

POPOJUTRZE

Pytania i odpowiedzi dotyczące aplikowania do etapu inkubacji

Nabór III POPOJUTRZE 3.0

POPOJUT RZE

Spis treści

1. Jak zaplanować opracowanie innowacji?	4
2. Czym różni się etap 1, 2 i 3, jeśli chodzi o planowanie wydatków?	5
3. Jak opisać rozwiązanie w kontekście planowanych wydatków?	5
4. Jakie kategorie kosztów można uwzględnić przy planowaniu testowania?	6
5. Jak prawidłowo określić cel innowacji?	6
6. Jak uzasadniać koszty?	7
7. W jaki sposób należy złożyć WSIN?	10
8. Jak prawidłowo podpisać WSIN?	11
9. Obszary priorytetowe - uszczegółowienie	12
10. Jak prawidłowo wypełnić punkt II.4.6 dot. dostępności	14
11. Ile osób należy przebadać w ramach testowania innowacji? Czy są jakieś wytyczne?	16
12. Czy można przesuwac środki pomiędzy pozycjami w budżecie?	17
13. Jakie są wymagania dotyczące trwałości innowacji, zwłaszcza w przypadku rozwiązań cyfrowych? Czy Innowatorzy i Innowatorki odpowiadają za ich późniejsze utrzymanie?	18
14. Czy Grantobiorcy otrzymują wytyczne dotyczące oznakowania materiałów, w tym filmów i innych materiałów multimedialnych? Czy dostępne są gotowe plansze, intro lub inne elementy identyfikacji wizualnej?	18
15. Czy materiały wideo mogą zostać przygotowane przez zespół realizujący innowację, czy muszą być zlecane zewnętrznym wykonawcom?	19
16. Czy jako innowator mogę testować innowację podczas prowadzonych przez siebie zajęć?	20
17. Czy formularze ocen, ankiety, kwestionariusze i inne narzędzia wykorzystywane podczas testowania należy wskazać jako produkty na poszczególnych etapach realizacji projektu?	20

POPOJU RZE

18. Czy drukowane materiały, takie jak scenariusze zajęć lub pakiety edukacyjne, powinny być przygotowywane w ramach projektu? Czy zajmuje się tym Inkubator, czy my zlecamy druk zewnętrznemu wykonawcy? 21

POPOJUT RZE

1. Jak zaplanować opracowanie innowacji?

Nad stworzeniem innowacji pracujemy w 3 etapach. To, co ułatwi Wam pracę nad innowacją, to zaplanowanie pracy według poniższych kroków:

Etap	Jak zaplanować?
Etap 1	Czas trwania: od 2.11.2026 r. do 18.12.2026 r. Finanse: około 10-20% budżetu. Co powstaje/efekt: Prototyp 1. Opracowujecie pierwsze prototypy “low fidelity” (niska dokładność). Zaplanujcie realizację po 1 elemencie z planowanych do stworzenia części składowych innowacji, np. 1 film, 1 podcast, 1 scenariusz, 1 moduł kart pracy, konspekt podręcznika/ e-booka itd. i przetestujcie ten element – to etap testowania wstępnego.
Etap 2	Czas trwania: od 19.12.2026 r. do 30.04.2027 r. Finanse: około 60-80% budżetu. Co powstaje/efekt: Prototyp 2. To zasadniczy etap pracy nad innowacją, powstaje większość jej elementów, które następnie poddane zostają testowaniu właściwemu.
Etap 3	Czas trwania: od 01.05.2027 do 10.06.2027 r. Finanse: 10-20% budżetu. Co powstaje/efekt: Produkt finalny. Wprowadzacie ostatnie korekty, które są efektem testowania i rekomendacji ekspertów/ekspertek. Nagrywacie/piszece instrukcje obsługi modelu innowacji. Efektem jest skończona innowacja w wersji 1.0 (w pełni gotowa do użytkowania).

POPOJUT RZE

2. Czym różni się etap 1, 2 i 3, jeśli chodzi o planowanie wydatków?

Etap 1 powinien być najmniej czaso- i kosztochłonny. Pomyśl o nim jako o wersji demo tworzonego produktu. Jeśli rozwiązanie składa się np. z 4 scenariuszy, na 1 etapie stwórz jeden scenariusz albo zarys koncepcji, aby użytkownicy, którzy będą testować rozwiązanie mogli odnieść się do materiału, czy jest on dla nich interesujący, czy taki kształt im odpowiada albo co należy dodać lub zmienić w kolejnym etapie. Dzięki takiemu podejściu nie stracie czasu i pieniędzy na nietrafione rozwiązanie, a w 2 etapie będziecie mogli stworzyć rozwiązanie, które odpowiada oczekiwaniom odbiorców.

