

Klaster Przemysłów Kultury i Czasu Wolnego INRET

**Paweł Szlachta
Prezes Zarządu**

Kreatywna Ekonomia

Wspólny mianownik – **kreatywność, innowacje, przedsiębiorczość**

Narzędzia realizacji – **przemysły kreatywne i klasa kreatywna**

W 2005 roku przemysły kreatywne stanowiły 3,4% światowego handlu

Według Banku Światowego przemysły kreatywne generują 7% PGB (Produktu Globalnego Brutto)

Globalny eksport przemysłów kreatywnych osiągnął wartość 424,4 miliarda dolarów

Średni roczny wzrost przemysłów kreatywnych w okresie 2000 - 2005 wyniósł 8,7%

50% wydatków ponoszonych przez konsumentów przeznaczanych jest na produkty i usługi kreatywne

Źródło: "Creative Economy Report 2008: The challenge of assessing the creative economy towards informed policy-making",
United Nations Conference on Trade and Development – UNCTAD

Przemysły kultury / Przemysły kreatywne / Przemysły czasu wolnego

W 1999 roku, przemysł muzyczny, wydawniczy, filmowy, telewizja, video i oprogramowanie komputerowe, dały **amerykańskiej gospodarce 447,2 miliardów dolarów**, czyli około **5% PKB**

Według raportu Kern'a, **przemysły kultury wygenerowały w krajach Unii Europejskiej w 2003 roku średnio 2,6% PKB**

Według danych Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego z **2000 roku, w Polsce było to około 4,5% PKB**

W USA na koniec 1999 roku zatrudnienie w sektorze wynosiło 7,6 miliona osób

W Wielkiej Brytanii w 2008 roku zatrudnienie w przemysłach kreatywnych wyniosło 1 165 500 osób

W Polsce w 2004 roku było to około 230 800 osób, co stanowiło 1,7% ogółu zatrudnionych

Źródła:

International Intellectual Property Alliance, Copyright Industries in the U.S. Economy – The 2000 Report, www.iipa.com

Stępniewska, Anna, Przemysły kultury w Polsce - aktualne wyzwania, Fundacja Pro Cultura, Warszawa 2007

Lehman, B., Kultura i przemysły kultury jako siła napędowa gospodarki - doświadczenia amerykańskie, w: Szomburg, Jan,

Kultura i przemysły kultury szansą rozwojową dla Polski, IbnGR, Gdańsk 2002

Przemysły kultury / Przemysły kreatywne / Przemysły czasu wolnego

Definicja przemysłów kreatywnych Departamentu Kultury, Mediów i Sportu Wielkiej Brytanii:
"aktywności, które mają swoje źródło w indywidualnej kreacji, zdolnościach i talencie, mające potencjał tworzenia dobrobytu i miejsc pracy, poprzez produkcję i eksploatację własności intelektualnej"

Przemysły kreatywne

- przemysł filmowy, video i produkcji audiowizualnej
- przemysł muzyczny
- przemysł wydawniczy
- przemysł medialny (telewizja, radio, prasa, internet)
- przemysł reklamy
- projektowanie graficzne i wzornictwo przemysłowe (design)
- projektowanie ubioru (fashion design)
- architektura
- sztuki sceniczne (performatywne – teatr, opera, taniec)
- działalność artystów i rzemiosło artystyczne
- galerie i handel sztuką
- konserwacja zabytków i dzieł sztuki
- gry komputerowe i oprogramowanie (Interactive Leisure Software)

Przemysły czasu wolnego

- turystyka
- rekreacja
- gastronomia

Źródło: United Kingdom Department of Culture Media and Sport, www.culture.gov.uk

Klasa kreatywna

- artyści - muzycy, aktorzy, reżyserzy, malarze, rzeźbiarze, tancerze, poeci, pisarze, scenarzyści
- twórcy
- menedżerowie
- animatorzy
- organizatorzy
- producenci
- freelancerzy
- dziennikarze
- copyrighterzy
- graficy 2D i 3D
- projektanci
- architekci
- marszandzi
- kuratorzy
- studenci kierunków artystycznych
- studenci kierunków ekonomicznych
- naukowcy

