



Gra toczy się o miliony

2016-05-16

W Krakowie trwa konferencja branży gier Digital Dragons. Jednym z ważniejszych wydarzeń poniedziałku było ogłoszenie przez obecnego na konferencji wicepremiera Jarosława Gowina, nowego programu dedykowanego dla tego sektora gospodarki. Polskie firmy z branży gier zyskują nowe narzędzie wprowadzania innowacji w produkowanych przez nie grach.

Podczas odbywającej się po raz piąty w Krakowie, organizowanej przez Krakowski Park Technologiczny konferencji z cyklu Digital Dragons, odbyła się konferencja prasowa z udziałem Jarosława Gowina, wicepremiera, ministra edukacji i szkolnictwa wyższego. Konferencja zatytułowana „Gramy na innowacje – miliony na wsparcie polskiej branży gier”, dotyczyła m.in. skierowanego do branży gier programu sektorowego GAMEINN, który został ogłoszony przed dwoma tygodniami przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju.

NCBiR dofinansuje prace badawczo-rozwojowe prowadzone przez twórców gier komputerowych kwotą 80 mln zł. Dzięki temu wsparciu branża ma dążyć m.in. do skutecznej komercjalizacji wyników prac B+R, konsolidacji rynku i podwyższenia rozpoznawalności sektora gier jako istotnego obszaru polskiej gospodarki.

– Zaawansowana technologicznie branża produkcji gier wideo jest kluczowa z punktu widzenia państwa stawiającego na innowacje i rozwój. Poprzez skierowanie środków do sektora gier wideo NCBR wesprze inteligentną reindustrializację, będącą jednym z głównych punktów Planu na rzecz Odpowiedzialnego Rozwoju. Sektor gier opiera się o specjalistyczną wiedzę i umiejętności pracowników, więc wypracowanie efektywnej współpracy z ośrodkami akademickimi jest dla niego niezwykle istotnym wyzwaniem – powiedział podczas konferencji minister nauki i szkolnictwa wyższego Jarosław Gowin.

Z kolei Stan Just ze Stowarzyszenia Polskie Gry powiedział, że z punktu widzenia branży jest niezwykle ważne, że program GAMEINN wspiera innowacje w grach. Szacował także, że branża zainwestuje w związku z programem co najmniej 165 mln zł, co łącznie da niebagatelną kwotę 245 ml zł przeznaczonych na rozwój innowacyjnych projektów. Twórcy gier uważają, że takie pieniądze mogą realnie wpłynąć na wsparcie konkurencyjności polskich projektów na rynku międzynarodowym.

Program GAMEINN powstał jako odpowiedź na potrzeby rynku, na wniosek Porozumienia Polskie Gry reprezentującego największe pod względem zatrudnienia i generowanych przychodów polskie firmy z tego sektora: CD PROJEKT S.A., Techland Sp. z o.o., CI Games, Artifex Mundi Sp. z o.o., Vivid Games S.A., 11 bit studio, Bloober Team, The Farm 51, Fuero Games. Przedsiębiorcy z tej branży dotychczas oddzielnie rozwijali wszystkie narzędzia i silniki gier. GAMEINN umożliwi ich bliższą współpracę.

To siódmy obok INNOLOT, INNOMED, INNOCHEM, INNOTEXTILE, INNOSTAL, INNOSBZ program sektorowy NCBR, realizowany w ramach Programu Operacyjny Inteligentny Rozwój Działanie 1.2. W konkursie mogą wziąć udział przedsiębiorstwa lub konsorcja przedsiębiorstw składające projekty o wartości od 500 tys. złotych do 20 mln zł. Środki dostępne w ramach GAMEINN posłużą m.in.: budowie



**Magiczny
Kraków**

wieloplatformowych silników grafiki, mapowaniu rzeczywistych obrazów, modelowaniu 3D na potrzeby rozległych światów wirtualnych, wykorzystaniu w grach sztucznej inteligencji. Nabór wniosków konkursie GAMEINN potrwa od 1 czerwca do 16 sierpnia 2016 r.

W konferencji prasowej wziął także udział Piotr Dardziński, podsekretarz stanu w MNiSW.

Przypomnijmy, że Digital Dragons jest największą w Europie Środkowo-Wschodniej imprezą skierowaną do firm z branży gier. Organizatorem jest Krakowski Park Technologiczny. W tym roku na konferencję zarejestrowało się ponad 1300 osób z całego świata.