

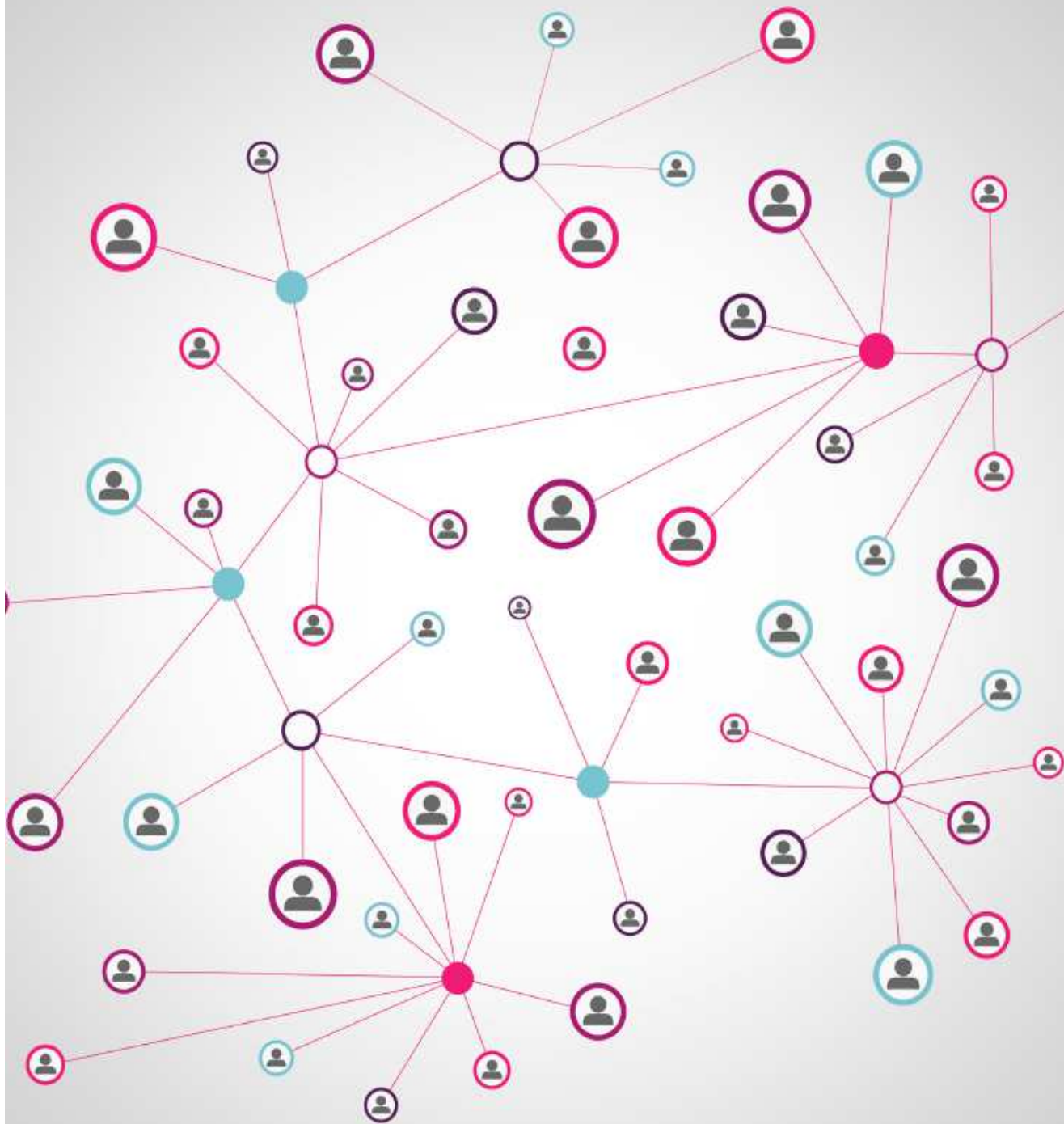


Kreatywna Małopolska

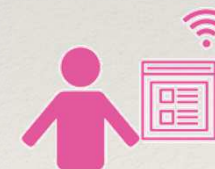
Anna Mlost

Departament Polityki
Regionalnej

Urząd Marszałkowski
Województwa Małopolskiego



Badania realizowane siłami własnymi



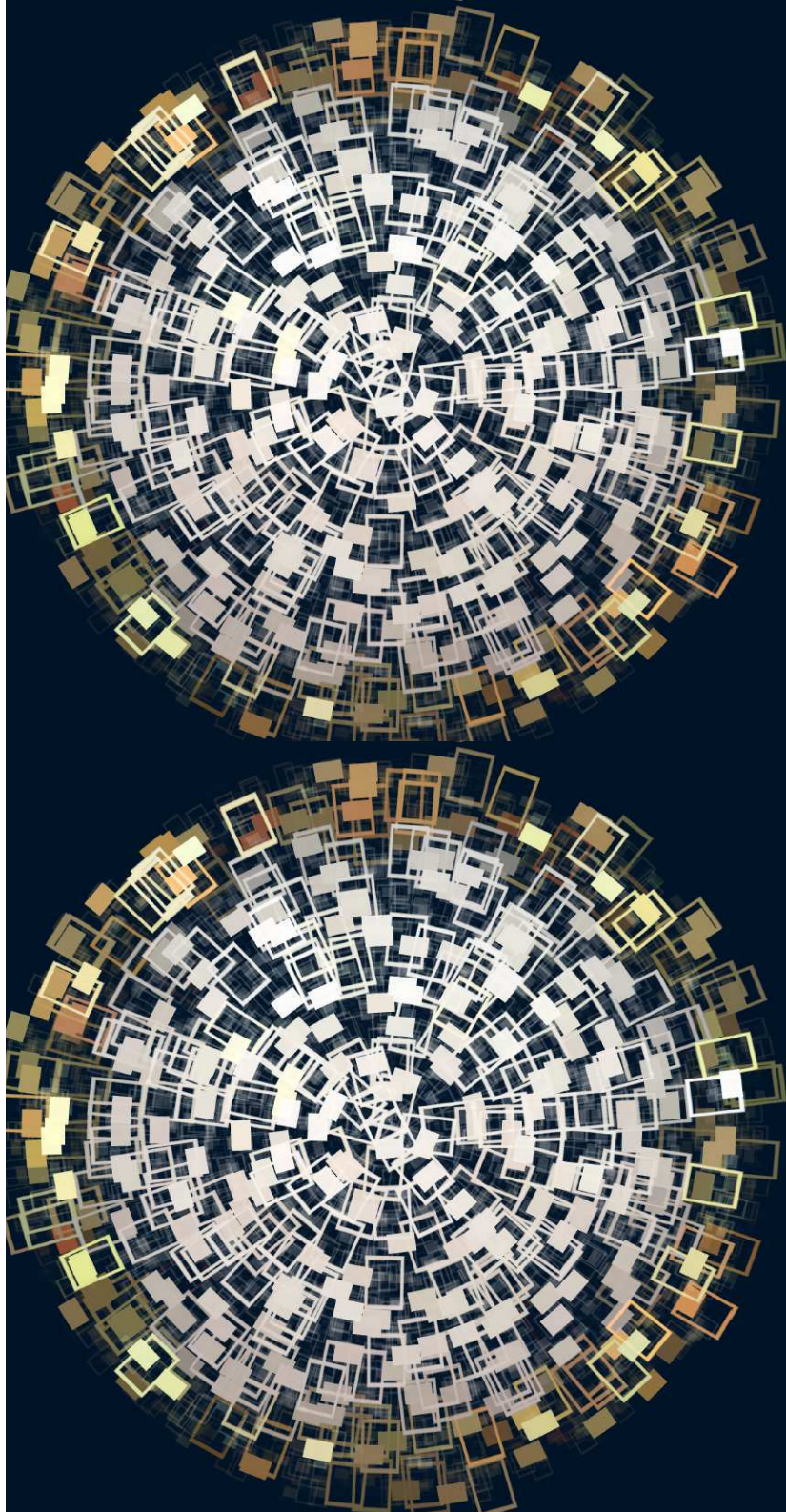
Badania realizowane w systemie mieszanym



