

**KRAJOWY
PUNKT KONTAKTOWY
DIGITAL EUROPE PROGRAMME**

CENTRUM PROJEKTÓW POLSKA CYFROWA

Newsletter



6/2024

Szanowni Państwo,

w listopadowym numerze piszemy o wirtualnym świecie, który budowany jest wokół nas, a w ciągu najbliższych lat stanie się nieodłączną częścią życia – zarówno prywatnego, jak i zawodowego. Wirtualne światy to również nowy temat w programie Cyfrowa Europa.

Mamy już pierwsze wyniki rozpoczętej w tym roku ewaluacji programu, a także pierwszego naboru na ustanowienie fabryk AI.

A w związku ze zbliżającym się 2025 rokiem wspominamy o roboczych planach wsparcia kolejnych działań i oczekujemy zatwierdzenia nowych programów prac DEP na lata 2025–2027.

Pozdrawiamy,

Zespół KPK Digital Europe Programme



Digital Europe Programme



1. Nabory w toku oraz wstęp do naborów 2025

Nabory 2024 powoli się zamykają – **21 listopada** zostaną zakończone nabory z Głównego programu prac DEP na lata 2023–2024. Jeszcze chwila została na przygotowanie wniosków do naborów w obszarze [Cyberbezpieczeństwo](#) – można do nich aplikować do **21 stycznia 2025 roku**.

Trwają [nabory](#) na rozwój infrastruktury superkomputerowej na potrzeby AI oraz ustanowienie **Fabryk AI**. Nabory te prowadzi EuroHPC Joint Undertaking, a środki przeznaczone na ten cel pochodzą z programów Cyfrowa Europa oraz Horyzont Europa.

Co w kolejnych latach?

Kolejny i ostatni program prac DEP w perspektywie 2021–2027 będzie obejmował okres 2025–2027. Poza Głównym Work Programme działania i towarzyszące im budżety zostaną rozplanowane w 3 odrębnych programach prac dedykowanych superkomputerom, cyberbezpieczeństwu i półprzewodnikom, wdrażanych odpowiednio przez EuroHPC Joint Undertaking, European Cybersecurity Competence Centre (ECCC) oraz Chips Joint Undertaking.

Główny Program Prac 2025–2027 jest wciąż w fazie uzgodnień, natomiast możemy zasygnalizować jego główne priorytety:

- dalsze finansowanie już rozpoczętych działań, takich jak budowa **wspólnych europejskich przestrzeni danych**
- dalsze wsparcie dla funkcjonowania sieci europejskich hubów cyfrowych (**EDIH**) oraz dla powołania europejskich konsorcjów infrastruktury cyfrowej (**EDIC**)
- wsparcie dla rozwoju **zaawansowanych umiejętności cyfrowych**, w tym powołanie tematycznych akademii umiejętności cyfrowych
- dalsze wsparcie dla budowy **portfela europejskiej tożsamości cyfrowej, interoperacyjności usług publicznych oraz zaufania w transformację cyfrową**
- nowością jest wsparcie dla rozwoju **generatywnej sztucznej inteligencji** oraz dla wdrażania **światów wirtualnych**.

Tak, jak dotychczas, część działań będzie realizowana w formie zamówień publicznych.

Nabory planowane są do ogłoszenia w 4 turach, z czego pierwsza ma zostać otwarta w I kwartale 2025 r.

O przyjęciu nowego programu prac DEP oraz o planowanych naborach będziemy informować na bieżąco na naszej stronie.

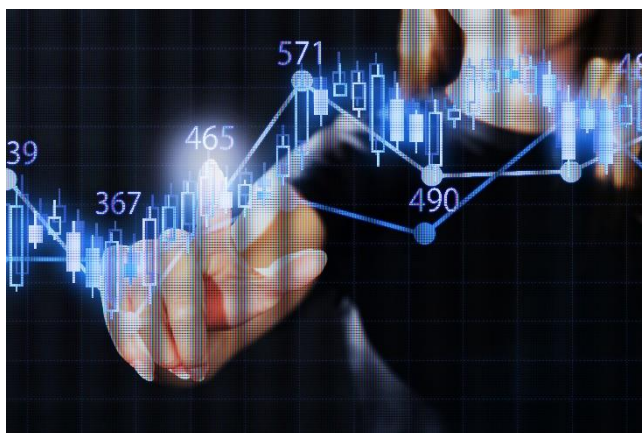
2. Virtual Worlds – świat w Internecie

Szacuje się, że globalny rynek światów wirtualnych (Virtual Worlds) wzrośnie z 27 miliardów euro w 2022 r. do ponad 800 miliardów euro do 2030 r. Komisja Europejska wskazuje, że do 2025 r. w Europie powstanie 860 tys. nowych miejsc pracy w tym sektorze. Światy wirtualne wpłyną na gospodarkę, politykę i na sposób, w jaki ludzie żyją.