Tygle kreatywności – centra, kwartały artystyczne, dzielnice kreatywne

- Zjednoczone Emiraty Arabskie - Abu Dhabi Creative Quarter
- Chiny - Szanghaj Creative Quarter
- Wielka Brytania - Shepway Creative Quarter
- Londyn - Soho, South Bank, Shaftesbury Avenue - Theatreland, Barbican Centre, O2 Arena
- Szkocja - Aberdeen Creative Quarter
- Edynburg - dzielnica literacka
- Zagłębie Ruhry - Dortmund, Essen, Oberhausen, Duisburg
- Sheffield – Cultural Industries Quarter, Showroom / Workstation, Cube
- Berlin – Babelsberg Media City, Oberbaum City, mediaspree
- Manchester / Salford Quays – Media City UK
- Bilbao – Muzeum Guggenheima
- Barcelona - 22@Barcelona - MediaTIC
- Melbourne - dzielnica kreatywna
- Jawa - Distro
- Nowy Jork – Soho, Broadway
- Dublin – Temple Bar
- Wiedeń – Museumsquartier, Gasometer
- Paryż – Centrum Pompidou, Wielki Paryż
- Łódź - Łódź Art Center, Art Inkubator
- Warszawa - Fabryka Trzciny, Soho Factory
- Cieszyn - Zamek Cieszyn
- Poznań - Stary Browar, Concordia
- Kraków - Kazimierz, Zabłocie, Nowa Huta
- Alwernia – Digicinema / Alvernia Studios

