projektem, pracowników merytorycznych projektu, w tym zespołu redakcyjnego, niezbędne do prawidłowej realizacji projektu.

4.3. Koszty ogólne utrzymania wraz ze sposobem finansowania (okres 5 lat)

Całkowity koszt utrzymania trwałości projektu (brutto)	984 000,00 zł		Źródło finansowania
Podział całkowitego kosztu utrzymania trwałości projektu na poszczególne lata (netto oraz brutto)	2029	196 800,00 zł (brutto) (160 000,00 zł netto)	krajowe środki publiczne - budżet państwa
	2030	196 800,00 zł (brutto) (160 000,00 zł netto)	krajowe środki publiczne - budżet państwa
	2031	196 800,00 zł (brutto) (160 000,00 zł netto)	krajowe środki publiczne - budżet państwa
	2032	196 800,00 zł (brutto) (160 000,00 zł netto)	krajowe środki publiczne - budżet państwa
	2033	196 800,00 zł (brutto) (160 000,00 zł netto)	krajowe środki publiczne - budżet państwa

4.4. Planowane koszty ogólne realizacji (w przypadku projektu

współfinansowanego – wkład krajowy z budżetu państwa) oraz koszty utrzymania projektu:

- zostaną pokryte w ramach budżetów odpowiednich dysponentów części budżetowych bez konieczności występowania o dodatkowe środki z budżetu państwa
- ~~- będą powodować konieczność przyznania dodatkowych kwot~~

5. GŁÓWNE RYZYKA

5.1. Ryzyka wpływające na realizację projektu

Nazwa ryzyka	Siła oddziaływania	Prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka	Sposób zarządzania ryzykiem
Nieosiągnięcie wskaźników produktu oraz celu projektu	Duża	Średnie	<ul style="list-style-type: none">- regularne monitorowanie postępu realizacji wskaźników na każdym etapie projektu.- realizacja projektu metodą Agile-Scrum- wdrożenie mechanizmu wczesnego ostrzegania w przypadku opóźnień w osiąganiu zakładanych celów
Opóźnienia w harmonogramie realizacji projektu	Duża	Średnie	<ul style="list-style-type: none">- realizacja projektu metodą Agile-Scrum- regularne przeglądy postępu prac- częste spotkania zespołu projektowego- wprowadzenie rezerw czasowych dla kluczowych etapów- szybkie reagowanie na zmiany i opóźnienia w realizacji poszczególnych zadań
Niewłaściwie oszacowane kosztów projektu	Mała	Niskie	<ul style="list-style-type: none">- dokonano analizy rynku i zbadano poziom cen na usługi realizowane w projekcie- zaplanowano prowadzenie monitoringu w celu prognozowania potencjalnych niekorzystnych zmian z tego zakresu
Opóźnienia w udzielaniu zamówień dotyczących projektu	Średnia	Średnie	<ul style="list-style-type: none">- wydłużono czas przewidziany na wyłonienie wykonawców oraz zaplanowano zaangażowanie wykwalifikowanej kadry do opracowania przedmiotu zamówienia oraz właściwego formułowanie zapisów specyfikacji istotnych warunków zamówień, umów i innych dokumentów związanych z udzielanym zamówieniem

5.2. Ryzyka wpływające na utrzymanie efektów

Nazwa ryzyka	Siła oddziaływania	Prawdopodobieństwo wystąpienia ryzyka	Sposób zarządzania ryzykiem
Nieosiągnięcie wszystkich zaplanowanych korzyści	Średnia	Niskie	<ul style="list-style-type: none"> - realizacja szczegółowego planu promocji efektów projektu, aby zwiększyć widoczność rezultatów wśród kluczowych interesariuszy i użytkowników. - wykorzystanie wydarzeń branżowych do promowania efektów projektu. - regularne monitorowanie osiąganych korzyści i bieżąca analiza ich zgodności z założonymi celami projektu. - dostosowanie działań projektowych w odpowiedzi na ewaluację i opinie interesariuszy, aby zwiększyć efektywność osiąganych rezultatów
Brak zapewnienia odpowiednich zasobów personalnych odpowiedzialnych za rozwój i utrzymanie platformy	Średnia	Niskie	- właściwie zapewnione zasoby ludzkie na etapie projektowania założeń projektu
Brak środków na utrzymanie platformy	Średnia	Niskie	- zaplanowano długoterminowe koszty utrzymania

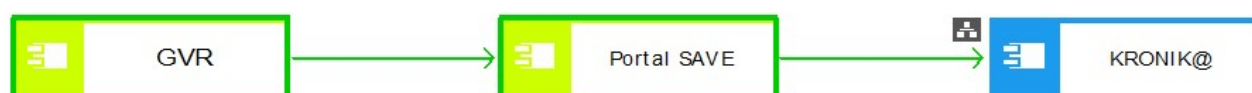
6. OTOCZENIE PRAWNE

Lp.	Tytuł aktu prawnego	Czy wymaga zmian	Opis zmian (jeśli dotyczy)	Etap prac legislacyjnych (jeśli dotyczy)
1	Ustawa o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej	TAK/NIE		
2	Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych	TAK/NIE		
3	Ustawa Prawo zamówień publicznych	TAK/NIE		
4	Ustawa o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych	TAK/NIE		
5	Rozporządzenie Rady Ministrów w sprawie Krajowych Ram Interoperacyjności, minimalnych wymagań dla rejestrów	TAK/NIE		