W etapie 2 powstaje właściwe rozwiązanie. Tutaj jest największa praca do wykonania. Przygotowujecie wszystkie elementy uwzględniając uwagi osób testujących po 1 etapie, jak również ponownie przeprowadzacie testowanie z tą różnicą, że na 2 etapie badacie już, czy innowacja działa, tj. czy określony cel projektu został osiągnięty, np. czy uczniowie i uczennice nabyli, nabyły kompetencje w danym obszarze.

Etap 3 to wprowadzenie końcowych korekt do produktu jak np. korekta językowa, korekta graficzna, korekta nieścisłości merytorycznych itp.

3. Jak opisać rozwiązanie w kontekście planowanych wydatków?

Bardzo ważne jest, aby była pełna spójność między budżetem, a opisywanym rozwiązaniem w dokumencie tekstowym tzn. idealnie, aby zadanie w budżecie odpowiadało danemu elementowi rozwiązania, a w budżecie nie znajdowały się koszty, które nie są powiązane z elementem rozwiązania, np. proponowane rozwiązanie składa się z:

- 4 scenariuszy,
- 1 podręcznika,
- 3 podcastów,
- 2 filmów.

Zatem, zad. 1 mogłoby nazywać się: Opracowanie 4 scenariuszy. W ramach

POPOJU RZE

zadania mogłyby się znaleźć następujące pozycje:

1. Opracowanie warstwy merytorycznej scenariusza nr 1,
2. Opracowanie graficzne bądź layout scenariusza.

Dzięki temu zachowujemy spójność zapisu i pełną przejrzystość planowanych wydatków.

4. Jakie kategorie kosztów można uwzględnić przy planowaniu testowania?

Możecie uwzględnić wszelkie koszty związane z przeprowadzeniem testowania, niezbędne dla jego przeprowadzenia, np.

- wynajem sali na testowanie,
- wynagrodzenie dla testujących,
- wydruk materiałów do testowania,
- prowadzenie wywiadów z testującymi (praca własna innowatora),
- przygotowania narzędzi do testowania (ankiet, testów itp.),
- przygotowanie raportu z testowania na podstawie wniosków z testowania (praca własna innowatora).

5. Jak prawidłowo określić cel innowacji?

Cel innowacji powinien składać się z 3 elementów, informacji:

- na jaki problem innowacja odpowiada,
- do kogo jest skierowana,
- jakie innowacja proponuje rozwiązanie, które jest odpowiedzią na dany problem.

Na przykład:

Celem projektowanej innowacji jest opracowanie modelu interaktywnego narzędzia, które poprzez angażującą rozrywkę będzie rozwijało kompetencje informacyjne, umiejętności krytycznego myślenia oraz inteligencję emocjonalną wśród uczniów i uczennic szkół ponadpodstawowych, niezbędne do efektywnego radzenia sobie ze zjawiskiem fake news i manipulacją w Internecie.

POPOJUT RZE

Celem innowacji jest opracowanie modelu narzędzia dydaktycznego opartego na grywalizacji, które pozwoli uczniom i uczennicom szkół ponadpodstawowych uczestniczącym w lekcjach edukacji obywatelskiej, rozwijać kompetencje obywatelskie niezbędne do aktywnego udziału w życiu lokalnym, regionalnym i państwowym, ze świadomością.

6. Jak uzasadniać koszty?

Uzasadnienie kosztów powinno zawierać informację:

- potwierdzającą, dlaczego dany koszt jest niezbędny dla powstania innowacji,
- z czego wynika przyjęta kwota (taryfikator/rozeznanie rynku).

Jeśli podajemy szacowaną liczbę godzin realizacji zadania – należy uwzględnić także, co wchodzi w skład tych godzin. Nie można ogólnie wskazać, że to np. 10 h na opracowanie 1 scenariusza, ćwiczenia, materiału, broszury. Napiszcie, z czego wynika szacowany wymiar czasu, co powstanie w szacowanym czasie wykonania.