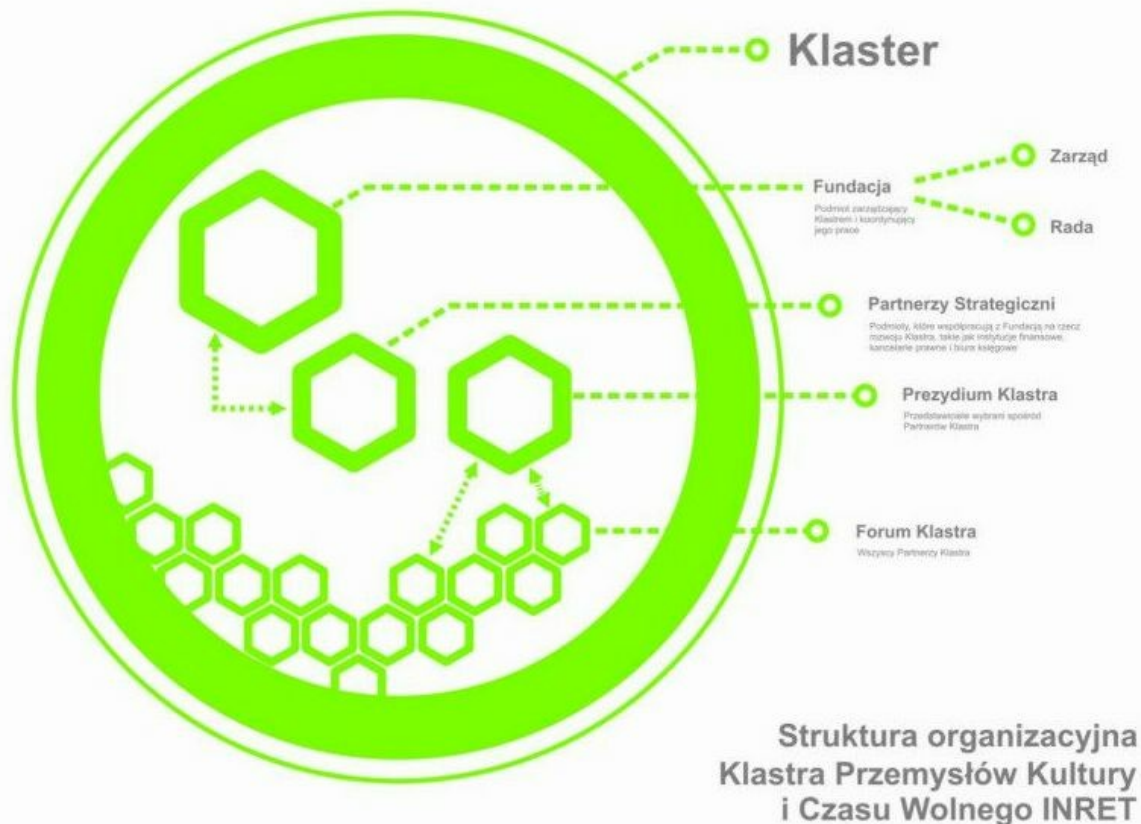


Źródło: <http://alverniasudios.com/>

Klastry kreatywne

- Culture Northeast / One North East (Newcastle, Wielka Brytania)
- Media Tree (Maidstone, Wielka Brytania)
- Creative Clusters (Sevilla, Hiszpania)
- Hollywood (Kalifornia, USA)
- ARENA Creative Industries (Lillehammer, Norwegia)
- ADA Association for Design and Advertising (Gothenburg, Szwecja)
- South Transdanubian Cultural Industry Cluster (Pécs, Węgry)
- Musicon Valley Denmark (Dania)
- Danish Fashion Institute (Dania)
- Consorzio della moda di Verona (Wenecja, Włochy)
- Metadistretto del design (Mediolan, Włochy)
- Network Design & Media (Linz, Austria)
- Creativ Wirtschaft Austria (Wiedeń, Austria)
- Exhibition Road (Londyn)
- City Fringe Partnership (Londyn)
- Media City UK (Salford Quays, Manchester)
- Media Park (Hilversum, Holandia)
- Multimedialna Dolina (Flandria, Belgia)
- Klaster Filmowy (Babelsberg, Niemcy)
- Klaster Medialny (Kolonja, Niemcy)
- Klaster Gier i Multimediiów (Francja)
- Cap Digital (Francja)
- Tourism and Experience Management Competence Cluster (Helsinki, Finlandia)
- Łódzki Klaster Medialny Media Klaster (Łódź)
- Stowarzyszenie Klaster Multimediiów i Systemów Informacyjnych MultiKlaster (Nowy Sącz)
- Europejskie Centrum Gier (Kraków)
- Klaster Krakowska Strefa Dizajnu (Kraków)
- Klaster Przemysłów Kultury i Czasu Wolnego INRET (Kraków)
- Creative Communication Cluster (Warszawa)
- CreatiWro (Wrocław)

Klaster Przemysłów Kultury i Czasu Wolnego INRET (Kraków)



Źródło: Schemat organizacyjny Klastera INRET



inret
Klaster Przemysłów Kultury
i Czasu Wolnego

Narzędzia realizacji celów – ścieżka "od pomysłu do przemysłu"



