



# Action Plan to Strengthen Małopolska's Games Industry



EUROPEAN  
REGIONAL  
DEVELOPMENT  
FUND

This “Action Plan to Strengthen Matopolska’s Games Industry” is part of the Baltic Game Industry Project, aimed at strengthening the regional games industry and fostering a balanced and sustainable ecosystem.

This action plan is the result of the innovation dialogues that we carried out throughout 2018 which are documented [here](#) and where you can also find an English summary of the action plan.

**Editor**

BGZ Berlin International Cooperation Agency GmbH

Pohlstraße 67, D – 10785 Berlin

phone: +49 (30) 809941-0

fax: +49 (30) 809941-20

[info@bgz-berlin.de](mailto:info@bgz-berlin.de)

<https://bgz-berlin.de/en/home.html>

**Author**

Krakow Technology Park LLC

[www.kpt.krakow.pl/en](http://www.kpt.krakow.pl/en)

**Pictures**

Title page - top: © iStock.com/bedya

Title page - bottom: © iStock.com/mediaphotos

All other remaining graphics and images are the proprietary property of the members of the Baltic Game Industry project.

---

Berlin, March 2019



**Plan działań**  
**Krakowskiego Parku Technologicznego**  
**na rzecz branży gier**  
**w ramach projektu Baltic Game Industry**

## **Informacje ogólne**

### **Projekt**

BGI Baltic Game Industry

### **Partner realizujący:**

Krakowski Park Technologiczny

### **Kraj**

Polska

### **Region NUTS2**

Małopolska

### **Osoba kontaktowa**

Łukasz Leszczyński (lleszczynski@kpt.krakow.pl, +48 690830150)

## **DZIAŁANIE 1**

### **Uruchomienie inkubatora dla młodych studiów growych**

#### **Tło**

W Polsce można znaleźć kilkadziesiąt inkubatorów technologicznych / biznesowych dla startupów, ale tylko nieliczne mają ofertę rozwojową dedykowaną dla branży gier. Młode firmy projektujące gry wideo mają wysokie umiejętności w zakresie tworzenia gier, ale rzadko kiedy dysponują kompetencjami biznesowymi koniecznymi do zbudowania stabilnych firm. Istnieje co prawda szereg specjalistycznych kursów na uczelniach, ale ich praktyczny wymiar biznesowy nie jest na najwyższym poziomie.

Inkubator Technologiczny KPT wspierał dotychczas nie tylko startupy technologiczne ale również studia growe, jednak bez wyspecjalizowanej oferty. Wykorzystując know-how Inkubatora Technologicznego w zakresie rozwijania młodych firm oraz unikalne doświadczenia zespołu Digital Dragons w zakresie wspierania branży growej (konferencje DD, szkolenia, Akademia DD, Krak Jam, badania branży gier oraz graczy) KPT podjął decyzję o uruchomieniu nowej oferty dla początkujących studiów growych (młodych firm, zespołów nieformalnych) w postaci Inkubatora Digital Dragons.

Celem tego działania jest zbudowanie maksymalnie efektywnej platformy wspierającej rozwój młodych firm growych, co w efekcie pozwoli zwiększyć liczbę młodych, innowacyjnych studiów gamedeveloperskich z dojrzałym podejściem do biznesu.

#### **Działanie**

- 1) Uruchomienie inkubatora (lokalizacja, logistyka, zespół, mentorzy, fundusze, storytelling, program rozwojowy itd.)
- 2) Prowadzenie programu mentoringowego i wsparcia (specjalistyczna oferta dla młodych zespołów gamedev. Ostateczna forma będzie wynikiem dwóch pilotażowych edycji inkubacji w ramach projektu BGI. Możliwe scenariusze: stała oferta KPT, lub kilka tygodni w roku, lub miks powyższych).
- 3) Infrastruktura fizyczna dla inkubatorów i startupów do gier (powierzchnia fizyczna dedykowana firmom: budynek, wyodrębnione piętro lub kilka pomieszczeń w KPT; KPT zadba aby min. 5-10% najemców reprezentowało branżę gier; aktualnie jest to 5%).
- 4) Opracowanie modelu biznesowego inkubatora z kilkoma różnymi scenariuszami rozwoju.
- 5) Fundusze na inkubatora – hybrydowe połączenie własnego budżetu KPT i / lub projektów współfinansowanych ze środków publicznych.

