

NAZWA PROJEKTU	OPIS
<b>e-Adventure - mobilność elektryczna</b>	e-Adventure to wykorzystanie mobilności elektrycznej do rozwoju turystyki miejskiej w Gdańsku, Gdyni i Sopocie poprzez oferowanie zorganizowanych wycieczek po najatrakcyjniejszych punktach Trójmiasta (muzea, kościoły, zabytki, pomniki przyrody etc.). Nasza oferta różni się od istniejących na rynku kompleksowością. Zapewnimy mapy rowerowe z oznaczonymi punktami turystycznymi, elektronicznego przewodnika (plik w postaci kodu QR), bilety do muzeów, posiłek podczas postoju przy wiacie rowerowej, a nawet możliwość zakupu pamiątek. Chcemy promować ekologiczny transport i zdrowy, aktywny styl życia.
<b>Zdrowa Żywność</b>	Projekt dotyczy założenia przedsiębiorstwa, które będzie się zajmowało dostarczaniem zdrowych posiłków w godzinach pracy. W projekcie jest przewidziane stworzenie aplikacji mobilnej do zamawiania posiłku wraz z przedstawieniem informacji o wartościach odżywczych zamawianego jedzenia. Dodatkowymi funkcjonalnościami aplikacji mogą być także kastomizowane wytyczne dietetyczne. Opcjonalnie będzie także możliwość zamówienia i dostarczenia tzw. półproduktów służących do wspólnego przygotowania posiłków przez grupę pracowników.
<b>Innowacyjna zabawka 5D</b>	Edukacyjno-naukowa gra planszowa z fizycznie wykonywanymi eksperymentami wspierana techniką IT w zakresie instrukcji, danych niezbędnej wiedzy przydatnej podczas pokonywania kolejnych etapów zabawy. Połączona z aplikacją na smartfon lub tablet. Połączenie wielu dziedzin nauki, samodzielne wykonywanie eksperymentów z jednoczesnym poznawaniem zjawisk, reakcji, własności i ich zastosowania dają praktyczne umiejętności w życiu codziennym i przemyśle.
<b>Sztuka na zamówienie</b>	Projekt dotyczy projektowania i wykonywania dzieł z wykorzystaniem najnowszych technologii poligraficznych i cyfrowych w połączeniu z technikami tradycyjnymi. Wykonywane są dzieła z przeznaczeniem do wnętrza jak i elewacji oraz przestrzenne struktury do umiejscowienia na zewnątrz. Korzystając z wysokiej klasy malarstwa. Jesteśmy w stanie stworzyć portret osobowości, całościową tożsamość wizualną w postaci dzieł: obrazów, grafik, instalacji i towarzyszących elementów graficznych, które dodadzą prestiżu, elegancji i harmonii.
<b>Inno_LAB</b>	Głównymi zadaniami inno_LAB będzie tworzenie i testowanie nowych narzędzi wsparcia innowacyjności oraz zwiększanie potencjału uczestników narodowego systemu innowacji (animowanie współpracy). Jest to instrument, który ma na celu integrację i animację współpracy wewnątrz oraz między sektorem przedsiębiorstw, nauki i administracji publicznej. W ramach inno_LAB wypracowywane będą nowe formy wsparcia innowacyjności przedsiębiorstw, współpracy nauki z biznesem, ze szczególnym uwzględnieniem poszukiwania możliwości efektywnego wsparcia różnych form innowacji. Działania będą polegały na przeprowadzaniu testów (eksperymentów i prób) propozycji instrumentów wsparcia oraz uruchamianiu pilotaży nowych instrumentów wsparcia. Informacji na temat występujących niedoskonałości rynku i propozycji dotyczących ich zniwelowania dostarczać będą wyniki przeprowadzanych badań i analiz. Wyniki prowadzonych badań będą stanowiły podstawę i przesłankę do projektowania i testowania nowych rozwiązań w polityce innowacyjności w Polsce, wspierając tym samym podejście wykorzystujące wyniki badań w kreowaniu polityk publicznych – tzw. evidence-based policy.



SAMORZĄD  
WOJEWÓDZTWA POMORSKIEGO



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