Poniżej kilka przykładowych uzasadnień kosztów:

Przykład 1:

Kategoria kosztu: Opracowanie ćwiczenia grupowego z opisem, instrukcją i zaleceniami (praca innowatora).

Uzasadnienie: Koszt oszacowany na podstawie wysokości taryfikatora. Liczba godzin potrzebna do opracowania poszczególnych ćwiczeń to 10 h na jedno ćwiczenie. Liczba godzin jest podyktowana potrzebą opracowania innowacyjnego ćwiczenia wraz z dokładnym opisem, instrukcją dla nauczyciela, listą zaleceń, a także wskazań do przeprowadzenia. Opracowanie będzie zawierać szczegółową instrukcję jak wykonać ćwiczenie, na co zwrócić uwagę. Opis będzie zawierał informację na temat: oddziaływania ćwiczenia, korzyści płynących z jego wykonywania, oddziaływań profilaktycznych i terapeutycznych. Opisy te wymagają dużej precyzji, ponieważ zależy nam na tym, żeby były zrozumiałe i przejrzyste dla korzystających z nich nauczycieli a same ćwiczenia poprawnie

POPOJU RZE

wykonane. Ćwiczenia będą zawierały elementy treści recytowanych podczas ich wykonywania: piosenki, wierszyki, rymowanki związane z realizowaną podstawą programową na etapie edukacji wczesnoszkolnej. Poprzez dodanie tekstu mówionego do ćwiczeń fizycznych dodatkowo włączamy, pobudzamy do działania obszary korowe, co znacznie wzmacnia oddziaływanie i podnosi skuteczność ćwiczenia.

Przykład 2:

Kategoria kosztu: Usługi graficzne - opracowanie graficzne materiałów

Uzasadnienie: Koszt oszacowany na podstawie wysokości taryfikatora. Na tym etapie potrzebujemy opracowania graficznego materiałów. Szacujemy, że na każdy moduł grafik będzie potrzebował 2 godziny, tj. łącznie 8 modułów x 2 h = 16 h.

Przykład 3:

Kategoria kosztu: przygotowanie do nagrania filmu: napisanie scenariusza, stworzenie storyboardów, stworzenie tekstu lektora do 1 filmu.

Uzasadnienie: Koszt oszacowany na podstawie wysokości taryfikatora, jest to niezbędne do wytworzenia prototypu. Innowatorzy/Innowatorki wykonują to zadanie samodzielnie, ponieważ każdy, każda z nich posiada kompetencje w tym zakresie oraz pozwala to ograniczyć koszt powstania prototypu.

Specyfikacja: 4 godziny - opracowanie koncepcji nagrania oraz napisanie scenariusza (dwie wersje, jedna ostatecznie wykorzystana)

7 godzin - powstanie storyboardów (w oparciu o właściwy scenariusz, z uwzględnieniem różnych miejsc realizacji)

Przykład 4:

Kategoria kosztu: nagranie filmu

Uzasadnienie: Koszt oszacowany na podstawie taryfikatora, zakłada nagranie filmu o długości min. 5 minut, na dwie kamery, wprowadzającego do lekcji wraz z montażem, dodaniem intra i outa, z napisami oraz postprodukcją. Jest to niezbędne do stworzenia filmu, który można wykorzystać w czasie lekcji WDŻwR. co jest konieczne do utworzenia innowacji.

POPOJUT RZE

Przykład 5:

Kategoria kosztu: korekta i redakcja

Uzasadnienie: Estymowana ilość stron do korekty i redakcji, niezbędnych do wytworzenia prototypu wynosi 16 (5600 słów).

Uśredniony koszt komercyjnej korekty i redakcji tekstów o parametrach ustalonych przez innowatorów: 225 zł, uwzględniając 20% margines szacowania: 270 zł.

Korekta i redakcja są niezbędne do wytworzenia prototypu.

Przykład 6:

Kategoria kosztu: Nagranie podcastu

Uzasadnienie: Nagranie 1 podcastu min. 5 minut dot. X w profesjonalnym studio nagraniowym, koszt wynajęcia studia oraz postprodukcji. Podcast może być odsłuchiwany przez uczniów i uczennice lub nauczycieli, nauczycielki, którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę z danego zagadnienia. Jest to konieczna pozycja w naszej innowacji.

Przykład 7:

Kategoria kosztu: Stworzenie konspektu zawartości i struktury e-booka (wynagrodzenie innowatora).