#### **Partnerzy**

Urząd Marszałkowski Województwa Małopolskiego, Fundacja Indie Games Polska, małopolskie uczelnie, dojrzałe studia growe.

## **Ramy czasowe**

- 1) Uruchomienie Inkubatora Digital Dragons - 04.2019 - 10.2020
- 2) Uruchomienie programu mentoringowego i wsparcia - 02.2020 - 10.2020
- 3) Fizyczna infrastruktura dla Inkubatora Digital Dragons - 09.2019 - 10.2020
- 4) Model działania dla Inkubatora Digital Dragons - 04.2019 - 10.2020
- 5) Finanse dla Inkubatora Digital Dragons - 09.2019 - 10.2020

## **Koszty**

- 1) Koordynator inkubatora (0,5 FTE)
- 2) 2 specjalistów ds. inkubacji (0,5 FTE każdy)
- 3) Zespół mentorów, trenerów i konsultantów – 10-30 osób reprezentujących czołówkę polskiego gamedevu
- 4) Specjalista ds. fundraisingu – okazjonalnie
- 5) Koszty operacyjne (promocja, eventy, media, etc.)

## **Źródła finansowania**

Środki własne KPT, fundusze UE

## **DZIAŁANIE 2**

### **Wsparcie rozwoju zasobów ludzkich**

#### **Tło**

Istotnym hamulcem polskiego przemysłu gier są zasoby ludzkie: brakuje przede specjalistów na stanowiskach seniorskich, ale także juniorskich, z różnych specjalizacji; wyzwaniem jest też bieżący rozwój talentów; w początkowej fazie jest też skautowanie za granicą w poszukiwaniu talentów. System kształcenia formalnego (np. studia) nie nadąża za potrzebami rynku. Choć istnieje szereg specjalistycznych kursów na uniwersytetach, część z nich ma niejednoznaczne opinie.

Celem tego działania jest zwiększenie liczby wykwalifikowanych specjalistów w branży gier. Więcej specjalistów = więcej studiów gamedev w dłuższej perspektywie, ponieważ niektórzy pracownicy dojrzałych studiów growych, po kilku latach pracy podejmują decyzję o rozpoczęciu działalności na własny rachunek.

#### **Działanie**

- 1) Udoskonalona i rozszerzona Strefa HR na konferencji Digital Dragons oraz podczas KrakJam (KPT chce zbudować Strefę HR jako bramę do świata gamedev dla osób spoza branży. Główną ideą jest zaangażowanie specjalistów HR z przedsiębiorstw growych oraz studentów, młodych absolwentów lub innych entuzjastów gamedev i dopasowanie obydwu tych grup).
- 2) Warsztaty i konsultacje dla studentów, którzy chcą rozpocząć karierę w gamedev oraz innych ludzi, którzy chcą się przekwalifikować (będzie to stały element oferty KPT, zwłaszcza podczas wydarzeń; KPT będzie wspierać młode talenty poprzez doradztwo zawodowe, wsparcie przy przygotowywaniu CV lub portfolio, wskazanie ścieżek rozwoju w branży gier, podpowiedź jak rozwijać najważniejsze kompetencje itd.).
- 3) Współpraca z uczelniami i innymi organizacjami z Europy Wschodniej – zaproszenie zagranicznych talentów do udziału w konferencji Digital Dragons.
- 4) Tworzenie nieformalnej sieci z partnerami z Europy Wschodniej, takimi jak uniwersytety, agencje HR, organizacje pozarządowe, firmy (udział personelu KPT w wydarzeniach branżowych na Białorusi, Ukrainie i w Rosji; networking).
- 5) Przygotowanie poradnika dla studiów growych nt. zatrudnianiu zagranicznych talentów (online, PDF, treści: metody i narzędzia rekrutacji za granicą, kwestie formalne, partnerzy, dobre praktyki itd.; praktyczne narzędzie dla MŚP).