ekon



adcin



manee



bizee



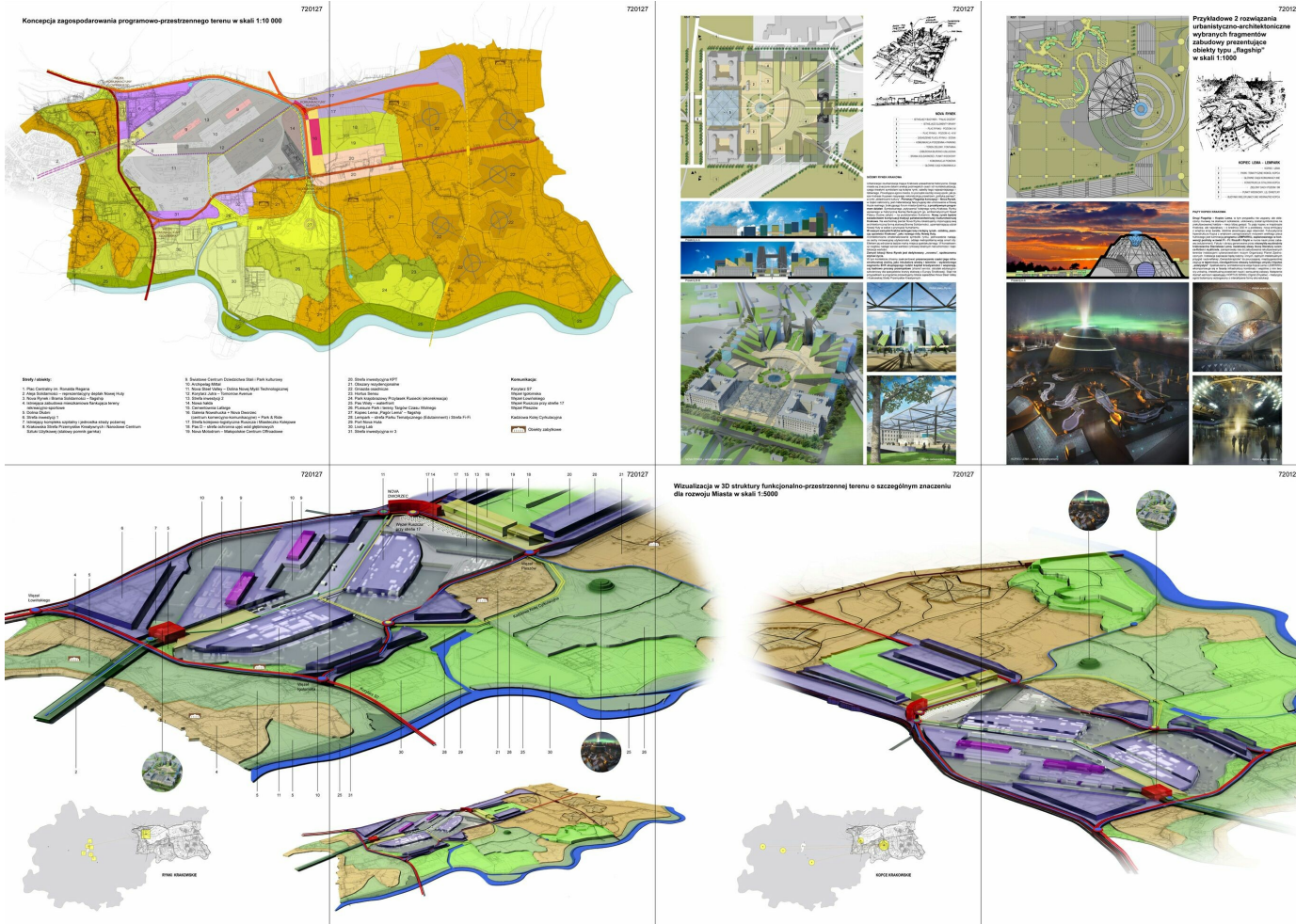
hubee



inret

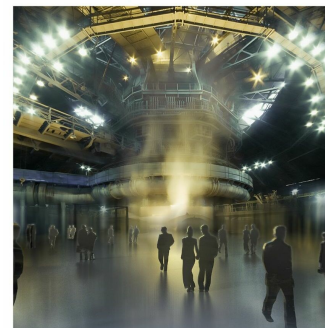
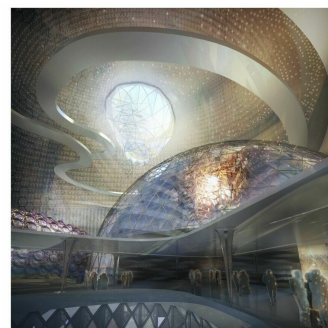
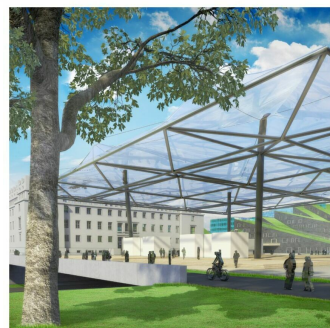
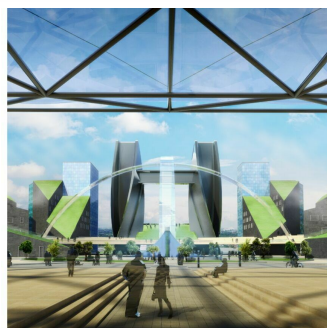
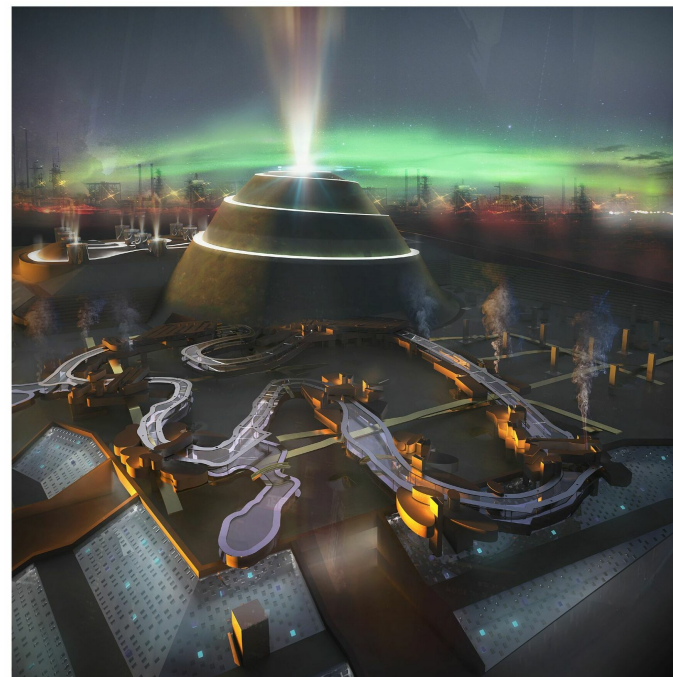
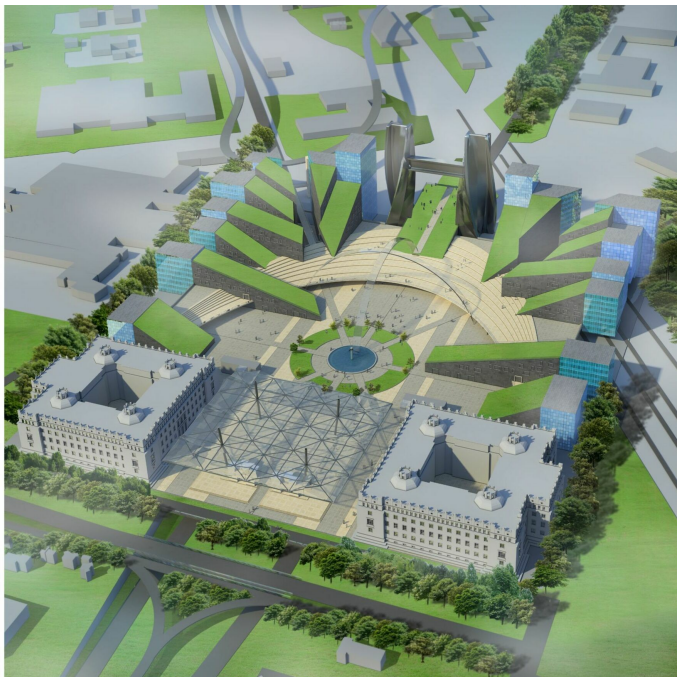
Źródło: Całościowa Identyfikacja Wizualna Klastra INRET (Podstawowa księga znaków)

