Baltic Game Industry — Empowering a Booster for Regional Development

Partnerstwo:

22 partnerów z Danii, Estonii, Finlandii, Niemiec, Litwy, Łotwy, Polski i Szwecji

Czas trwania:
padziernik 2017 r. – wrzesień 2020 r.

Całkowity budżet:
3,5 mln €

w tym z Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego:
2,75 mln €

KRAKOW TECHNOLOGY PARK

Kontakt:

Krakowski Park Technologiczny Sp. z o.o.
ul. Podole 60, 30-394 Kraków
www.kpt.krakow.pl

Michał Kołodziejski
+48 12 345 32 06
mkolodziejski@kpt.krakow.pl

Lider projektu:

BGZ Berliner Gesellschaft
für internationale Zusammenarbeit mbH
www.bgz-berlin.de

Interreg Baltic Sea Region

EUROPEAN UNION
EUROPEAN REGIONAL DEVELOPMENT FUND

www.baltic-games.eu

© iStock.com-bedya, © iStock.com-Jovanmandic, © iStock.com-Pinkypills, © iStock.com-mediaphotos, © iStock.com-PeopleImages, © mediaphotos_iStockphoto.com

Cel Projektu

Branża gier jest obecnie najbardziej dynamiczną gałęzią przemysłu kreatywnego na świecie.

Nasz projekt „Baltic Game Industry - Empowering a Booster for Regional Development" (BGI) dotyczy wsparcia tej branży w regionie Morza Bałtyckiego, szczególnie zwiększenia jej zdolności innowacyjnych do przekształcenia w światowego gracza o globalnej konkurencyjności. Głównym elementem projektu jest stworzenie trwałych struktur, programów i schematów inkubacji gier skutecznie wspierających powstawanie rentownych startupów.

Projekt

Celem BGI jest wsparcie sił stymulujących innowacje, wyłonienie silnego ośrodka branży gier w regionie, a przy tym wzmocnienie jej umiędzynarodowienia i stworzenie wspólnej marki regionu jako dobrego miejsca dla rozwoju przemysłu gier wideo.

Projekt BGI składa się z trzech komponentów dotyczących:

- poprawy ramowych warunków prowadzenia działalności,
- budowania zdolności inkubacyjnych,
- zwiększenia możliwości biznesowych dla branży gier poza wąsko pojętą rozrywką.

Rezultatem projektu będą:

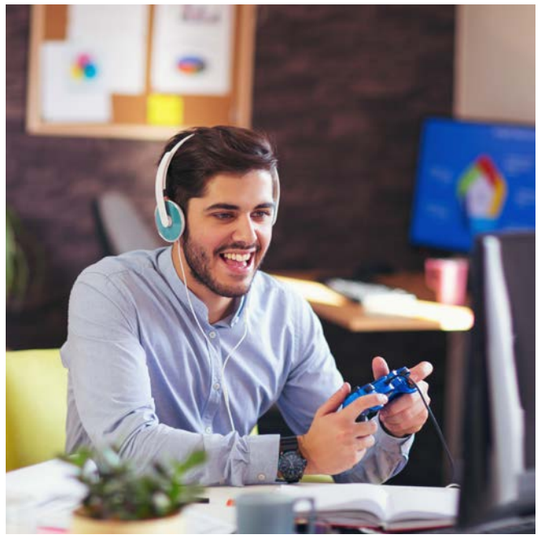
- zmiany i ulepszenia w przepisach, strategiach i planach, które określają wsparcie dla start-up'ów z branży
- funkcjonalne inkubatory zapewniające wsparcie dla początkujących twórców gier
- zwiększenie biznesowego oddziaływania i możliwości branży w regionie.

Beneficjenci

Najważniejszą grupą docelową projektu są start-upy oraz małe i średnie firmy z branży gier motory wzrostu gospodarczego branży. Ponadto projekt jest skierowany do władz publicznych, instytucji otoczenia biznesu, klastrów oraz sieci, wreszcie – do branż niezwiązanych z grami (użytkowników aplikacji).

Partnerstwo

22 partnerów z ośmiu krajów regionu połączyło swe siły w partnerstwie obejmującym władze publiczne, agencje rozwoju biznesu, stowarzyszenia przedsiębiorców gier, parki naukowe i technologiczne, instytucje naukowe oraz świadczące opiekę zdrowotną. Dodatkowo, 25 partnerów stowarzyszonych wspiera projekt politycznie, wiedzą biznesową i znajomością branży przyczyniając się do jego lepszej rozpoznawalności.



Działania w projekcie

Sprzyjające warunki ramowe

- tworzenie sieci kontaktów, podnoszenie świadomości, budowanie potencjału branży we współpracy z decydentami politycznymi
- przygotowywanie strategii i procesów zmian w celu poprawy warunków ramowych, aby lepiej dostosować je do potrzeb biznesowych gier
- prowadzenie dialogu politycznego i promocji regionu jako obszaru aktywności biznesowej w sektorze gier

Budowanie potencjału inkubacji

- rozwój koncepcji inkubacji oraz tworzenie zdolności do inkubacji gier
- 3 działania pilotażowe w obszarach: programowania i finansowania inkubacji, systemu mentoringu, prowadzenia współpracy w regionie
- integracja usług inkubacji gier w programach promocji biznesu

Wirtualna rzeczywistość (VR) w branżach innych niż gry

- przegląd szeroko pojętego potencjału VR w innych sektorach
- identyfikacja ramowych warunków do wykorzystania aplikacji VR w szpitalach
- opracowanie, ocena i wdrożenie pilotażowej aplikacji VR dla branży ochrony zdrowia oraz opracowanie modelu referencyjnego
- zwiększenie możliwości biznesowych dla t wórców gier

Wyniki projektu

- przygotowane raporty oceny branży wraz z mapą komunikacji
- opracowane strategie, plany działania nt. wprowadzania zmian warunków ramowych oraz wsparcia w procesie inkubacji gier
- zaktualizowane strategie i plany dotyczące promocji branży, katalog dobrych praktyk rozwoju działalności związanej z grami
- modelowe podręczniki i wytyczne dotyczące procesu inkubacji gier, mentoringu, współpracy międzynarodowej w branży gier wraz z mapą drogową
- katalog dobrych praktyk na temat aplikacji VR, rekomendacje dla aplikacji VR w innych branżach
- funkcjonalna aplikacja VR do zastosowań terapeutycznych demonstracja z wytycznymi wdrożeniowymi dotyczącymi uwarunkowań szpitali, przygotowanie modelu referencyjnego dla zastosowań VR w ochronie zdrowia