#### **Partnerzy**

Urząd Marszałkowski Województwa Małopolskiego, uczelnie z Małopolski, Fundacja Indie Games Polska, firmy gamedev, Małopolski Urząd Wojewódzki w Krakowie, agencje HR, polskie ambasady / konsulaty

## **Ramy czasowe**

- 1) Udoskonalona i powiększona Strefa HR na konferencji Digital Dragons oraz podczas KrakJamu - 04.2019-05.2020
- 2) Warsztaty i konsultacje dla studentów i innych osób, które chcą rozpocząć karierę w gamedev - 09.2019-10.2020
- 3) Współpraca z uniwersytetami i organizacjami z Europy Wschodniej – 01.2020-05.2020
- 4) Networking z partnerami z Europy Wschodniej, takimi jak uniwersytety, agencje HR, organizacje pozarządowe, firmy - 09.2019-10.2020
- 5) Przygotowanie poradnika nt. zatrudniania zagranicznych talentów w polskim gamedevie - 06.2019-06.2020

## **Koszty**

- 1) Menedżer Inkubatora
- 2) Zewnętrzni eksperci w zakresie migracja talentów i pozyskiwania specjalistów zza granicy
- 3) specjaliści HR z wiodących studiów growych
- 4) Sprawny copywriter
- 5) Fundusze dla ekspertów zewnętrznych
- 6) Fundusze na networking i specjalną ofertę konferencji DD dla studentów z CEE

## **Źródła finansowania**

Środki własne KPT, fundusze UE



## **DZIAŁANIE 3**

### **Kształcenie nowych specjalistów**

#### **Tło**

Istotnym hamulcem rozwoju polskiej branży gier są – jak wspomniano wyżej – ograniczone zasoby ludzkie. Ograniczone są możliwości kadrotwórcze zarówno po stronie uczelni, jak i firm growych. Celem akcji jest zwiększenie skali szkoleń, liczby uczestniczących w nich osób oraz wzrostu kompetencji branżowych u uczestników.

#### **Działanie**

- 1) Zwiększenie zasięgu Digital Dragons Academy (Akademia Digital Dragons to doskonałe narzędzie do rozwijania talentów, tworzenia sieci, dzielenia się wiedzą i - w przypadku firm - rekrutacji. To narzędzie jest komplementarne z innymi ofertami pod marką Digital Dragons, takimi jak konferencja czy inkubator).
- 2) Zweryfikowane repozytorium wiedzy dla osób początkujących w branży gier (jest wiele zasobów e-learningowych i narzędzi dla branży gier, ale ciężko jest dotrzeć do najlepszych z nich, szczególnie debutantom w branży. KPT chce przygotować mapę najlepszych zasobów dla kilku profili np. game designer, level designer, artysta 2D, artysta 3D, QA itd.).
- 3) Analiza: czy możliwe jest utworzenie w Krakowie nowoczesnego centrum rozwoju kompetencji dla twórców gier? (Inspiracją dla tego pomysłu jest „Ecole 42” lub „42 Silicon Valley” - centra szkoleniowe, z podejściem opartym na uczeniu się problemowym, z trenerami z firm i kilkuset godzinami własnej pracy, z doświadczonymi mentorami; druga inspiracja to szkoły programistyczne z nauczaniem na odległość lub szkoleniem opartym na bootcampach; KPT chce przeanalizować pracę tych podmiotów: modele biznesowe, metody uczenia się, efektywność, mentorów, finanse).

#### **Partnerzy**

Urząd Marszałkowski Województwa Małopolskiego, małopolskie uczelnie, Navoica.pl, Fundacja Indie Games Poland, firmy gamedev, badacze / brokerzy informacji

#### **Ramy czasowe**

- 1) Poszerzona oferta Digital Dragons Academy - 09.2019-10.2020
- 2) Zweryfikowane repozytorium wiedzy dla początkujących - 04.2019-02.2020
- 3) Analiza: czy możliwe jest utworzenie w Krakowie nowoczesnego centrum kompetencyjnego dla twórców gier? - 09.2019-06.2020

#### **Koszty**

- 1) Koordynator i producenci Digital Dragons Academy.
- 2) Mentorzy Digital Dragons Academy.

- 3) Trener z doświadczeniem e-learningowym.
- 4) Zespół Digital Dragons Incubator.
- 5) Koszt platformy e-learningowej lub innego rozwiązania software'owego.
- 6) Pieniądze na międzynarodowe spotkanie z pracownikami Ecole 42 lub innego centrum kompetencyjnego gamedev.

### **Źródła finansowania**

Środki własne KPT, fundusze UE