Konkurs "Kraków – Nowa Huta Przyszłości" - NOVA CITY - projekt konsorcjum Klastra INRET



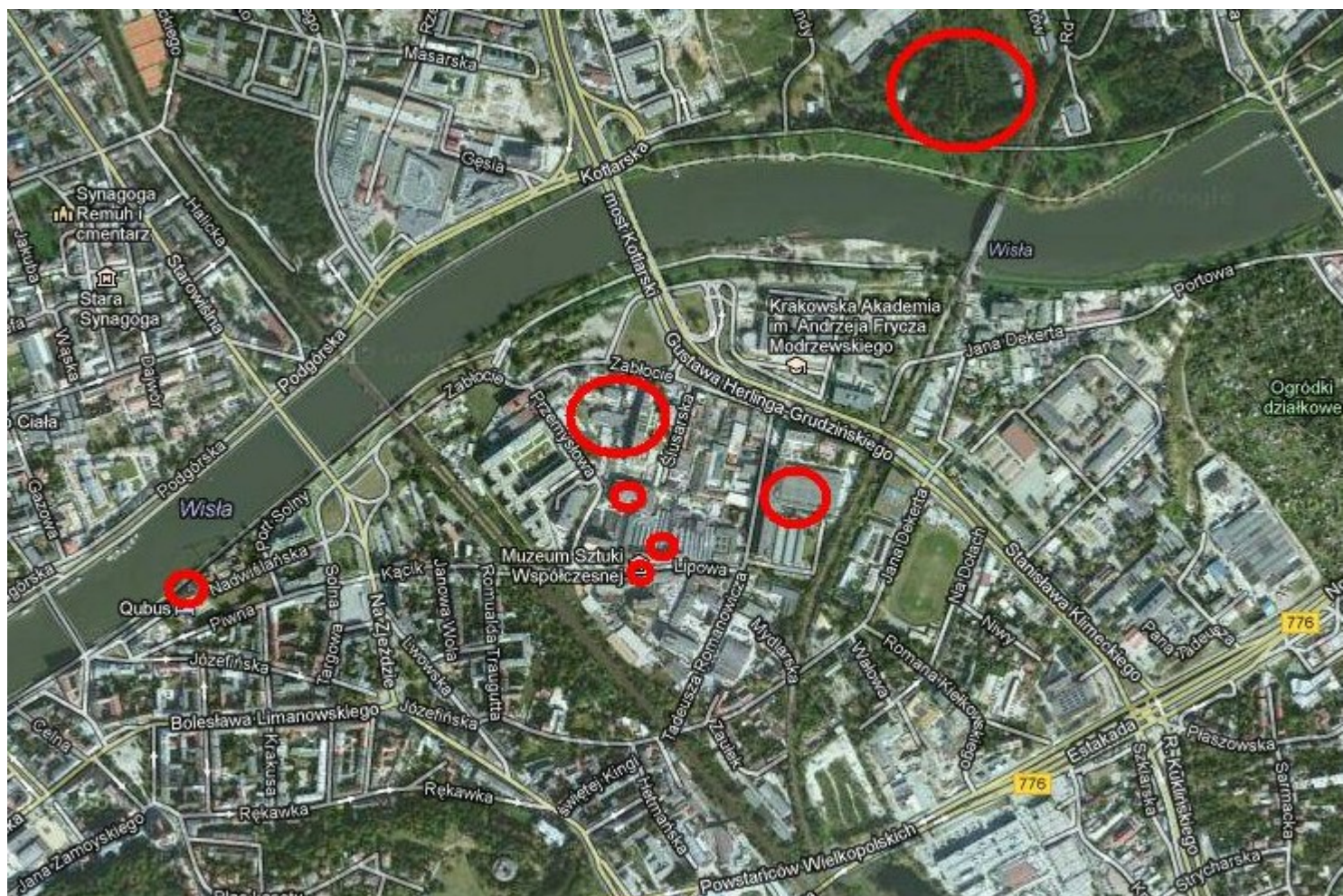
Źródło: materiały Klastra INRET - praca konkursowa