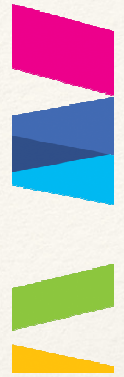
Badania zlecane



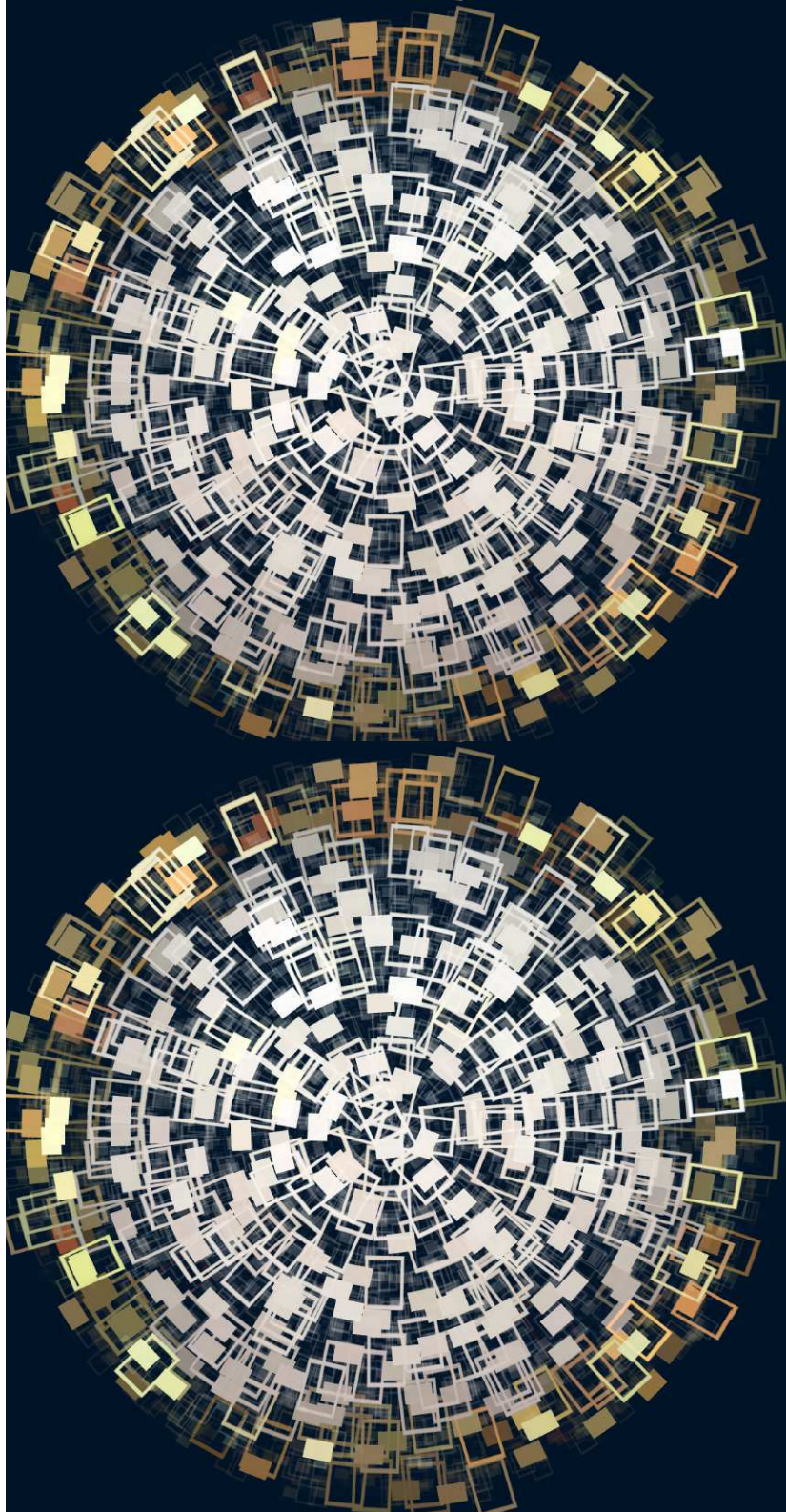
**Przemysły kreatywne
i
czasu wolnego**



Przemysły kreatywne – badanie



- ❖ przemysł filmowy
- ❖ przemysł muzyczny
- ❖ przemysł wydawniczy
- ❖ media i reklama
- ❖ projektowanie ubioru (fashion design)
- ❖ architektura
- ❖ sztuki sceniczne (performatywne – teatr, opera, taniec)
- ❖ działalność artystów i rzemiosło artystyczne
- ❖ konserwacja zabytków i dzieł sztuki oraz dziedzictwo kulturowe
- ❖ projektowanie graficzne i wzornictwo przemysłowe (design)
- ❖ gry komputerowe i oprogramowanie



Przemysły kreatywne – badanie



Dotychczasowy brak kompleksowego badania
w Małopolsce

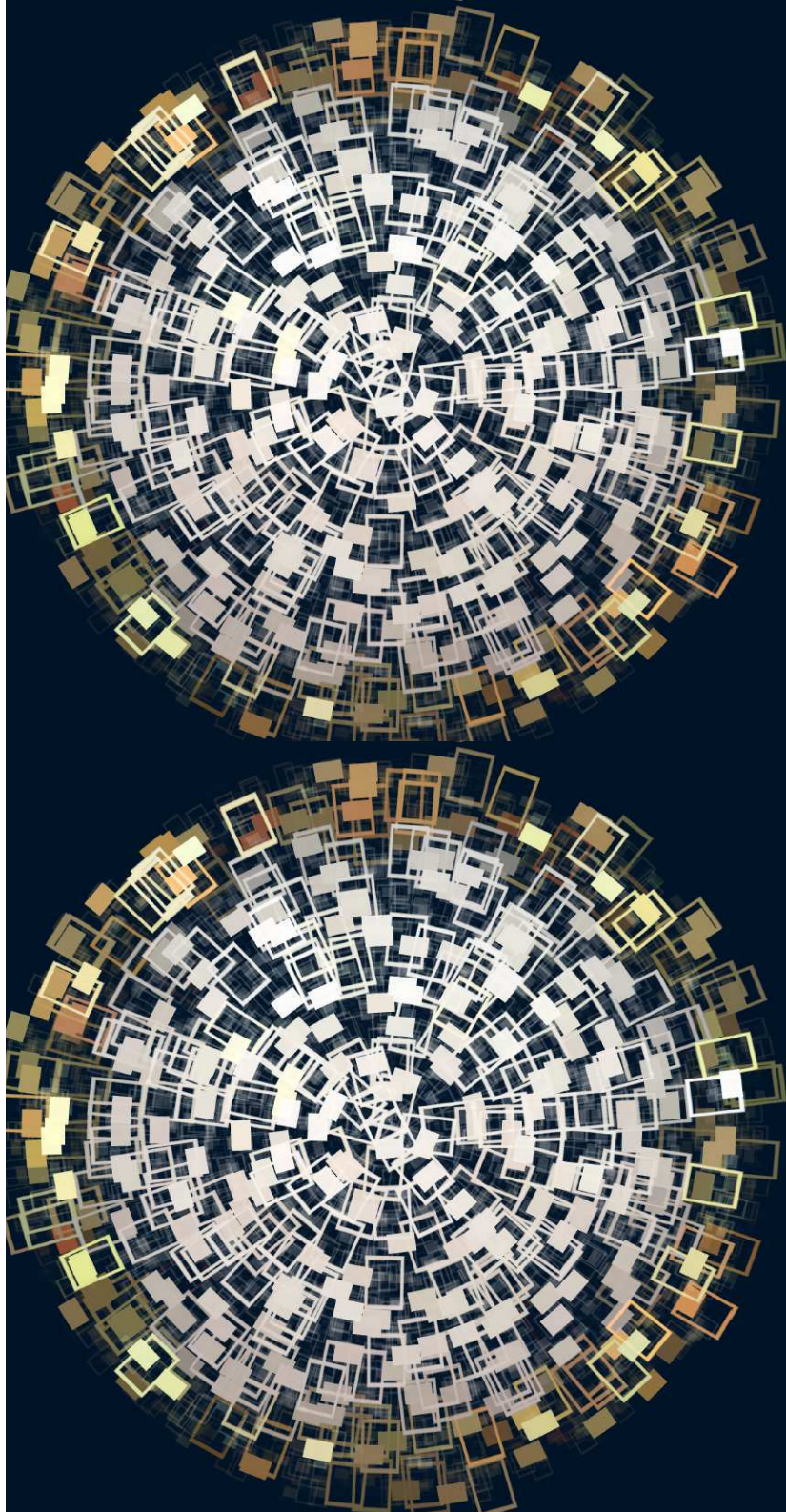
Diagnoza stanu, potencjału, uwarunkowań rozwoju
przemysłów kreatywnych w województwie małopolskim
w kontekście rozwoju społeczno-gospodarczego regionu
w latach 2010-2016