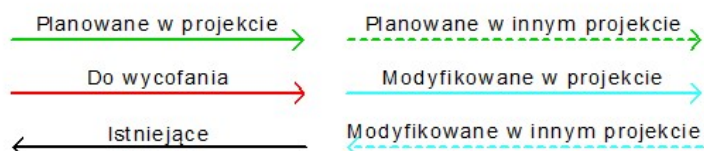
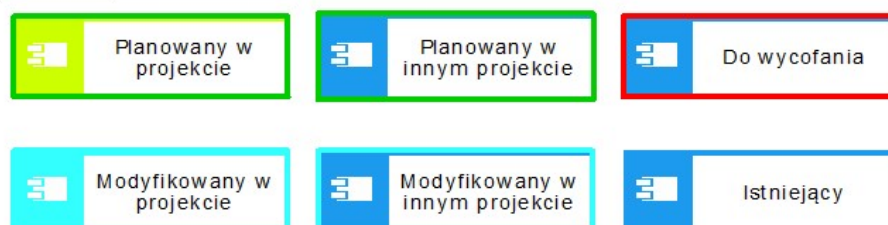
Lp.	Tytuł aktu prawnego	Czy wymaga zmian	Opis zmian (jeśli dotyczy)	Etap prac legislacyjnych (jeśli dotyczy)
	publicznych i wymiany informacji w postaci elektronicznej oraz minimalnych wymagań dla systemów teleinformatycznych			
6	Ustawa o krajowym systemie cyberbezpieczeństwa	TAK/NIE		
7	Ustawa o ochronie baz danych	TAK/NIE		
8	Ustawa o otwartych danych i ponownym wykorzystywaniu informacji sektora publicznego	TAK/NIE		
9	Ustawa o ochronie danych osobowych	TAK/NIE		
10	Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych (RODO)	TAK/NIE		

7. ARCHITEKTURA

7.1. Widok kooperacji aplikacji



Legenda



Lista systemów wykorzystywanych w projekcie

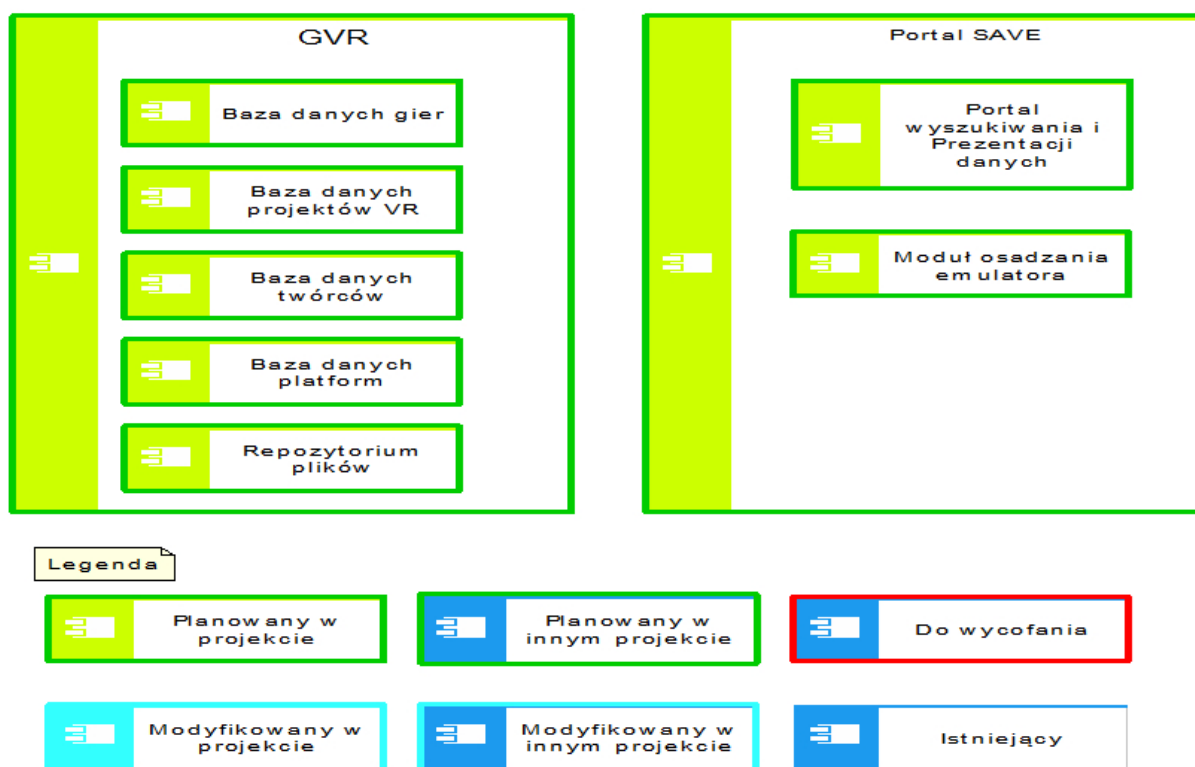
Lp.	Nazwa systemu	Gestor systemu	Opis systemu	Status	Krótki opis ewentualnej zmiany
1	GVR	Centrum Rozwoju Przemysłu w Kreatywnych	System zarządzania Katalogiem gier wideo i projektów VR - System będzie służył do przechowywania, katalogowania i zarządzania Katalogiem Gier i Projektów VR. Będzie przechowywał materiały w formie tekstowej oraz audiowizualnej, np. zdjęcia lub filmy.	Planowany	
2	Kronik@	Ministerstwo Cyfryzacji	KRONIK@, czyli Krajowe Repozytorium Obiektów Nauki i Kultury to system teleinformatyczny prowadzony przez Ministerstwo Cyfryzacji, który pozwala na zebranie i udostępnianie w jednym miejscu cyfrowych zasobów z zakresu nauki, kultury i administracji. Portal wprowadza jednolite standardy zarządzania metadanymi. KRONIK@ to zaawansowana multiwyszukiwarka integrująca istniejące dotychczas w rozproszeniu zasoby różnych podmiotów sektora publicznego (m.in. muzeów, archiwów, galerii, instytutów naukowych, bibliotek, uczelni), z której każdy użytkownik może korzystać w sposób bezpłatny, tworząc własne kolekcje obiektów kultury i nauki oraz dowolnie wykorzystywać je w swoich pracach, projektach czy badaniach	Istniejący	