Uzasadnienie: Taryfikator poz. X. W ramach pozycji zamierzamy opracować konspekt, czyli założenia ogólne, jak powinien wyglądać interaktywny e-book, cele, w tym technalia - z jakich elementów ma się składać oraz jak powinny być powiązane w przypadku wydruku pdf.

Przykład 8:

Kategoria kosztu: Wynagrodzenie eksperta - przygotowanie pierwszego podcastu.

Uzasadnienie: Koszt obejmuje wynagrodzenie eksperta, ekspertki za przygotowanie merytoryczne do podcastów oraz wzięcie udziału w nagraniach. Szacujemy, że na wykonanie zadania wystarczy 500 zł za jeden odcinek podcastu. Eksperci, ekspertki to osoby rozchwytywane i zajęte, profesorowie, mieszkający w różnych miastach – kwota jest kwotą symboliczną w przeliczeniu na godzinowe

POPOJUTRZE

zaangażowanie eksperta. Szacujemy 2,5 godziny pracy eksperta/podcast oraz dodatkowo zwrot kosztów dojazdu do studia na nagranie.

Przykład 9:

Kategoria kosztów: Napisanie części teoretycznej e-booka (wynagrodzenie ekspertów)

Uzasadnienie: Koszt obejmuje napisanie teoretycznych części e-booka. Planujemy, aby składał się z 4 dużych rozdziałów. Szacujemy, że jeden rozdział tematyczny będzie zawierał minimum 20 stron. W przypadku 4 rozdziałów tematycznych powinien zawierać około 80 stron, w co wliczają się również mini-wywiady z ekspertami bądź artystami (które mogą być zamieszczone w formie pisanej lub zostać nagrane w formie podcastu -zależy od możliwości i preferencji nagrywanego). Ze względu na konieczność odpowiedniego przygotowania merytorycznego przed samym procesem pisania, uważamy, że 120 zł za jedną stronę eksperckiej treści merytorycznej jest adekwatną kwotą, tym bardziej, że do współpracy zaprosimy uznanych ekspertów, a sam przedmiot, z jakim się zmierzają wymaga od nich dużej pracy własnej, działamy w zakresie tematycznym w minimalny sposób opracowanym, rozproszonym. Tworzenie e-booka to także współpraca międzysektorowa, która z uwagi na różne metodologie na pewno będzie wymagała wymiany myśli pomiędzy autorami, co także wydłuży ich czas pracy. Pozostałych 20 stron (także tworzonych przez ekspertów) to materiały dodatkowe (np. literatura przedmiotu, słownik pojęć, quizy wiedzy - znajdują się w punkcie dotyczącym materiałów dodatkowych).

7. W jaki sposób należy złożyć WSIN?

Termin: maksymalnie do **25 SIERPNIA 2026 roku, do godziny 23:59:59.**

Sposób: mailowo na adres popojutrze3@senseconsulting.pl

W mailu załączacie lub udostępniacie do pobrania:

A. Część opisową WSIN (1_WSIN_OPIS_WZOR) podpisaną zgodnie punktem II.B.4 Procedur.

POPOJUT RZE

B. Plan pracy nad innowacją (2_PLAN_PRACY_NAD_INNO_WZOR)

Plik prześlij/udostępnij w dwóch formach:

- Forma 1: Excel lub link do pliku w chmurze (z opcją pobrania)
- Forma 2: Zapisany w PDF.

8. Jak prawidłowo podpisać WSIN?

Podpisu wymaga część opisowa WSIN -> podpisz zgodnie z zasadami wskazanymi w punkcie II.B.4 Procedur:

- a. w przypadku grupy formalnej: **przez osobę lub osoby upoważnione do reprezentacji** podmiotu/ów, zgodnie z dokumentem/ami rejestrowym/i – za pomocą certyfikowanego podpisu elektronicznego lub w oryginale, opieczetowane (jeśli dotyczy),
- b. w przypadku grupy nieformalnej: przez **wszystkie osoby wchodzące w skład zespołu** – za pomocą certyfikowanego podpisu elektronicznego lub profilu zaufanego ePUAP lub w oryginale.

Podpis w oryginale oznacza:

wydruk wniosku, złożenie odręcznych podpisów i zeskanowanie całego dokumentu (zwróć uwagę na kolejność stron).