Wsparcie realizacji Regionalnego Programu
Operacyjnego Województwa Małopolskiego 2014-2020

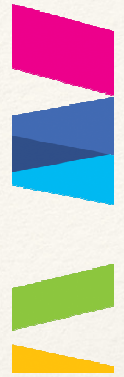
Przygotowanie do perspektywy unijnej 2020+

Weryfikacja polityk publicznych, w tym działań
strategicznych

Pozyskanie danych i informacji, aby wdrażana
interwencja była jak najbardziej adekwatna do
rzeczywistych potrzeb



Przemysły kreatywne – badanie

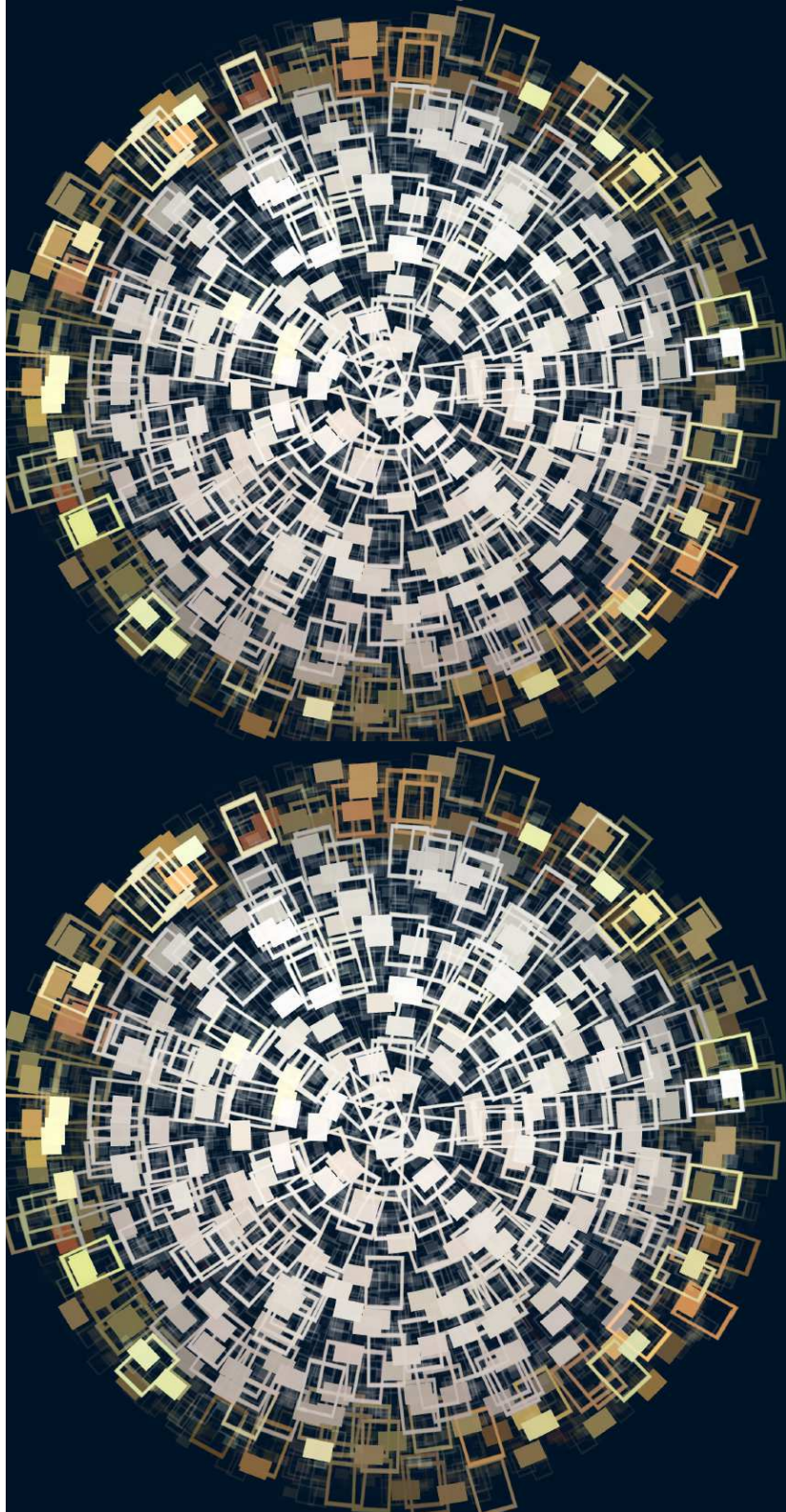


Przemysły kreatywne

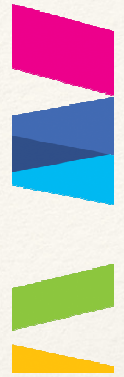
to aktywności, które mają swoje źródło **w indywidualnej kreacji, zdolnościach i talencie**, mające potencjał tworzenia dobrobytu i miejsc pracy, wytwarzające dobra niematerialne mające swoje źródło w tekstach kultury i przestrzeni symbolicznej.

Konkurencyjność regionu

to relatywna przewaga danego obszaru nad innymi w zakresie posiadanych zasobów w obszarze finansów publicznych, dochodów mieszkańców oraz zasobów ludzkich.