Konkurs "Kraków – Nowa Huta Przyszłości" - NOVA CITY - projekt konsorcjum Klastra INRET



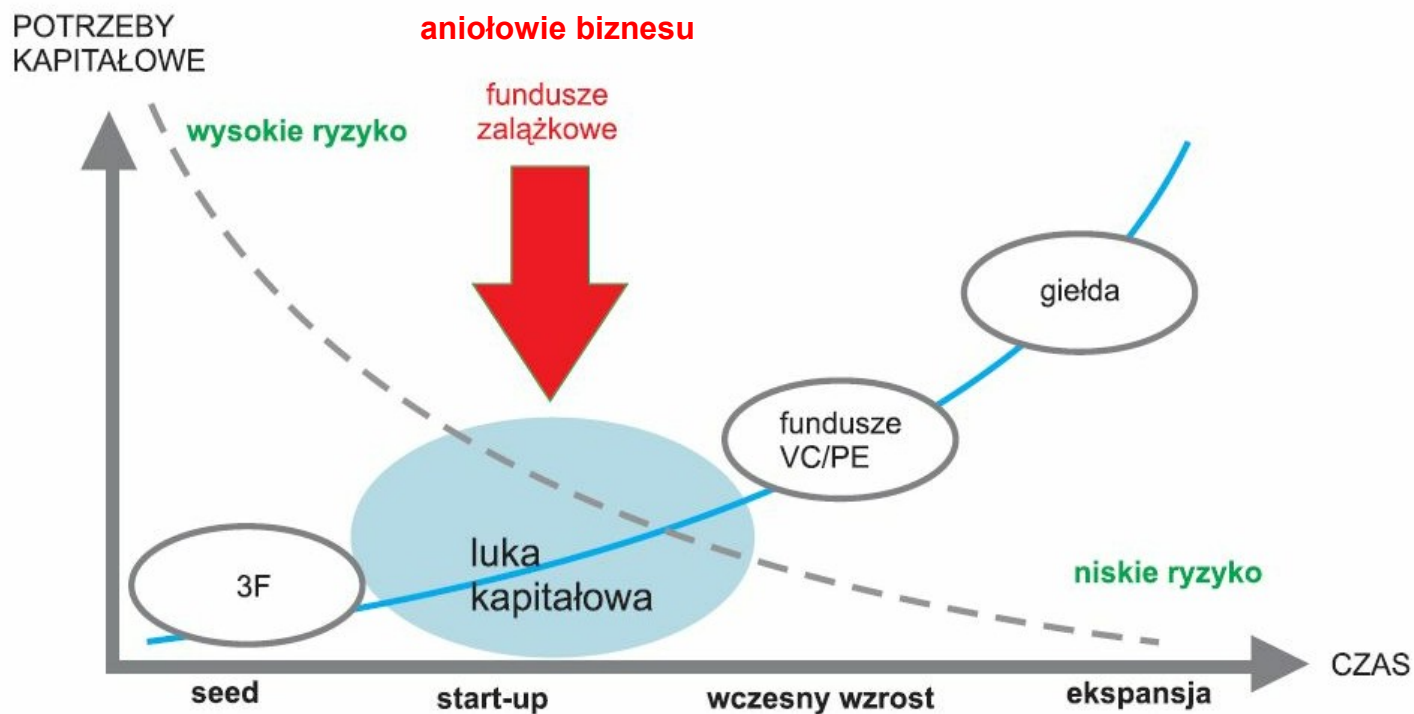
Źródło: materiały Klastra INRET - praca konkursowa