Obecny Internet Web 3.0 cechuje się otwartością i decentralizacją.

Jego następcą – Web 4.0 ma umożliwić integrację pomiędzy światem rzeczywistym i wirtualnym oraz interakcje pomiędzy ludźmi i maszynami.

Światy wirtualne, znane również jako *metavers*, oparte są m.in. na technologii XR oraz 3D. Światy wirtualne najlepiej opisać jako nowy rodzaj Internetu, w którym można spotykać się ze znajomymi, uczyć się, a nawet pracować. Przewiduje się, że do 2030 roku wiele osób będzie z nich korzystało codziennie.



Przykłady korzyści z tej technologii dla poszczególnych sektorów:

- Opieka zdrowotna: wirtualne światy pomogą w szybszej i dokładniejszej diagnozie, a także w leczeniu terapeutycznym
- Edukacja: wzrost efektywności szkoleń przy niższych kosztach
- Sztuka: rozwój zasobów muzeów, galerii i archiwów w wirtualnym świecie
- Logistyka, inżynieria i produkcja: możliwość szkolenia personelu jednocześnie na całym świecie, jak również testowania prototypów linii produkcyjnych.

W 2023 roku Komisja Europejska przyjęła [strategię](#) dotyczącą Web 4.0 i wirtualnych światów, by nadać kierunek kolejnej transformacji technologicznej i zapewnić bezpieczne środowisko cyfrowe dla obywateli UE, przedsiębiorstw i administracji publicznej. Nowa strategia ma na celu stworzenie sieci Web 4.0 i światów wirtualnych odzwierciedlających wartości i zasady UE. KE będzie współpracować z interesariuszami na całym świecie oraz promować standardy Web 4.0 zgodnie z wizją i wartościami UE.

Strategia stworzona została z uwzględnieniem 4 filarów *Cyfrowej Dekady* (cyfrowa transformacja gospodarki, umiejętności cyfrowe, cyfrowe usługi publiczne oraz cyfrowa infrastruktura). Rozwój umiejętności cyfrowych w obszarze światów wirtualnych będzie się odbywać poprzez finansowanie z programu Cyfrowa Europa oraz programu Kreatywna Europa. Komisja Europejska planuje wspierać budowę ekosystemu dla Web 4.0 i światów wirtualnych oraz rozwijać piaskownice regulacyjne z państwami członkowskimi. Unia będzie kontynuować wsparcie dla wirtualnych usług publicznych, z wykorzystaniem możliwości, jakie oferują światy wirtualne. Już obecnie program Cyfrowa Europa wspiera takie projekty jak *Destination Earth (DestinE)*, *Local Digital Twins* czy *European Virtual Human Twin*.

We wrześniu 2024 Komisja Europejska opublikowała [Policy Brief: Competition in Generative AI and Virtual Worlds](#). Dokument bada wpływ tych przełomowych technologii na konkurencyjność w Europie. Komisja ma kontrolować działania rynkowe w związku ze zidentyfikowanym ryzykiem pojawienia się praktyk niekonkurencyjnych we wdrażaniu generatywnej sztucznej inteligencji oraz światów wirtualnych.

Planowane działania z programu Cyfrowa Europa w latach 2025–2027

- **Virtual worlds test beds** (odpowiednik dotychczasowych TEFs w DEP) – celem tego działania ma być zapewnienie fizycznej i wirtualnej infrastruktury do testowania światów wirtualnych w dwóch obszarach – przemysłu oraz na cele społeczne (edukacja, kultura, zdrowie);
- **Virtual Worlds Skills Academy** – celem jest utworzenie akademii, która będzie oferować programy nauczania dla kształcenia specjalistów w odniesieniu do wszystkich technologicznych elementów składających się na światy wirtualne (extended reality, blockchain, AI, data, edge computing, high-performance computing, 3D graphics, interactive media, content creation, computer vision, digital twins, digital identity, data privacy, big data), a także szkolenia dla specjalistów z innych sektorów, przedsiębiorstw, sektora publicznego, nauczycieli.



Komisja Europejska i Polska Prezydencja w Radzie Unii Europejskiej w I półroczu 2025 zorganizują na przełomie marca i kwietnia [konferencję nt. światów wirtualnych](#), aby zainicjować globalną dyskusję na ten temat. Celem konferencji będzie zdefiniowanie podstawowych zasad zarządzania siecią Web 4.0 i wirtualnymi światami.