Przemysły kreatywne – badanie



Perspektywa osób/profesjonalistów działających w branżach kreatywnych – 11 IDI i 579 CAWI/CATI

przedstawiciele podmiotów gospodarczych reprezentujących
11 przemysłów kreatywnych

Perspektywa potencjalnych pracowników branż kreatywnych – 822 – ankieta audytoryjna

uczniowie i studenci małopolskich szkół policealnych oraz uczelni
uczących się/studiujących na kierunkach istotnych
z punktu widzenia branż kreatywnych (ponad 100 kierunków)

Perspektywa ekspercka – 22 IDI

specjaliści reprezentujący dziedziny odpowiadające badanym
przemysłom kreatywnym

LICZBA PODMIOTÓW GOSPODARCZYCH W BRANŻACH KREATYWNYCH W MAŁOPOLSCE

BRANŻA PONADPRZECIĘTNIŃE WYRÓŻNIJAJĄCĄ SIĘ NA TLE POZOSTAŁYCH JEST BRANŻA GIER KOMPUTEROWYCH I OPROGRAMOWANIA - W OKRESIE 2010-2016 PODWOIŁA LICZBĘ PODMIOTÓW

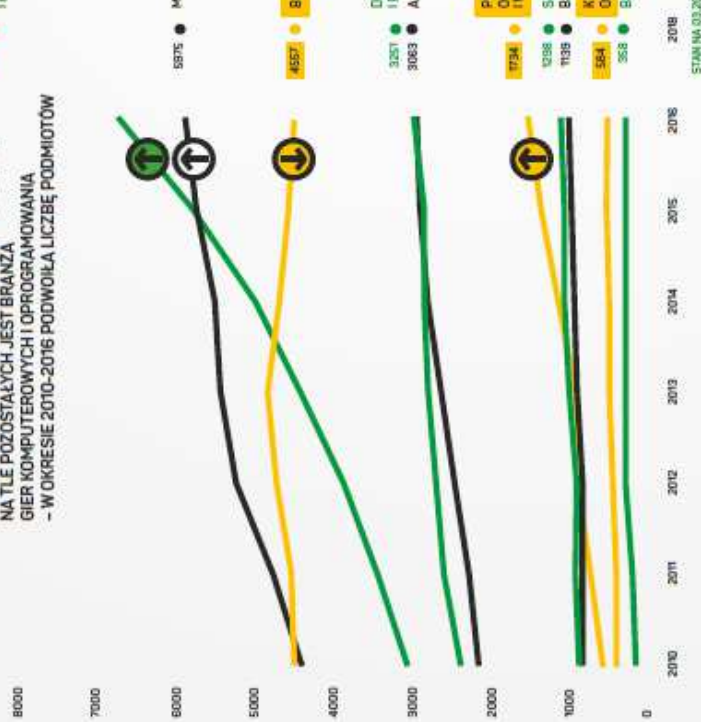
8443 ● GRY KOMPUTEROWE I OPROGRAMOWANIE

5975 ● MEDIA I REKLAMA

4957 ● BRANŻA WYDAWNICZA

3257 ● DZIAŁALNOŚĆ ARTYSTÓW PRZEMISŁO ARTYSTYCZNE
3093 ● ARCHITEKTURA

1734 ● PROJEKTOWANIE UBIORU ORAZ PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I WZORNICTWO PRZEMYSŁOWE
1288 ● SZTUKI SCENICZNE
1199 ● BRANŻA FILMOWA
554 ● KONSERWACJA ZABYTKÓW I DZIAŁALNOŚĆ ARTYSTYCZNA
328 ● BRANŻA MUZYCZNA



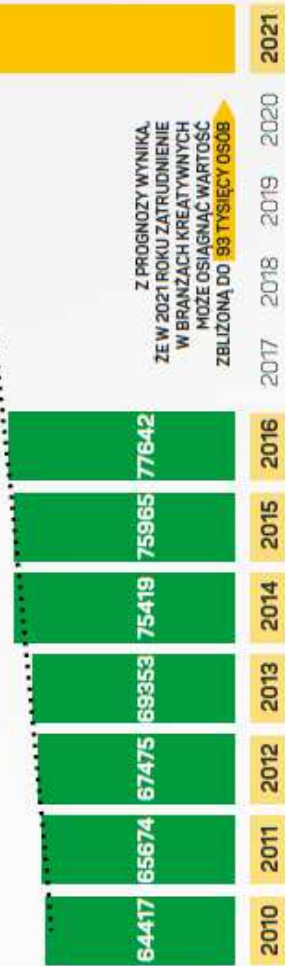
ODSETEK PODMIOTÓW GOSPODARCZYCH W BRANŻACH KREATYWNYCH W WOJEWÓDZTWACH W POLSCE

MAŁOPOLSKA - 4 MIEJSCE POD WZGLĘDEM LICZBY PODMIOTÓW Z BRANŻ KREATYWNYCH



LICZBA ZATRUDNIONYCH W BRANŻACH KREATYWNYCH W MAŁOPOLSCE

PRÓGNOZA PRZEWEJDUJE SYSTEMATYCZNY WZROST OGÓLNEJ LICZBY ZATRUDNIONYCH W PRZEMISŁACH KREATYWNYCH



Z PROGNOZY WYNIKA, ZE W 2021 ROKU ZATRUDNIENIE W BRANŻACH KREATYWNYCH MOŻE OSIĄGNĄĆ WARTOŚĆ ZBLIŻONĄ DO 93 TYSIĘCY OSÓB

WKŁAD BRANŻ KREATYWNYCH DO PKB MAŁOPOLSKI

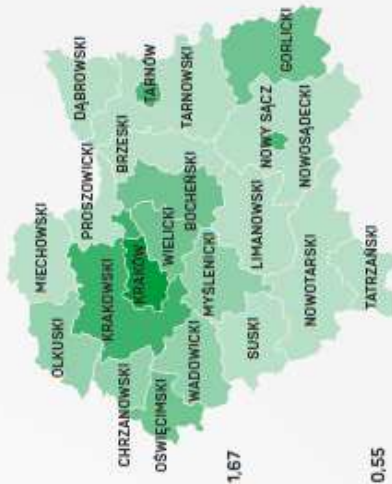


SZACUNKOWY WKŁAD SEKTORÓW KREATYWNYCH DO PKB MAŁOPOLSKI (%)

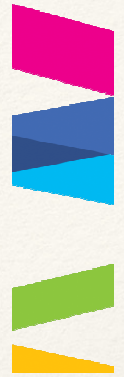
WARTOŚĆ DODANA W BRANŻY W MLN ZŁ
ZMIANA WARTOŚCI DODANEJ ROK DO ROKU

KONCENTRACJA PODMIOTÓW GOSPODARCZYCH BRANŻ KREATYWNYCH W MAŁOPOLSCE

NAJWIĘKSZA KONCENTRACJA PODMIOTÓW REPREZENTUJĄCYCH PRZEMYSŁY KREATYWNE WYSTĘPOWAŁA W KRAKOWIE, TARNOWIE I NOWYM SĄCZU



Przemysły kreatywne – badanie



2. pozycja Małopolski w obszarze dynamiki wzrostu liczby podmiotów przemysłów kreatywnych – wzrost o **7 465 (dynamika 36%)** (lata 2010-2016)

4,56% - szacunkowa roczna dynamika zmiany liczby podmiotów w branżach kreatywnych w Małopolsce

20,5% - to dynamika wzrostu zatrudnienia ogólnej liczby pracowników w ramach całej badanej branży kreatywnej z 64 417 (2010 r.) do 77 642 (2016 r.).