NOWE ZABŁOCIE – Krakowska Dzielnica Kreatywna – projekt Klastra INRET (2012)



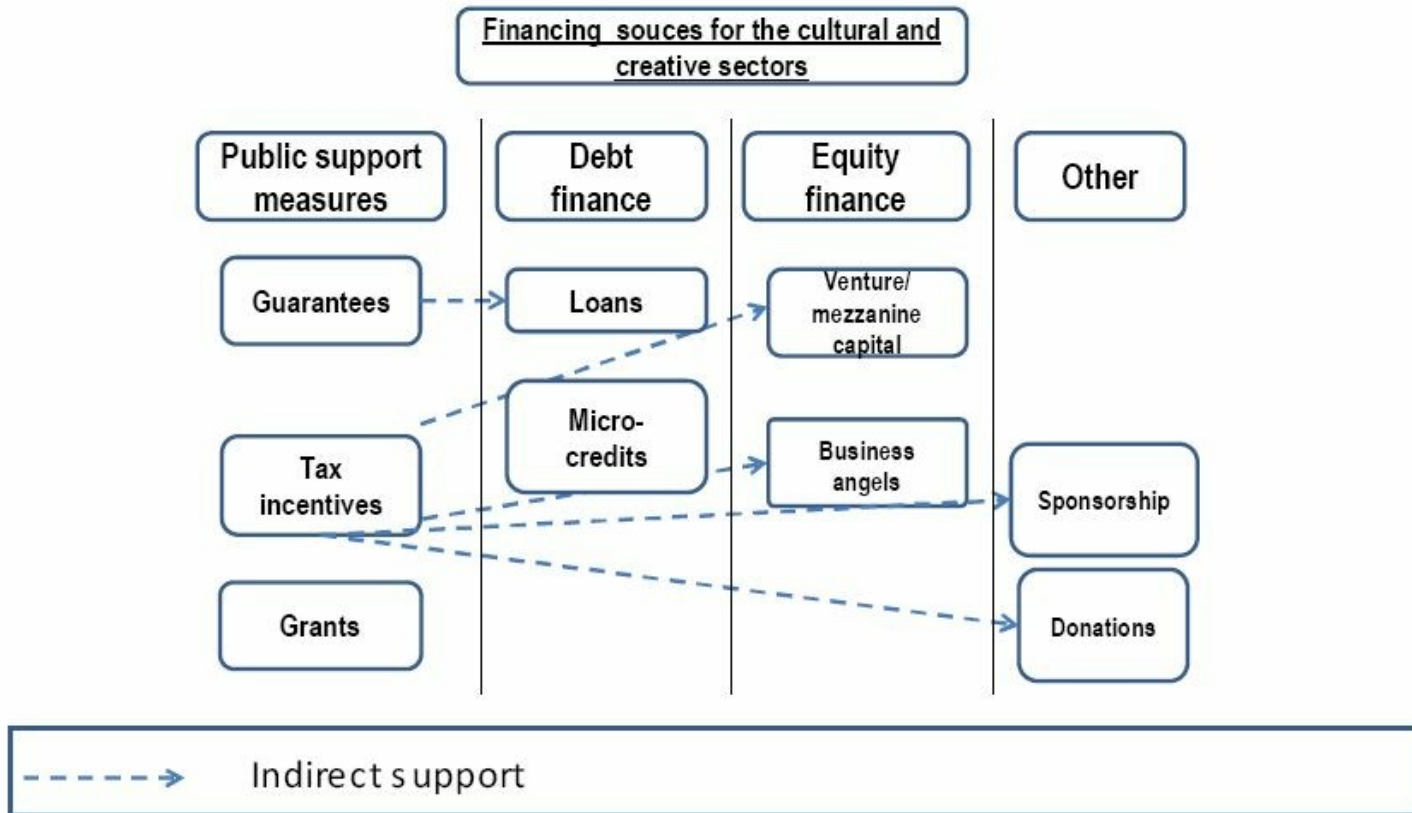
Źródło: www.maps.google.com

Potrzeby kapitałowe start-up'ów i MŚP



Źródło: www.aniolbiznesu.wordpress.com

Źródła finansowania przemysłów kreatywnych



Źródło: KEA 2010

Aniołowie Biznesu

- Zasady działania

Sieci Aniołów Biznesu:

