

Cieszyn będzie stolicą polskich gier wideo? Powstał Akcelerator, który pomoże tworzyć gry

Data publikacji: 19.04.2016 11:00

Któż z nas choć raz w życiu nie grał w grę komputerową? To duży rynek, w Polsce ciągle się rozwijający. Jak szacują specjaliści z branży, w 2017 roku osiągnie 1,84 mld złotych. Pierwszy w Polsce Akcelerator gier wideo powstał w Cieszynie, a stolica powiatu ma stać się centrum Akceleratora.

Agencja Rozwoju Przemysłu, Uniwersytet Śląski w Katowicach oraz Powiat Cieszyński podpisały list intencyjny powołujący Akcelerator gier wideo. Jest to pierwszy tego typu projekt w Polsce, który będzie dodatkowym impulsem rozwojowym dla branży.

Wspólna inicjatywa pomoże absolwentom kierunków związanych z tworzeniem gier w zakładaniu firm oraz pozwoli przezwyciężyć pierwsze bariery związane z wejściem na rynek. Dodatkowo poprzez wsparcie samej edukacji, działanie Akceleratora będzie szerzej oddziaływało na branżę gier wideo dzięki tworzeniu wykwalifikowanej kadry.

- Polskie gry wideo już dziś podbijają serca milionów graczy na całym świecie i udowadniają, że światowej sławy produkty mogą powstawać w Polsce i w oparciu o rodzimą myśl technologiczną. Akcelerator powołany dzięki współpracy grona instytucji przyczyni się do jeszcze skuteczniejszego wykorzystania potencjału, jaki tkwi w młodych Polakach. Nowy projekt to szansa na połączenie ich pasji z biznesem. Jednym z priorytetów rządu jest stworzenie takich warunków, które pozwolą zatrzymać w Polsce utalentowanych, tu wykształconych młodych ludzi – powiedział obecny na podpisaniu minister skarbu państwa Dawid Jackiewicz. **- Atrakcyjne i innowacyjne projekty biznesowe potrzebują solidnego zaplecza intelektualnego. Takie właśnie zaplecze chcemy zapewnić naszym przedsiębiorcom i inwestorom. Wykorzystanie talentów młodych, ambitnych ludzi – absolwentów polskich uczelni, to szansa na rozwój gospodarki i zwiększenie jej efektywności. A długofalowym efektem takich działań będzie niewątpliwie wzrost udziału rodzimego kapitału w naszym PKB** – dodał.

Wiceminister rozwoju Jadwiga Emilewicz podkreśliła, że Ministerstwo Rozwoju będzie wspierać budowę Akceleratora. **- Z dużą nadzieją przyglądamy się temu projektowi. Bardzo nam zależy na dalszym rozwoju branży, który już święci swoje triumfy na świecie** – dodała wiceminister Emilewicz.

Partnerem merytorycznym projektu został Uniwersytet Śląski. Jego zamiejscowy Wydział Artystyczny w Cieszynie, kształci wyspecjalizowaną kadrę na kierunku: Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej. Administracyjnie Akcelerator powiązany będzie z Powiatem Cieszyńskim, który zapewni niezbędną infrastrukturę. Natomiast ARP, która postawiła sobie za cel rozwój tej innowacyjnej branży, zapewni wsparcie finansowe projektu.

- Branża gier wideo to bardzo innowacyjny sektor gospodarki. Szacujemy, że w 2017 r. wartość polskiego rynku gier wideo, osiągnie 1,84 mld złotych. Uruchomienie akceleratora będzie dodatkowym impulsem rozwojowym dla branży. Chcemy, aby w Polsce powstawała jak najwięcej światowych hitów, na miarę słynnego „Wiedźmina” – podkreślił prezes ARP Marcin Chłudziński.

Akcelerator powstanie w oparciu o ścisłą współpracę z uczelniami kształcącymi specjalistów: grafików, informatyków, designerów.

Rektor Uniwersytetu Śląskiego prof. zw. dr hab. Wiesław Banyś podkreślił, że jego uczelnia reaguje na potrzeby rynku i jest kreatorem nowych rozwiązań. **- Dlatego też z wielką przyjemnością rozpoczynamy kolejną**

inicjatywę z Agencją Rozwoju Przemysłu oraz Powiatem Cieszyńskim utworzenia pilotażowego programu w obszarze rynku gier komputerowych. Jestem przekonany, że nasze wspólne działania przyczyni się do generowania nowych pomysłów projektów badawczych, skutecznej komercjalizacji rozwiązań, a przede wszystkim stymulowania edukacji w zakresie gier – dodał.

Siedzibą Akceleratora będzie Cieszyn, gdzie prężnie działa kierunek studiów: Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej. Natomiast początkowym obszarem działania Województwo Śląskie.

- Powiat Cieszyński wspiera inicjatywę utworzenia na naszym terenie programu pilotażowego w obszarze rynku gier komputerowych. Z naszej strony dołożymy wszelkich starań, aby stworzyć u nas przyjazne warunki dla działalności firm i osób w tym zakresie – powiedział Janusz Król, Starosta Cieszyński

Na czym będzie polegała pomoc Akceleratora? Akcelerator będzie wspierał absolwentów poprzez opiekę mentorską, pomoc w pozyskaniu finansowania wydawcy lub inwestora, prowadzeni księgowości, tłumaczeniu gier. Dodatkowo będzie można ubiegać się o dofinansowanie projektów, wejście kapitałowe, a także finansowanie działań marketingowych np. koszt targów.

- Akcelerator, jako forma pomocy w zakładaniu firm nie jest jeszcze w Polsce popularny. To połączenie inkubatora przedsiębiorczości z funduszem seed, w przypadku gier może dać to bardzo dobre efekty. Cieszyński Akcelerator to program pilotażowy. Pozwoli nam zdobyć cenne doświadczenie przy realizacji projektu ogólnopolskiego, którym ARP chce się zająć – powiedział wiceprezes ARP, Michał Szaniawski.

Kiedy ruszą prace związane z akceleratorem, nie wiadomo: **- Harmonogram jest dopiero ustalany. Jednak nie będzie to w krótkim czasie. Wymaga to długich przygotowań. Zebrania sporej grupy mentorów, przygotowania lokalizacji itp.** – powiedział nam dr Remigiusz Kopoczek Prodziekan Wydziału Artystycznego UŚ w Cieszynie.

red./mat.pras.