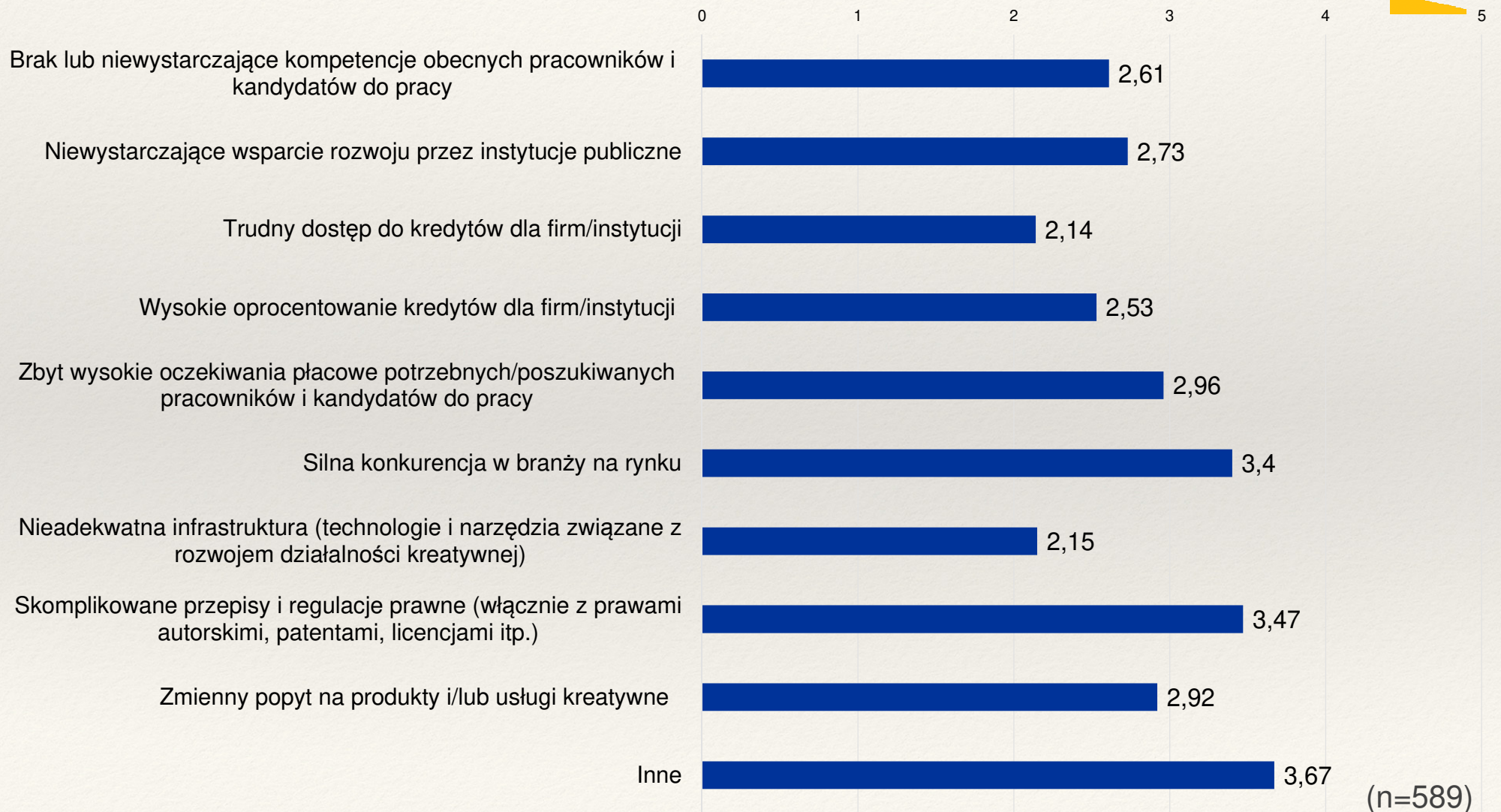
2. pozycja Małopolski w zakresie udziału ludności zajmującej się kreatywną działalnością zawodowo w ogólnej liczbie osób aktywnych zawodowo – **5,23%** - a średnia dla kraju to 4,5% (2016 r.)

43.176 mln zł to szacowana wartość rynku produktów i usług wytwarzanych przez wszystkie branże kreatywne w Małopolsce (**4. lokata w kraju**) (2016 r.)

7,21% - to udział małopolskiego rynku produktów i usług wytwarzanych przez branże kreatywne w porównaniu do pozostałych regionów w kraju.

Przemysły kreatywne – badanie

Średnia ocena stopnia w jakim czynniki mające wpływ na rozwój podmiotów w sektorach kreatywnych dotyczą badanego podmiotu
(gdzie 1 – w bardzo niskim stopniu, a 5 – w bardzo wysokim stopniu)

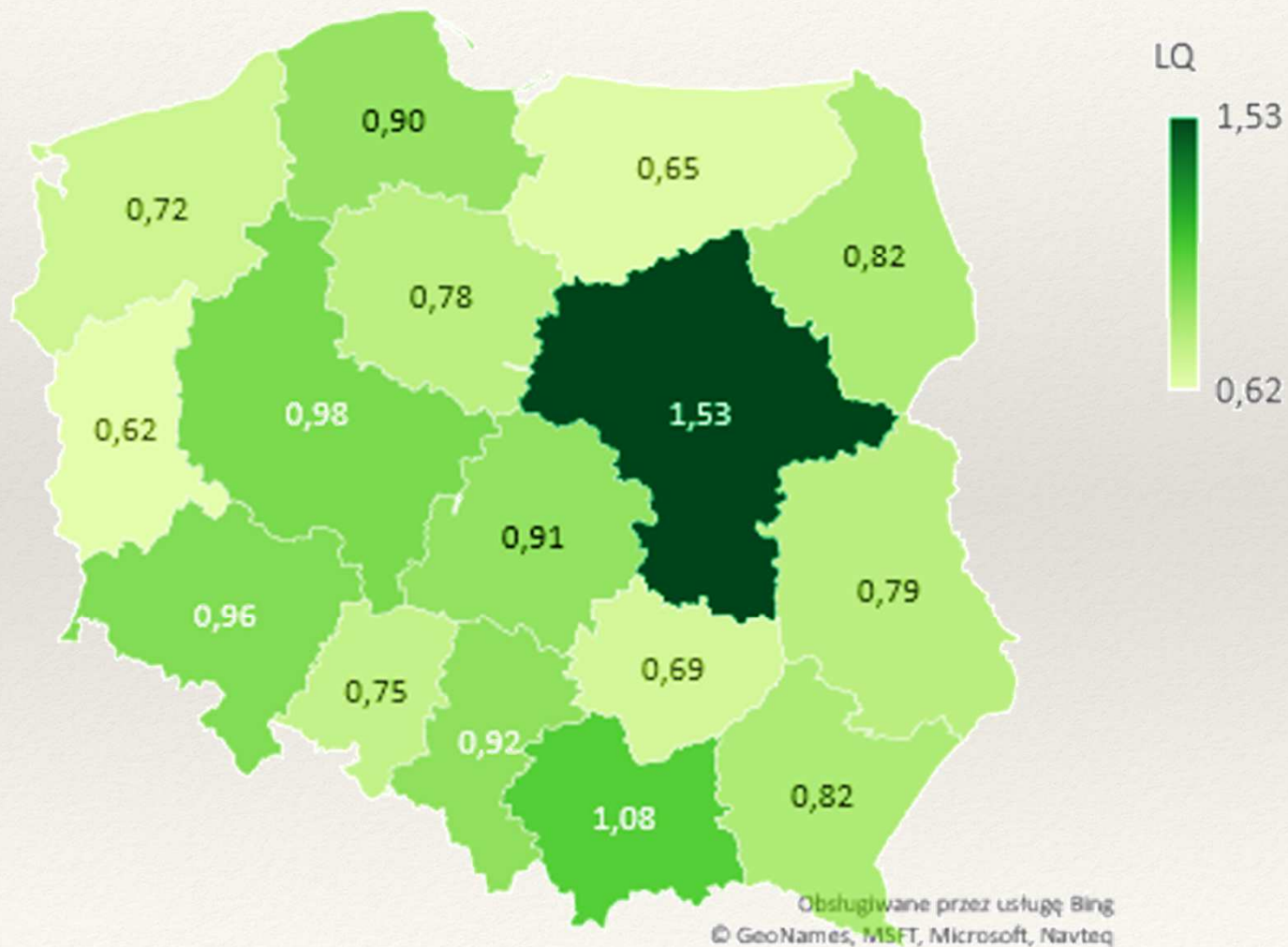


Przemysły kreatywne

Regionalna specjalizacja Małopolski (1)