3. AI Factories – pierwsze wyniki

1 listopada zakończyła się pierwsza tura trwającego naboru na dostosowanie lub wybudowanie infrastruktury superkomputerowej na potrzeby AI wraz ze stworzeniem fabryk AI, zarządzających tą infrastrukturą i wspierających jej wykorzystanie. Komisja podsumowała zainteresowanie naborem po zakończeniu pierwszej tury:

- złożonych zostało 7 propozycji projektów opracowanych przez łącznie 15 krajów członkowskich i 2 kraje stowarzyszone;
- w naborze aplikowały: Grecja, Luksemburg, Niemcy, Szwecja, Finlandia (wspólnie z Czechami, Danią, Estonią, Norwegią i Polską), Hiszpania (wspólnie z Portugalią, Rumunią i Turcją) oraz Włochy (wspólnie z Austrią i Słowenią).

Obecnie trwa ewaluacja zgłoszonych propozycji, a jej wyniki mamy poznać jeszcze w tym roku. Cały czas (do końca 2025 r.) można formułować kolejne projekty i wnioskować o wsparcie w ramach naborów prowadzonych przez EuroHPC Joint Undertaking.

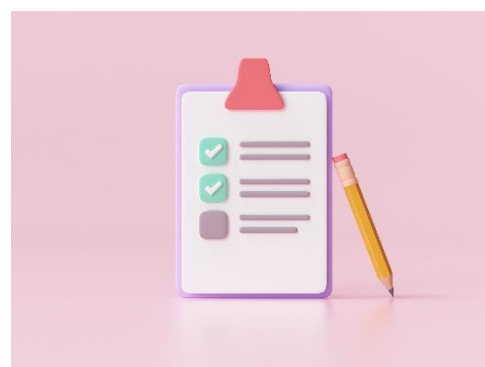
4. Ewaluacja programu Cyfrowa Europa

Konsultacje publiczne Komisji Europejskiej

W ramach śródkresowej ewaluacji programu Cyfrowa Europa Komisja Europejska zakończyła we wrześniu 12-tygodniowe otwarte konsultacje publiczne, o których informowaliśmy i zachęcaliśmy do wyrażenia swojej opinii. Ewaluacja dotyczy oceny programu na podstawie pięciu kryteriów: efektywności, wydajności, spójności, przydatności oraz wartości dodanej dla UE. Sam proces ewaluacji nadal trwa i zakończy się raportem Komisji pod koniec 2025 r.

Natomiast już teraz dostępne jest podsumowanie ([DEP Interim Evaluation consultation summary](#)) z przeprowadzonych konsultacji:

- KE zebrała 790 opinii, z czego ponad 70% to opinie obywateli. W podziale na kraje najwięcej opinii pochodzi z Niemiec (27%) i tylko 19 z Polski (2%)
- 90% respondentów wskazało na istotność inwestycji w cyberbezpieczeństwo, a 89% w kompetencje cyfrowe
- Wśród najczęściej wymienianych efektów wdrażania programu są wzrost konkurencyjności Europy oraz cyfrowa transformacja sektora publicznego
- Wśród najczęstszych powodów rezygnacji z uczestnictwa w programie wymieniono brak odpowiedniej wiedzy o programie, brak odpowiednich kompetencji i środków do przygotowania aplikacji oraz brak odpowiadających profilowi organizacji tematów.



Raport EESC z oceny programu Cyfrowa Europa

W październiku 2024 r. Europejski Komitet Ekonomiczno-Społeczny (EESC) udostępnił raport z ewaluacji programu Cyfrowa Europa. Raport podsumowuje wywiady bezpośrednie i ankiety internetowe przeprowadzone w 2024 roku z przedstawicielami sektora publicznego i prywatnego, edukacji i nauki, administracji publicznej, organizacji społeczeństwa obywatelskiego, EDIHów z Polski, Niemiec, Portugalii, Malty oraz Szwecji. Łącznie zdanie wyraziło 116 organizacji. Opinię nt. programu wyraziliśmy również my.

Celem raportu jest ocena programu DEP i jego dotychczasowego wdrażania. Raport ma posłużyć w dyskusji instytucji unijnych nt. przyszłości programu.

Przeprowadzone wywiady wskazują, że większość respondentów uważa program za kluczowy dla rozwoju gospodarczego oraz poprawy konkurencyjności UE. Stwierdzono jednocześnie opóźnienie we wdrażaniu programu, a co za tym idzie trudność w ocenie efektów wdrażania, a także brak planu dot. dalszej realizacji programu i jego celów w przyszłości. Wykazano również minusy i problemy w efektywnym wdrażaniu programu, takie jak np. wysokość

dostępnego współfinansowania. Odnotowano różne zaangażowanie i dostęp do programu poszczególnych krajów.