Lp.	Nazwa systemu	Gestor systemu	Opis systemu	Status	Krótki opis ewentualnej zmiany
			naukowych. Jednocześnie KRONIK@ stanowi bezpłatne repozytorium zapasowe – przestrzeń do archiwizacji cyfrowych zasobów. Ma to na celu zabezpieczenie najcenniejszych zabytków przed ich zniszczeniem bądź zaginięciem. Portal jest w pełni dostosowany do potrzeb osób z niepełnosprawnościami oraz zgodny ze standardami WCAG 2.0.		
3	Portal SAVE	Centrum Rozwoju Przemysłu w Kreatywnych	System przeznaczony do publicznej prezentacji treści zawartych w Systemie zarządzania Katalogiem Gier i Projektów VR. Portal będzie przedstawiał zebrane materiały audiowizualne oraz emulator gier.	Planowany	

Lista przepływów

Lp.	System źródłowy	System docelowy	Zakres wymienianych danych	Sposób wymiany danych	Typ modyfikacji	Typ interfejsu
1	GVR	portal SAVE	Metadane, materiały audiowizualne, materiały tekstowe.	Tryb odwołań bezpośrednich	Krytyczny dla sukcesu projektu	REST API
2	portal SAVE	KRONIK@	Metadane, materiały audiowizualne, materiały tekstowe.	tryb odwołań bezpośrednich	Krytyczny dla sukcesu projektu	REST API

7.2. Kluczowe komponenty architektury rozwiązania



7.3. Przyjęte założenia technologiczne

Lp.	Obszar	Założenie technologiczne
1.	Infrastruktura	Środowisko chmurowe, GCP/Azure
2.	Sieć i bezpieczeństwo	
3.	Standardy wymiany danych	
4.	Systemy operacyjne serwerowe	
5.	Bazy danych	
6.	Serwery aplikacji	
7.	Portale	
8.	Inne	

7.4. Opis zasobów danych przetwarzanych w planowanym rozwiązaniu

Czy nowy system będzie tworzył zasoby danych o charakterze rejestru publicznego?

TAK/NIE

Czy nowy system będzie przetwarzał (używał, zmieniał) zawartość innych rejestrów publicznych?

TAK/NIE

7.5. Bezpieczeństwo

Planowany poziom zapewnienia bezpieczeństwa (w rozumieniu przepisów §20 rozporządzenia Rady Ministrów z dnia 12 kwietnia 2012 r. w sprawie Krajowych Ram Interoperacyjności [...] (Dz. U. 2012, poz. 526 z późn. zm.) w zakresie dot. systemu zarządzania bezpieczeństwem informacji:

- ~~-system nie podlega rygorom KRI – należy wyjaśnić czy istnieją inne normy bezpieczeństwa, które będą spełnione przez system zgodnie z wymogami KRI~~
- ~~-dodatkowe zabezpieczenia powyżej wymogów KRI: należy wskazać uzasadnienie~~