Wskaźnik koncentracji terytorialnej (LQ) podmiotów przemysłów kreatywnych w województwach w 2016 roku

2016



Przemysły kreatywne

Regionalna specjalizacja Małopolski (2)

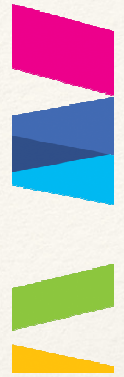


Wskaźnik koncentracji terytorialnej (LQ) podmiotów przemysłów kreatywnych w województwach w latach 2010 - 2016

WOJEWÓDZTWO	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Dolnośląskie	0,95	0,96	0,96	0,95	0,95	0,95	0,96
Kujawsko-Pomorskie	0,84	0,83	0,82	0,81	0,80	0,79	0,78
Lubelskie	0,78	0,77	0,77	0,77	0,77	0,78	0,79
Lubuskie	0,71	0,70	0,68	0,66	0,64	0,64	0,62
Łódzkie	0,94	0,93	0,93	0,93	0,93	0,92	0,91
Małopolskie	1,06	1,07	1,07	1,07	1,07	1,08	1,08
Mazowieckie	1,53	1,53	1,53	1,54	1,54	1,54	1,53
Opolskie	0,81	0,80	0,79	0,78	0,77	0,77	0,75
Podkarpackie	0,82	0,82	0,81	0,80	0,83	0,82	0,82
Podlaskie	0,79	0,81	0,81	0,81	0,81	0,82	0,82
Pomorskie	0,92	0,92	0,91	0,91	0,90	0,89	0,90
Śląskie	0,93	0,93	0,93	0,93	0,93	0,93	0,92
Świętokrzyskie	0,73	0,74	0,73	0,73	0,71	0,69	0,69
Warmińsko-Mazurskie	0,71	0,69	0,68	0,68	0,67	0,66	0,65
Wielkopolskie	0,96	0,96	0,97	0,97	0,99	0,98	0,98
Zachodniopomorskie	0,75	0,74	0,73	0,73	0,73	0,73	0,72



- Forum Ekonomiczne w Krynicy
 - Open Eyes Economy Summit
 - CYBERSEC - Europejskie Forum Cyberbezpieczeństwa
 - Digital Dragon
 - Impact
 - Bitspiration
 - Festiwal Sacrum Profanum
 - Emanacje
 - Dźwigacze kultury
-
- Małopolski Tydzień Innowacji
 - Światowy Tydzień Przedsiębiorczości
 - Małopolska – tu technologia staje się biznesem
 - Miasto kreatywne



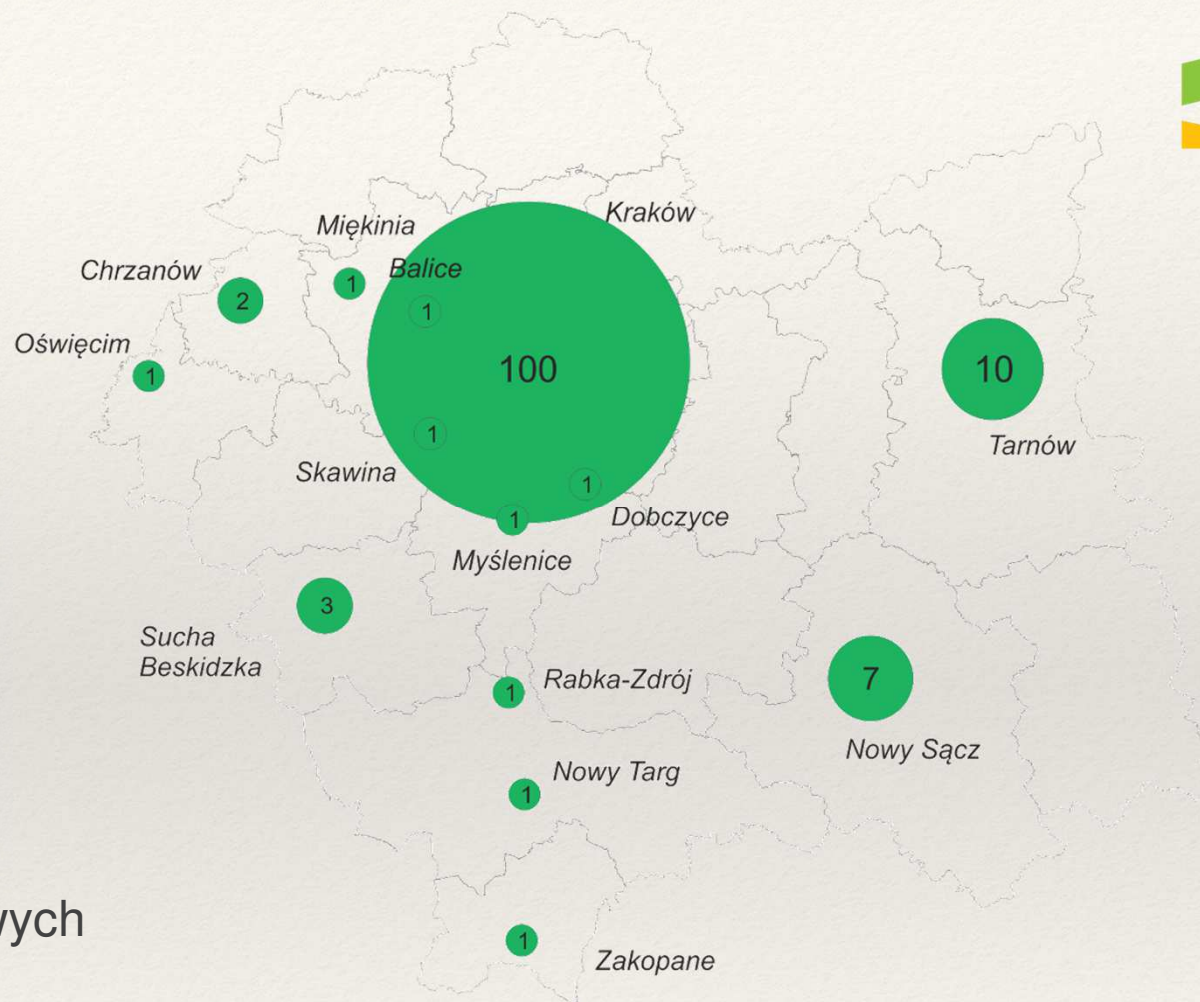
Ponad **700** wydarzeń o tematyce startupowo-technologicznej.