Jeżeli decydujesz się na podpis elektroniczny – upewnij się, że jest on ważny i prawidłowy. Ważność i prawidłowość podpisów możesz sprawdzić na stronie:

<https://puesc.gov.pl/wer/>

POPOJUT RZE

9. Obszary priorytetowe - uszczegółowienie

LP.	Nazwa obszaru	Uszczegółowienie obszaru
1	OBSZAR 1: Przeciwdziałanie przemocy rówieśniczej poprzez dostosowanie do warunków polskich, sprawdzonych zagranicznych modelowych rozwiązań, stosowanych w: państwach UE, EOG, Wielkiej Brytanii, Kanadzie, Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej, Australii.	Propozycje innowacji powinny być opracowane na bazie istniejących i sprawdzonych rozwiązań z państw UE, EOG, Wielkiej Brytanii, Kanady, Stanów Zjednoczonych, Australii, uwzględniając specyfikę polskiego systemu edukacji. Adaptować można do polskich warunków sprawdzone rozwiązania, na przykład: • Olweus Bullying Prevention Program – rozwijane w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej, • No Trap – rozwiązanie włoskie, • KiVA – Fiński Program przeciw Przemocy Rówieśniczej. Uzasadnienie: Innowacja ma stanowić przeniesienie sprawdzonego rozwiązania zagranicznego na rynek polski. Oparcie rozwiązań na sprawdzonych zagranicznych modelach oraz koncentracja na procesie rozwiązywania problemów (a nie tylko na pojedynczych narzędziach) zwiększa skuteczność, przewidywalność i zaufanie do działań szkoły, a tym samym realnie poprawia bezpieczeństwo uczniów i uczennic.

POPOJUT RZE

2	OBSZAR 2: Zwiększenie efektywności uczenia się poprzez zmiany w organizacji życia szkoły lub uczelni, poprzez: *dopasowanie godzin zajęć do rytmu biologicznego i potrzeb fizycznych młodych osób, *nauczanie projektowo-blokowe redukujące powielanie tych samych treści. Założenie: rekrutacja szkół / uczelni do testów oraz badania skuteczności proponowanych rozwiązań.	Uzasadnienie: Lepsze dopasowanie do rytmu biologicznego uczniów i studentów – późniejsze starty (np. 8:30/9:00/10:00) poprawiają koncentrację, frekwencję i dobrostan, szczególnie u młodzieży. Organizacja zajęć w blokach sprzyja pracy projektowej, pogłębieniu tematu i rozwijaniu kompetencji zamiast fragmentarycznego „przerabiania” materiału. Przekłada się to na efektywność procesu uczenia. Eliminacja powtórzeń między przedmiotami – planowanie blokowe umożliwia integrację treści (np. wspólne projekty polski–historia–WOS–STEM), co ogranicza redundancję. Praca projektowa wpływa pozytywnie na rozwój kompetencji kluczowych – umiejętność współpracy, rozwiązywania problemów, komunikacji i samodzielności, zgodnie z wymaganiami rynku pracy.
---	---	---

POPOJUT RZE

3	OBSZAR 3: Edukacja funkcjonalna w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych – w ramach obowiązkowych zajęć a nie lekcji dodatkowych.	Uzasadnienie: Rozwijanie innowacji w zakresie edukacji funkcjonalnej realizowanej w ramach zajęć obowiązkowych jest w polskim systemie edukacji potrzebne, ponieważ: • zmniejsza lukę między wiedzą szkolną a życiem, • zapewnia równość dostępu do kompetencji życiowych, • zwiększa motywację uczniów i uczennic, • wspiera uczniów i uczennice o zróżnicowanych potrzebach • oraz pozwala uczyć kluczowych umiejętności bez przeciążania systemu dodatkowymi zajęciami. Spójna edukacja funkcjonalna wzmacnia przygotowanie uczniów i uczennic do samodzielnego życia i uczenia się przez całe życie. Proponowane rozwiązania mogą dotyczyć zarówno szkół podstawowych i ponadpodstawowych.
---	--	---

10. Jak prawidłowo wypełnić punkt II.4.6 dot. dostępności

Brzmienie wskazanego punktu jest następujące: Opisz, w jaki sposób zostanie zapewniona DOSTĘPNOŚĆ innowacji pod kątem spełnienia wytycznych dotyczące realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027, w szczególności określonych w Załączniku nr 2: Standardy dostępności dla polityki spójności 2021-2027.

W odpowiedzi należy odnieść się do tego, jak projektowana innowacja będzie spełniała zasadę równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami.

