# Baltijos jūros regiono žaidimų industrija — regioninės plėtros stiprinimas

bgi Baltic Game Industry

## Projekto partneriai

22 partneriai iš Vokietijos, Danijos, Estijos, Suomijos, Latvijos, Lietuvos, Lenkijos ir Švedijos.

**Trukmė:**
2017 m. spalis – 2020 m. rugsjis

**Bendras biudžetas:**
3.5 mln. €

**Projektą finansuoja Europos regioninės plėtros fondas:**
2.75 mln. €

Kaunas Science and Technology Park


**Kontaktai:**

**Kauno mokslo ir technologijų parkas**
**K.Petrausko str. 26, 44156, Kaunas**
**www.kaunomtp.lt**

**Jurgita Šarkienė**
**+370 37 33 30 40**
**jurgita.sarkiene@kaunomtp.lt**


**Pagrindinis partneris:**

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

BGZ

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

## Tikslas

Žaidimų industrija yra dinamiškiausia ir greičiausiai auganti kūrybinių industrijų sritis pasaulyje. Projektas „Baltijos jūros regiono žaidimų industrija: regioninės plėtros stiprinimas“ (BGI) siekia skatinti žaidimų industrijos sektoriaus augimą Baltijos jūros regione, stiprinti įmonių inovacinius gebėjimus ir siekti žaidimų industrijos perėjimo iš regioninio į pasaulinį lygį. Pagrindinis projekto tikslas yra tvarių informacinių struktūrų, programų ir schemų diegimas, taip prisidedant prie spartesnės žaidimų industrijos startuolių plėtros.

## Projektas

Projekto tikslas yra skatinti inovacijas ir sukurti žaidimų industrijai palankią aplinką Baltijos jūros regione, stiprinti tarptautiškumą ir bendradarbiavimą tarp suinteresuotų šalių ir valstybių ir taip paversti regioną žaidimų pramonės centru, turinčiu bendrą prekės ženklą.

BGI projekto pagrindinės veiklos apima teisinio reglamentavimo tobulinimą, žaidimų industrijos inkubatorių konsultavimo ir mentoriavimo paslaugas startuoliams, žaidimų industrijos plėtrą už pramogų sektoriaus ribų.

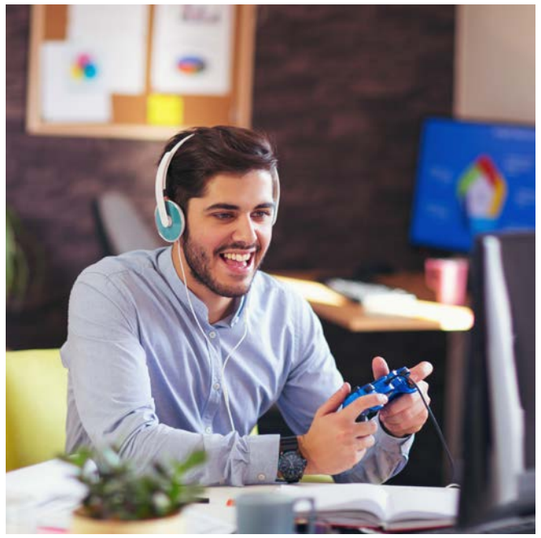
Projekto rezultatai prisidės prie teisinio reglamentavimo bazės ir strategijų tobulinimo, kuriomis bus vadovaujamasi teikiant paramą startuoliams aštuoniose projekto partnerių šalyse, žaidimų inkubatorių efektyvesnės veiklos, teikiant konsultavimo ir mokymo paslaugas startuoliams žaidimų industrijos srityje, prie padidėjusių verslo galimybių Baltijos jūros regiono žaidimų industrijoje.

## Naudos gavėjai

Pagrindinė ir svarbiausia projekto auditorija yra žaidimų industrijos sektoriaus startuoliai ir smulkiojo bei vidutinio verslo įmonės. Į projekto veiklas bus įtrauktos valstybinės institucijos, plėtros ir planavimo agentūros, verslo asociacijos, klasteriai ir tinklai bei kitos ne žaidimų industrijos sektoriaus įmonės, kurios galėtų būti potencialūs žaidimų aplikacijų vartotojai.

## Partnerystė

Projekte dalyvauja 22 partneriai iš aštuonių Baltijos jūros regiono valstybių: valstybės institucijos, verslo paramos agentūros, žaidimų industrijos asociacijos, mokslo parkai, mokslo įstaigos ir sveikatos priežiūros paslaugų tiekėjai. Dar 25 organizacijos yra projekto asocijuoti partneriai, kurie užtikrina politinį palaikymą, teikia ekspertines konsultacijas ir įžvalgas apie dabartinius pokyčius žaidimų sektoriuje bei prisideda prie projekto veiklų sklaidos ir matomumo.



## Projekto veiklos

**Palankių pagrindinių sąlygų kūrimas**

- tinklų kūrimas su politikos formuotojais bei jų žinių ir gebėjimų stiprinimas;
- teisinio reglamentavimo pokyčių inicijavimas siekiant patenkinti žaidimo sektoriaus industrijos poreikius;
- politinio dialogo kūrimas ir Baltijos jūros regiono, kaip žaidimų industrijos centro, skatinimas.

**Inkubavimo gebėjimų kūrimas**

- inkubavimo koncepcijos sukūrimas ir gebėjimų ugdymas efektyviam inkubavimui;
- 3 pilotiniai projektai: inkubavimo programavimas ir finansavimas; mentorystės sistema; Baltijos jūros regiono bendradarbiavimas ir inkubavimo modelio parengimas;
- žaidimų inkubavimo paslaugų integravimas į paramos verslui schemas.

**Virtualioji realybė kituose ne žaidimų sektoriuose**

- virtualios realybės galimybių kituose ne žaidimų sektoriuose apžvalga;
- virtualios realybės pritaikymo ligoninėse sąlygų identifikavimas;
- virtualios realybės pilotinės aplikacijos sveikatos sektoriuje sukūrimas, vertinimas ir įgyvendinimas bei virtualios realybės sveikatos referencinio modelio sukūrimas;
- žaidimų startuolių galimybių skatinimas.

## Laukiami projekto rezultatai:

- Baltijos jūros regiono žaidimų industrijos sektoriaus plėtros ir veiklos sąlygų gerinimo veiksmų planas;
- Atnaujinta žaidimų industrijos teisinio reguliavimo bazė;
- Žaidimų industrijos plėtros geųjų praktikų katalogas;
- Žaidimų industrijos finansavimo, mentorystės ir tarptautinio bendradarbiavimo skatinimo gairės;
- Virtualios realybės geųjų praktikų katalogas bei rekomendacijos dėl virtualios realybės taikymo kituose sektoriuose;
- Demonstracinė terapinio virtualios realybės taikymo versija su įgyvendinimo gairėmis dėl ligoninių specifinių bendrųjų sąlygų ir virtualios realybės sveikatos informacinio modelio;
- Žaidimų kūrėjų inkubavimo žemėlapis ir veiklos schemos.