IOB wspierające rozwój gospodarczy w Małopolsce



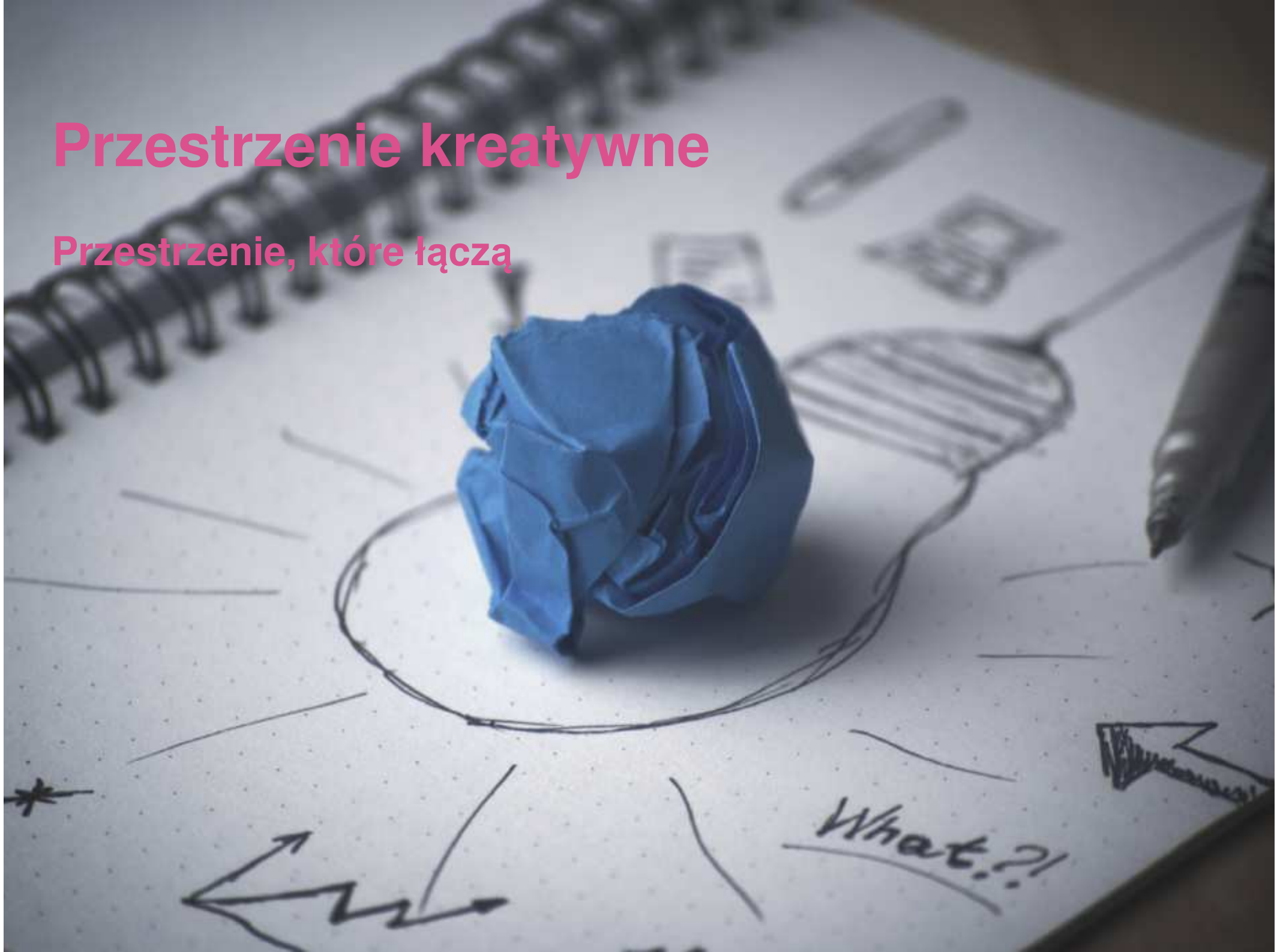
Ponad
130 instytucji
wspierających rozwój
przedsiębiorczości, a tym
samym rozwój gospodarczy
Małopolski

464 (393)
aktywnych
jednostek badawczo-rozwojowych

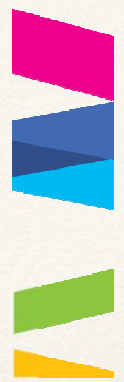


Przestrzenie kreatywne

Przestrzenie, które łączą



Ponad 1 000 FabLabów w ponad 97 krajach



Okolo 10 dedykowanych przestrzeni kreatywnych w Malopolsce

Ponad 10 przestrzeni coworkingowych w Malopolsce



CREATE

Fundacja #OMGKRK

Kilkanaście hackatonów, setki meetupów technologicznych



MAŁOPOLSKA



**Małopolska
kulturą stoi!**

Kształtowanie polityk publicznych w zakresie wspierania przemysłów kreatywnych

- ✓ Strategiczne
- ✓ Długoterminowo
- ✓ Kompleksowo
- ✓ Przekrojowo

Evidence based policy

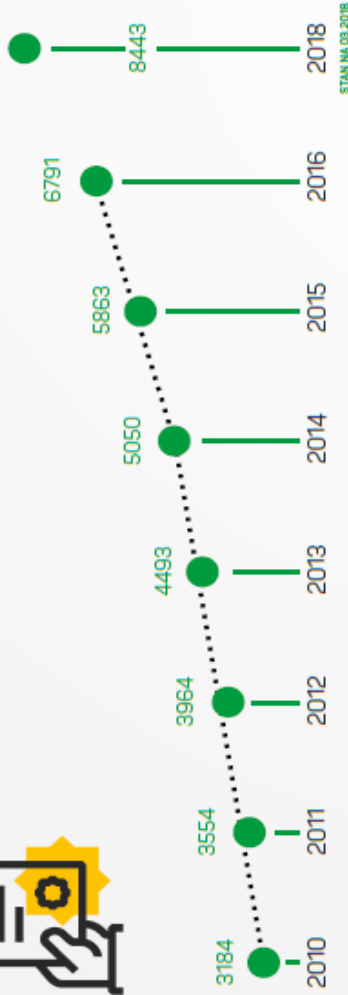


A man with a beard, wearing a black VR headset and a black zip-up jacket over a grey shirt and tie, is looking upwards and to the right. He is holding a VR controller in his right hand. He has a lanyard with a badge around his neck. The background is a busy, crowded event space with many people, some sitting at tables with laptops, and others standing. There are white balloons hanging from the ceiling. The overall atmosphere is that of a large-scale gaming or technology conference.