POPOJUT RZE

W tym celu należy sięgnąć do dwóch dokumentów:

Wytyczne dotyczące realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027:

<https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/media/113155/wytyczne.pdf>

Załącznik nr 2. Standardy dostępności – który znajdziecie na ww. stronie.

Zasada równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami ma na celu zapobieganie wszelkim formom dyskryminacji, nie tylko ze względu na płeć, ale również z powodu rasy lub pochodzenia etnicznego, religii lub światopoglądu, niepełnosprawności, wieku lub orientacji seksualnej. Wszystkie projekty finansowane ze środków FERS muszą ją uwzględniać, na każdym etapie realizacji.

Warto również w kontekście tej zasady doprecyzować, jak należy rozumieć dostępność.

Dostępność – możliwość korzystania z infrastruktury, transportu, technologii i systemów informacyjno-komunikacyjnych oraz produktów i usług. Pozwala ona w szczególności osobom z niepełnosprawnościami i osobom starszym na korzystanie z nich na zasadzie równości z innymi osobami. W przypadku projektów realizowanych w polityce spójności, dostępność oznacza, że wszystkie ich produkty (w tym także udzielane usługi) mogą być wykorzystywane (używane) przez każdą osobę. Przykładami tych produktów są: strona lub aplikacja internetowa, materiały szkoleniowe, konferencja, wybudowane lub modernizowane obiekty, zakupione środki transportu.

Stosowanie ww. zasady oznacza, że wszystkie produkty projektów (w tym usługi), które otrzymają dofinansowanie z FERS, muszą być dostępne dla wszystkich użytkowników i użytkowniczek. Wszystkie projekty w ramach FERS należy realizować zgodnie z Wytycznymi dotyczącymi realizacji zasad równościowych w ramach funduszy unijnych na lata 2021-2027 wraz z załącznikami. W załączniku nr

POPOJUT RZE

2 zostały opisane Standardy dostępności: szkoleniowy, informacyjno-promocyjny, transportowy, cyfrowy, architektoniczny, które należy stosować przy realizacji projektów FERS.

(za: <https://rozwojspoleczny.gov.pl/przestrzeganie-zasad-rownosciowych/>)

Projektowane innowacje muszą spełniać głównie standard cyfrowy opisany w Załączniku 2 do Wytycznych:

<https://rozwojspoleczny.gov.pl/dokumenty/wytyczne-dotyczace-realizacji-zasad-rownosciowych-w-ramach-funduszy-unijnych-na-lata-2021-2027-1/> (kluczowy jest tu obowiązek dostosowania produktów cyfrowych do wymagań WCAG 2.1 na poziomie AA).

Poniżej kilka przykładów dostosowania:

- materiały video (np. w formacie MP4) – powinny zawierać napisy,
- podcasty i inne pliki dźwiękowe (np. w formacie MP3) powinny zawierać transkrypcję, materiały elektroniczne powinny być tak zbudowane, aby były możliwe do czytania przez czytniki przeznaczone dla osób z dysfunkcją wzroku (np. tekst alternatywny dla grafik i obrazów, odpowiednia struktura dokumentu, odpowiednia budowa tabel),
- należy zapewnić odpowiedni kontrast między tłem a tekstem,
- kolor nie jest wykorzystywany jako jedyny wizualny sposób: przekazywania informacji, wskazywania czynności do wykonania, sygnalizowania, że konieczna jest reakcja użytkownika, wyróżniania elementów wizualnych,
- przestrzegane są zasady edycji tekstu w publikowanych materiałach: używanie czcionek bezszeryfowych, wielkość minimum 12 pkt, wyrównanie tekstu do lewej, wszelkie elementy nietekstowe powinny zawierać tekst alternatywny.

11. Ile osób należy przebadać w ramach testowania innowacji? Czy są jakieś wytyczne?

Nie ma sztywno określonej liczby uczestników i uczestniczek testowania – wielkość tej grupy zależy od charakteru i grupy docelowej innowacji. W praktyce

POPOJUT RZE

rekomenduje się jednak przeprowadzenie testów w **co najmniej 5 różnych placówkach**, co pozwala uzyskać bardziej wiarygodne i reprezentatywne wyniki. W przypadku innowacji skierowanych do edukacji formalnej dobrym rozwiązaniem jest przeprowadzenie testów np. w pięciu szkołach, obejmując jedną klasę w każdej z nich. Przy typowej liczebności klas oznacza to zwykle udział około **80–100 uczniów**.