- Lewiatan Business Angels
- PolBAN Polska Sieć Aniołów Biznesu (Stowarzyszenie)
- Śląska Sieć Aniołów Biznesu SilBAN S.A. Fundusz Górnośląski
- Business Angel Seedfund Sp. z o.o. S.K.A.
- Wrocławskie Centrum Biznesu
- Lubelska Sieć Aniołów Biznesu
- Sieć Aniołów Biznesu Amber - Polska Fundacja Przedsiębiorczości
- Regionalna Sieć Inwestorów i Inwestycji Kapitałowych RESIK (Kraków)
- Sieć Inwestorów Prywatnych SATUS (Kraków)

- Piotr Wilam – prekursor polskiego Internetu, jeden z najbardziej aktywnych aniołów biznesu w Polsce
- Grzegorz Hajdarowicz – właściciel GREMI Media, KCI, gazety Rzeczpospolita, Przekrój, Sukces, producent filmowy,
- Rafał Agnieszczak – właściciel Fotka.pl, Szafa.pl, Świstak.pl, Finansowo.pl

Program "Dragon's Den - jak zostać milionerem" - TV4



Fundusze kapitału podwyższonego ryzyka

- Fundusze Seed Capital
 - Fundusz Zależkowy Krakowskiego Parku Technologicznego
 - AIP Seed Capital
- Fundusze Venture Capital
 - Enterprise Venture Fund
 - MCI Management
 - BBI Seed Fund
 - Helix Venture Partners
 - Xevin Investments
 - Venture Incubator S.A.
 - IQ Partners
- Fundusze Private Equity
- Fundusze Mezzanine
- Fundusze dedykowane
 - CultuurInvest (Belgia)
 - Dutch Creative Fund (Holandia)
 - Wales Creative IP Fund
 - Creative Advantage Fund
 - The Creative Capital Fund (CCF)
 - Ingenious Ventures
 - Cultural Business Venture
 - Abbey Art Fund (Polska)
- Fundusze inwestujące w sztukę i dobra luksusowe na zasadzie współwłasności – Tianjin Cultural Artwork Exchange (Chiny)



Creative Capital Fund

Many start-ups and small and medium sized enterprises experience difficulties in attracting investment simply because investors are looking for low risk from established businesses and the economies of scale of larger investments. The CCF is designed to help talented entrepreneurs and businesses in London's creative industries achieve their potential by providing seed and early stage capital investment and business support. The fund can make equity investments of up to £500,000 in promising early stage companies.

SME Finance



Cultuur Invest
PMV x kmo

Kapitaal voor Cultuur:
creatief ondernemen met rendement

CultuurInvest - INFORMATIESESSIES voor de culturele ondernemer

New Connect – alternatywny rynek giełdowy

- Abbey House – dom aukcyjny



- Spółka East Pictures S. A. – producent filmowy
- przykład dobrej praktyki:
film "Ciacho" w reżyserii Patryka Vegi



- Virtual Vision – producent filmowy

virtualvision.S.A.

Peer production & Mass collaboration / Crowdfunding / P2P financing & Social media

- Peer production & Mass collaboration
 - proces produkcji trylogii filmowej "Władca pierścieni"
 - personalizacja produkcji - mini fabryki (Fab Labs) – Ponoko (Neil Gershenfeld)
- Crowdsourcing – projekt filmowy "Life in a day" / YouTube
- Mikropatronat
- Crowdfunding
 - Kickstarter.com (USA 2010) – projekty kreatywne
 - Sellaband.com (Holandia 2006) – projekty muzyczne
 - MegaTotal.pl (Polska 2007) – projekty muzyczne
 - Catwalkgenius.com (Wielka Brytania 2007) – projekty fashion design / moda
 - TousCoprod (Francja 2009) – projekty filmowe
 - Motion Sponsor (Francja 2009) – projekty filmowe
 - P4C – Peopleforcinema (France 2009) – projekty filmowe
 - I-source (Francja 2008) – projekty audiowizualne i ICT
 - Indiegogo.com (USA 2007)
 - Biracy.com (USA 2007)
 - Kapipal.com (Włochy 2007)

Dziękuję za uwagę

**Paweł Szlachta
Prezes Zarządu**

Klaster Przemysłów Kultury i Czasu Wolnego INRET

pawel.szlachta@inret.pl