Główne zalecenia EESC:

- Wdrożenie przez Komisję Europejską strategii komunikacyjnej zwiększającej rozpoznawalność programu
- Zapewnienie przez Komisję lepszych wytycznych i wsparcia, tak aby każde państwo członkowskie mogło skutecznie korzystać z programu, a każde państwo powinno opracować strategię i plan wdrażania dostosowane do celów programu Cyfrowa Europa
- Zwiększenie współfinansowania do co najmniej 80%, tak aby zmniejszyć obciążenie po stronie podmiotów zainteresowanych wdrażaniem programu
- Ułatwienie synergii między programami UE, w tym m.in. DEP, HE, EFRR oraz łączenia finansowania z tych programów
- Rozszerzeniu zakresu zadań europejskich hubów innowacji cyfrowych (EDIH)
- Uproszczenie i standaryzację procesów składania wniosków w ramach DEP
- Zwiększenie zaangażowania społeczeństwa obywatelskiego i regularne konsultacje
- Wzmocnienie Krajowych Punktów Kontaktowych
- Wsparcie dla MŚP w korzystaniu z programu
- Wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych
- Zwiększenie elastyczności we wdrażaniu programu.

Raport dostępny jest na stronie EESC: [Evaluation of the Digital Europe Programme](#)

5. Wydarzenia

DEP4ALL Kick-off meeting and training, Bruksela, 3-4 października

W dniach 3-4 października jako Krajowy Punkt Kontaktowy dla programu Cyfrowa Europa wzięliśmy udział w spotkaniach w ramach projektu [DEP4ALL](#) budującego profesjonalną społeczność punktów kontaktowych. Przez najbliższe dwa lata będziemy realizować go we współpracy z 17 partnerami z 14 krajów.



Podczas spotkania inauguracyjnego odbyła się dyskusja nt. działań planowanych do realizacji w ramach projektu.

Przedstawiciele Komisji Europejskiej wskazali na transformację cyfrową jako jeden z głównych priorytetów nowej Komisji Europejskiej.

Drugi dzień w Brukseli to pierwsze szkolenie dla punktów kontaktowych – na temat synergii pomiędzy

unijnymi programami, w których adresowana jest transformacja cyfrowa oraz wymiana dobrych praktyk w zakresie współfinansowania projektów DEP.

O wszystkich działaniach skierowanych do wnioskodawców i beneficjentów będziemy informować na bieżąco 😊

Central European Technology Forum (CETEF'24), Kraków, 18–19 listopada

Środkoeuropejskie Forum Technologiczne (CETEF'24) to międzynarodowe przedsięwzięcie organizowane przez Polską Izbę Gospodarczą Zaawansowanych Technologii (IZTECH) pod patronatem Parlamentu Europejskiego i Komisji Europejskiej, we współpracy z uczelniami, instytutami badawczymi i przemysłem wysokich technologii.



Forum jest okazją do dyskusji na temat rozwoju technologicznego oraz doświadczeń w zakresie budowania partnerstw i sieci współpracy, które będą kształtować europejską technologię. Forum ma wnieść wkład we wdrażanie europejskiej agendy naukowo-technicznej na lata 2025–2030.

Więcej o wydarzeniu: [Central European Technology Forum \(CETEF'24\)](#)

Safer Internet Forum 2024, Bruksela oraz online, 21 listopada

Tegoroczna edycja *Safer Internet Forum* odbędzie się pod hasłem *Gdzie jest szkoda? Ochrona dzieci i młodzieży przed nieodpowiednimi treściami i zastraszaniem w Internecie*.

Forum gromadzi szeroką grupę decydentów, badaczy, ekspertów, nauczycieli, przedstawicieli organizacji pozarządowych, a także młodzież i rodziców. Celem wydarzenia jest omówienie najnowszych trendów, zagrożeń i rozwiązań związanych z bezpieczeństwem dzieci w Internecie i uczynieniem Internetu bezpieczniejszym. Link do wydarzenia: [Safer Internet Forum 2024](#)



Safer Internet Centre działa także w Polsce (www.saferinternet.pl) i finansowany jest z programu Cyfrowa Europa.

CONNECT University on The European Cancer Imaging Initiative, online, 10 grudnia



Sesja CONNECT University przedstawi osiągnięcia inicjatywy *The European Cancer Imaging Initiative* (EUCAIM), w której z Polski uczestniczą Gdański Uniwersytet Medyczny oraz Sieć Badawcza Łukasiewicz – PORT. EUCAIM ma na celu zastosowanie innowacji w technologiach cyfrowych, w tym sztucznej inteligencji, aby rozwijać narzędzia do walki z nowotworami.

Więcej o wydarzeniu na stronie: [CONNECT University on The European Cancer Imaging Initiative](#)