

SONDA

Rynek z przyszłością

Już dzisiaj działają w Małopolsce kluczowe podmioty gospodarcze w branży IT (Motorola, Google, IBM, Fujitsu SA, czy rodzima Grupa Comarch), stale rozwija się infrastruktura i wzrasta liczba absolwentów – specjalistów w zakresie tworzenia gier, stanowiących potencjał rozwojowy zespołów badawczych czy małych firm, małopolskie firmy IT mają szansę stać się wizytówką regionu – mówi Marek Sowa, Marszałek Województwa Małopolskiego.

Do celu.eu: Czy Małopolska może skorzystać na popularności branży gier?

Marek Sowa, Marszałek Województwa Małopolskiego: Rynek gier jest jednym z ważnych czynników stymulujących rozwój branży ICT w Małopolsce, który zaczyna powoli wyprzedzać produkcje filmowe. Stąd zainteresowanie władz samorządu Województwa.

Małopolska posiada potencjał potrzebny do kreowania innowacji. Duża różnorodność to wielki atut naszego województwa, z którego powinniśmy w pełni czerpać, budując silne partnerstwo regionalne. Przykładem jest branża ICT, która wymaga ścisłej współpracy środowisk nauki i biznesu. Z jednej strony są to uczelnie techniczne i artystyczne oferujące kierunki i specjalizacje pozwalające zdobyć wykształcenie w zakresie: projektowania, produkcji, programowania, modelowania 3D, animacji 3D i realizacji dźwięku w grach wideo. Nie bez znaczenia są infrastruktura oraz duże w stosunku do innych regionów nakłady na działalność B+R.

Małopolska ma się już czym pochwalić.

Już dzisiaj w Małopolsce funkcjonuje około 15 producentów i wydawców (jak np. firmy: Reality Pump, Bloober Team, Teyon, Pastel Games), których kolejne tytuły cieszą się uznaniem użytkowników. Proszę też zwrócić uwagę na podmioty wspomagające produkcję na różnych etapach, takie jak Alvernia Studios, która poza produkcją filmów oferuje również usługi związane z produkcją gier, czy Studio SolInteractive, wykorzystujące technologię motion capture do tworzenia animacji – w tym 3D. Nie bez znaczenia jest fakt, że w Małopolsce działa również opiniotwórczy portal internetowy związany z branżą gier – GRY-OnLine. Wszystko to świadczy o pozytywnym klimacie stworzonym wokół branży gier. Jeżeli uda się zainicjować trwałą współpracę biznesu z uczelniami oraz ośrodkami naukowo-badawczymi i wykorzystać ich wspólny potencjał, wierzę, że branża gier będzie mocną stroną Małopolski.

Na krakowskich uczelniach dostępne są kierunki studiów związane z projektowaniem gier. We współpracy UJ i AGH powstała Europejska Akademia Gier, która uczy studentów tworzenia gier. Co jeszcze dzieje się w Małopolsce, co może sprawić, że rzeczywiście za kilka lat staniami się ważni na mapie rynku gier komputerowych?

Małopolska jest bardzo aktywna w tym zakresie. Jedną z form wsparcia jest możliwość uzyskania dofinansowania na działania w obszarze IT. W ramach Małopolskiego Regionalnego Programu Operacyjnego, Działanie 1.2 Rozwój społeczeństwa informacyjnego (którego celem jest rozbudowa regionalnej i lokalnej infrastruktury społeczeństwa informacyjnego, zwiększenie wykorzystania Internetu oraz innych technologii informacyjnych i komunikacyjnych (ICT) do świadczenia usług publicznych w Małopolsce) podpisano umowy z beneficjentami na łączną kwotę 220,5 mln zł. Jest to wsparcie dla podmiotów publicznych, ale dzięki temu kreowany jest rynek usług w dziedzinie IT.

Z kolei, aby wzmocnić współpracę nauki i biznesu, województwo małopolskie realizuje w partnerstwie z Krakowskim Parkiem Technologicznym i Uniwersytetem Ekonomicznym w Krakowie projekt „Broker innowacji jako narzędzie dla efektywnego rozwoju systemu nowoczesnej gospodarki Małopolski”. Celem projektu jest stworzenie partnerstwa wspierającego branżę IT, m.in. przeprowadzanie specjalistycznych szkoleń i warsztatów dla firm działających w ramach trzech branż IT (bezdotykowy interfejs komputerowy, systemy inteligentne, uniwersalny dostęp do informacji) oraz osób chcących podjąć działalność w tej branży; monitorowanie rozwoju technologii ICT wyłonionych w ramach projektu foresight, czy inicjowanie branżowych spotkań biznesowych – m.in. w ramach obecnie trwającego Europejskiego Festiwalu Gier Digital Dragons 2012.

W Małopolsce powstaje także infrastruktura, która ma kształcić kadry i wspierać funkcjonowanie przedsiębiorstw z branży IT. Przykładem jest wybudowane już Centrum Komputerowe (AGH), park technologiczny MMC Brainville w Nowym Sączu czy Małopolski Park Technologii Informacyjnych. Wszystkie one są nastawione na wsparcie firm z dynamicznie rozwijającej się branży IT.

A w przyszłości?

Podążając za kierunkami rozwoju Unii Europejskiej, koncentrujących się na rozwoju innowacyjności i inteligentnej specjalizacji regionów (Regional Smart Specialization), która jest jednym z wyznaczników podziału środków w okresie programowania 2014-2020, Małopolska kładzie nacisk na kompleksowe wsparcie nowoczesnych technologii, w tym również branży gier. Trwają prace nad nową Regionalną Strategią Innowacji Województwa Małopolskiego 2012-2020, która koncentruje się na 10 kluczowych branżach przyszłości dla Małopolski. Dokument ten będzie zawierał opis priorytetów i wskazywał kierunki wsparcia. Z pewnością nie zabraknie tam branży IT, a zatem i branży gier. Można podsumować: biorąc pod uwagę, że już dzisiaj działają w Małopolsce kluczowe podmioty gospodarcze w branży IT (Motorola, Google, IBM, Fujitsu SA, czy rodzima Grupa Comarch), stale rozwija się infrastruktura i wzrasta liczba absolwentów – specjalistów w zakresie tworzenia gier, stanowiących potencjał rozwojowy zespołów badawczych czy małych firm, małopolskie firmy IT mają szansę stać się wizytówką regionu.

Kto może na tym skorzystać (województwo, uczelnie, studenci)?

Wszyscy. Uczelnie będą mogły stworzyć atrakcyjną ofertę dla młodych ludzi, którzy, studiując, będą w stanie połączyć pasję z wykształceniem. Studenci po ukończeniu studiów znajdą zatrudnienie lub łatwiej założą własną firmę świadczącą usługi w branży IT, co wpłynie pozytywnie na rynek pracy. Firmy będą korzystały z zaplecza uczelni, a ich wzajemna współpraca stworzy efekt synergii. A Małopolska? Chciałoby się powiedzieć, że będzie Doliną Krzemową branży IT w Polsce. Ale nie zapieszajmy, tylko dajmy się pozytywnie zaskoczyć.

Rozmawiała Joanna Jałowicz