Kluczowe znaczenie ma **różnorodność środowisk testowych**. Nie zaleca się prowadzenia testów wyłącznie we własnej placówce lub wśród osób, które są już dobrze zaznajomione z innowacją. Im bardziej zróżnicowana grupa odbiorców i placówek, tym bardziej wartościowe będą wyniki testowania.

W przypadku innowacji skierowanych do wąskich grup odbiorców (np. dzieci z afazją lub innych grup o niewielkiej liczebności) liczba uczestników może być odpowiednio mniejsza. Najważniejsze jest, aby skala testów była adekwatna do specyfiki innowacji i umożliwiała rzetelną ocenę jej skuteczności.

12. Czy można przesuwąć środki pomiędzy pozycjami w budżecie?

Tak. Po zaakceptowaniu budżetu istnieje możliwość przesuwania środków pomiędzy poszczególnymi pozycjami, o ile wydatki nadal mieszczą się w katalogu kosztów kwalifikowalnych i służą realizacji oraz rozwojowi innowacji.

Przy planowaniu kosztów zależnych od liczby uczestników warto przyjąć **minimalną zakładaną liczbę odbiorców** (np. minimum 10 lub 15 osób) i na tej podstawie zaplanować budżet. Jeśli zainteresowanie będzie większe, można ograniczyć liczbę uczestników do poziomu wynikającego z dostępnych środków lub – w razie możliwości – odpowiednio dostosować realizację projektu.

13. Jakie są wymagania dotyczące trwałości innowacji, zwłaszcza w przypadku rozwiązań cyfrowych? Czy Innowatorzy i Innowatorki odpowiadają za ich późniejsze utrzymanie?

W przypadku innowacji cyfrowych zadaniem Grantobiorcy jest przygotowanie rozwiązania w taki sposób, aby mogło zostać bezproblemowo wdrożone i uruchomione na serwerze popojutrze i potem już w ogóle się tym nie interesujecie, tym my będziemy już opłacać serwer.

Nie ma natomiast obowiązku zapewniania jego późniejszego utrzymania ani finansowania infrastruktury technicznej.

Po zakończeniu projektu utrzymanie rozwiązania, w tym zapewnienie miejsca na serwerze, leży po stronie Inkubatora. Jednocześnie innowacja powinna zostać przygotowana w sposób umożliwiający jej wdrożenie również przez inne zainteresowane podmioty, np. szkoły czy instytucje.

Dlatego wraz z rozwiązaniem należy dostarczyć instrukcję wdrożenia, która pozwoli na jego samodzielne uruchomienie. Nie musi to być rozbudowana dokumentacja techniczna – wystarczą standardowe wskazówki umożliwiające instalację lub import rozwiązania (np. pakietu SCORM lub kursu w formacie HTML5) na typowych platformach wykorzystywanych przez odbiorców.

14. Czy Grantobiorcy otrzymują wytyczne dotyczące oznakowania materiałów, w tym filmów i innych materiałów multimedialnych? Czy dostępne są gotowe plansze, intro lub inne elementy identyfikacji wizualnej?

Tak. Na początku etapu inkubacji Grantobiorcy otrzymują komplet materiałów dotyczących oznakowania innowacji, w tym obowiązujące logotypy oraz wytyczne dotyczące ich stosowania.

POPOJUT RZE

W przypadku materiałów drukowanych należy stosować przekazane oznaczenia zgodnie z otrzymanymi wytycznymi.

Natomiast dla materiałów multimedialnych, takich jak filmy, podcasty czy scenariusze wideo, nie są udostępniane gotowe elementy, takie jak intro lub zakończenia.

Inkubator może udostępnić przykładowe wzory plansz z prawidłowo umieszczonymi logotypami, które można dostosować do własnych potrzeb. Najczęściej jednak zespoły przygotowują materiały zgodnie z własną identyfikacją wizualną, pamiętając o zachowaniu obowiązkowych oznaczeń.

Warto zadbać o spójność materiałów multimedialnych, np. poprzez przygotowanie charakterystycznego intro, planszy tytułowej, jingla lub innego powtarzalnego elementu identyfikującego serię materiałów. Dzięki temu odbiorcy łatwiej rozpoznają, że należą one do tej samej innowacji.

15. Czy materiały wideo mogą zostać przygotowane przez zespół realizujący innowację, czy muszą być zlecane zewnętrznym wykonawcom?

Tak. Dopuszczalne jest samodzielne przygotowanie materiałów wideo przez zespół realizujący innowację, pod warunkiem, że jego członkowie, członkinie mają odpowiednie kompetencje oraz zaplecze techniczne pozwalające na stworzenie materiałów o odpowiedniej jakości.

Jeśli realizacja materiałów będzie odbywała się we własnym zakresie, należy uwzględnić ten zakres prac w budżecie, np. jako element wynagrodzenia członków, członkiń zespołu. Na etapie negocjacji Inkubator może poprosić o przedstawienie przykładów dotychczas zrealizowanych materiałów lub innych informacji potwierdzających posiadane kompetencje.

Warto również rozważyć, czy przygotowanie materiałów we własnym zakresie będzie najbardziej efektywnym rozwiązaniem. W niektórych przypadkach korzystniejsze może być zlecenie ich wykonania profesjonalnemu podwykonawcy, co pozwoli zespołowi skoncentrować się na merytorycznej realizacji innowacji.

POPOJU RZE

Ostateczny sposób realizacji będzie przedmiotem ustaleń na etapie negocjacji projektu.

16. Czy jako innowator mogę testować innowację podczas prowadzonych przez siebie zajęć?

Co do zasady nie. Aby zapewnić obiektywność wyników, osoba, która opracowała innowację, nie może jednocześnie prowadzić jej testowania.

Celem testów jest sprawdzenie, czy innowacja może zostać skutecznie wdrożona przez jej przyszłych użytkowników. Oznacza to, że np. nauczyciel, wykładowca, pracodawca lub specjalista HR powinien otrzymać materiały wraz z instrukcją ich wykorzystania, samodzielnie przeprowadzić działania zgodnie z założeniami innowacji, a następnie ocenić efekty jej zastosowania.

Takie podejście pozwala zweryfikować nie tylko skuteczność samego rozwiązania, ale również to, czy przygotowane materiały i instrukcje są wystarczająco jasne i umożliwiają samodzielne wdrożenie innowacji przez innych użytkowników.

Na etapie negocjacji projektu może pojawić się rekomendacja przeprowadzenia testów w różnych placówkach, np. w dwóch lub większej liczbie niezależnych szkół, aby zwiększyć wiarygodność i reprezentatywność uzyskanych wyników.

17. Czy formularze ocen, ankiety, kwestionariusze i inne narzędzia wykorzystywane podczas testowania należy wskazać jako produkty na poszczególnych etapach realizacji projektu?

Nie. Narzędzia badawcze wykorzystywane podczas testowania innowacji, takie jak ankiety, scenariusze wywiadów, testy, formularze ocen czy inne materiały służące do zbierania informacji zwrotnych, nie są wskazywane jako osobne produkty projektu.

Jako produkt należy wykazać przede wszystkim **raport z testowania innowacji**, który będzie zawierał podsumowanie przeprowadzonych działań, analizę

POPOJU RZE

zebranych wyników oraz wnioski wynikające z ewaluacji. Ankiety, kwestionariusze, narzędzia badawcze etc. będą stanowiły załączniki do tego raportu.

18. Czy drukowane materiały, takie jak scenariusze zajęć lub pakiety edukacyjne, powinny być przygotowywane w ramach projektu? Czy zajmuje się tym Inkubator, czy my zlecamy druk zewnętrznemu wykonawcy?

Kwestia dystrybucji i szerszego upowszechniania materiałów jest elementem dalszego etapu realizacji innowacji – właśnie wspomnianego etapu upowszechniania. Na etapie tworzenia rozwiązania należy zadbać przede wszystkim o to, aby innowacja była dostępna i możliwa do wykorzystania bez barier, np. w formie elektronicznej dostępnej online.

Materiały takie jak scenariusze zajęć, podręczniki, karty pracy itd. czy inne treści edukacyjne powinny być przygotowane w sposób umożliwiający ich łatwe udostępnianie i wykorzystywanie przez odbiorców.

Dopuszczalne jest jednak zaplanowanie wydruku ograniczonej liczby egzemplarzy, np. w celach pilotażowych, pokazowych lub jako forma podziękowania dla osób uczestniczących w testowaniu innowacji. Szczegółowe kwestie dotyczące sposobu realizacji i dystrybucji materiałów będą ustalane na kolejnych etapach projektu.