Branża gier komputerowych – case study



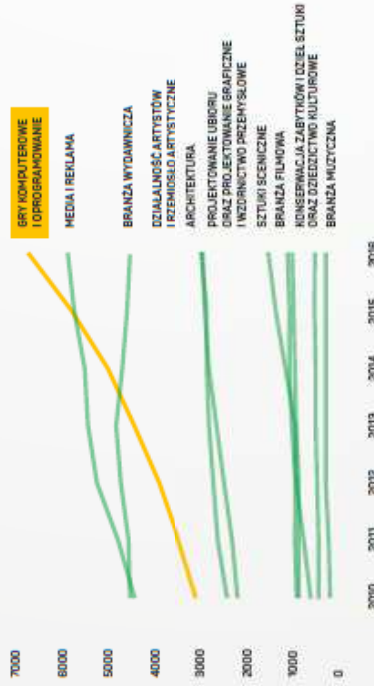
LICZBA PODMIOTÓW GOSPODARCZYCH W BRANŻY



W ROKU 2016 LICZBA PODMIOTÓW W BRANŻY WZROSŁA W STOSUNKU DO 2010 ROKU O PONAD 113%



**1 MIEJSCE
POD WZGLĘDEM
LICZBY FIRM
W PORÓWNIANIU
DO POZOSTAŁYCH
BRANŻ KREATYWNYCH**



WKŁAD BRANŻY DO PKB MAŁOPOLSKI



UDZIAŁ BRANŻY W MAŁOPOLSKIM PKB

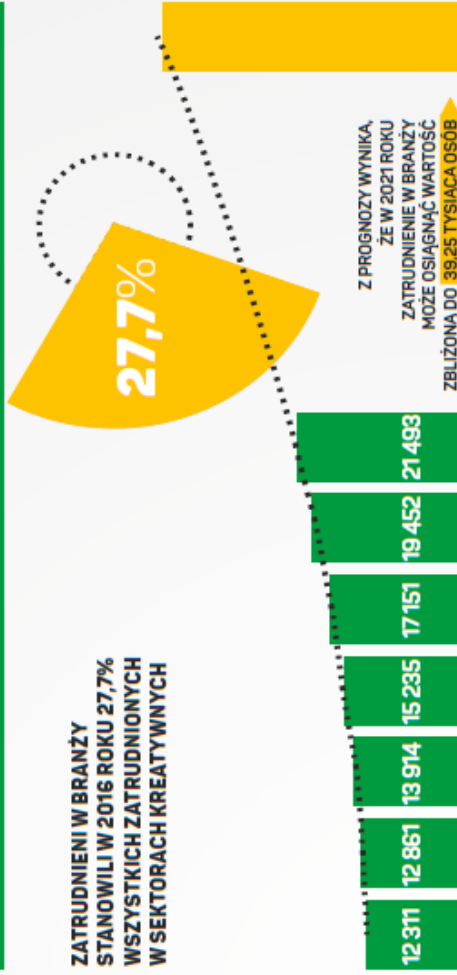


WARTOŚĆ DODANA W BRANŻY W MLN ZŁ

ZMIANA WARTOŚCI DODANEJ ROK DO ROKU

LICZBA ZATRUDNIONYCH W BRANŻY W LATACH 2010-2016 WRAZ Z PROGNOZĄ DO 2021 ROKU

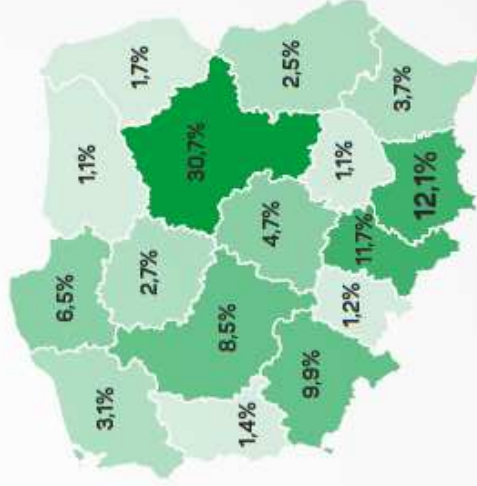
ZATRUDNIENI W BRANŻY STANOWILI W 2016 ROKU 27,7% WSZYSTKICH ZATRUDNIONYCH W SEKTORACH KREATYWNYCH



ZMIANA LICZBY ZATRUDNIONYCH ROK DO ROKU

ZMIANA LICZBY ZATRUDNIONYCH W STOSUNKU DO 2010 R. (2010 R.=100%)

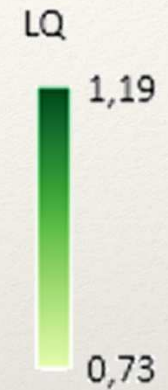
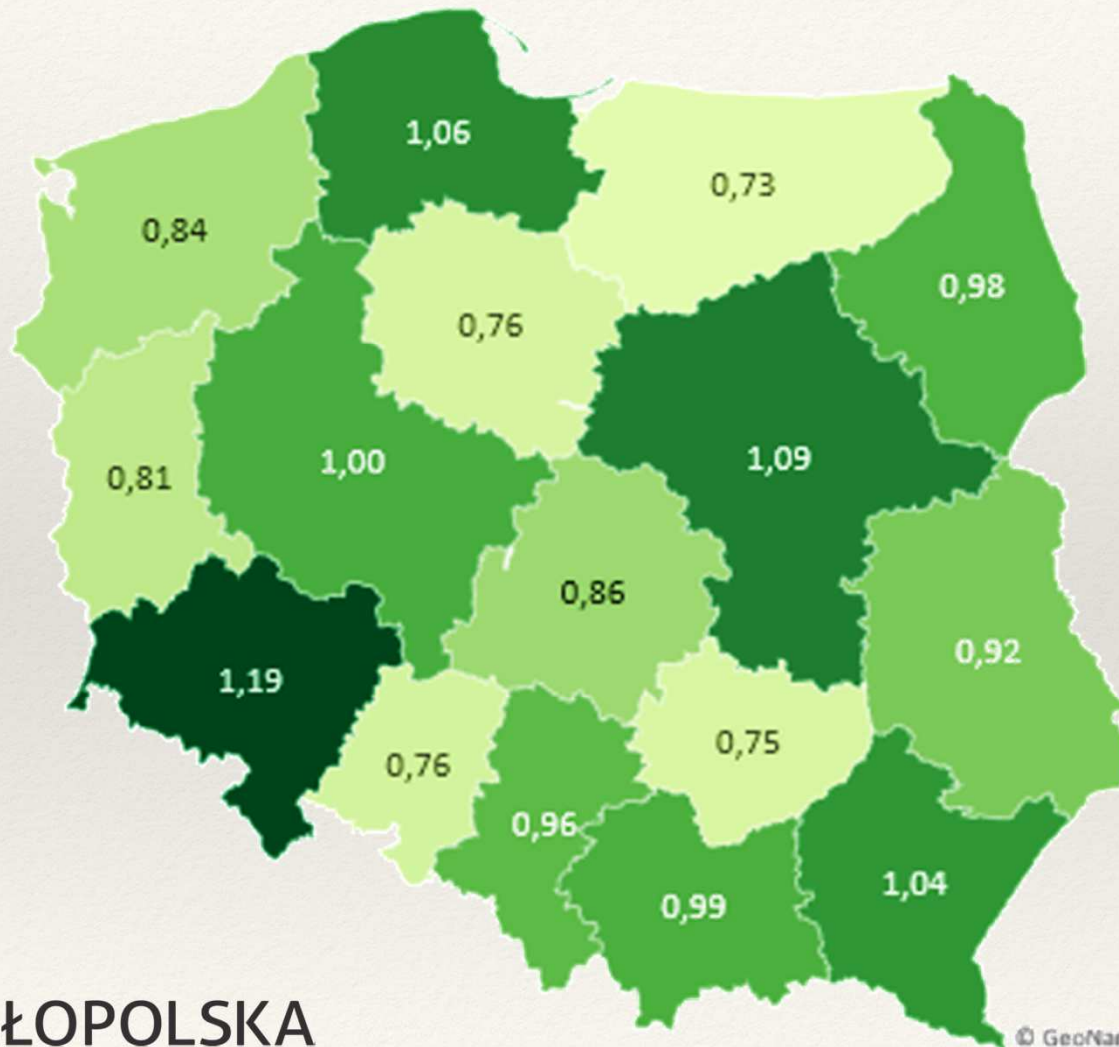
ODSETEK ZATRUDNIONYCH W BRANŻY WG WOJEWÓDZTW W 2016 R.



21 493

LICZBA ZATRUDNIONYCH W BRANŻY W WOJEWÓDZTWIE MAŁOPOLSKIM

Wskaźnik koncentracji terytorialnej podmiotów w branży gier komputerowych i oprogramowania w województwach w 2016 roku



Branża gier i oprogramowania

Regionalna specjalizacja Małopolski



WOJEWÓDZTWO	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
DOLNOŚLĄSKIE	1,15	1,15	1,16	1,15	1,17	1,18	1,19
KUJAWSKO-POMORSKIE	0,82	0,81	0,80	0,80	0,78	0,77	0,76
LUBELSKIE	0,79	0,78	0,83	0,83	0,84	0,89	0,92
LUBUSKIE	0,92	0,88	0,88	0,87	0,83	0,83	0,81
ŁÓDZKIE	0,87	0,88	0,88	0,87	0,86	0,85	0,86
MAŁOPOLSKIE	0,93	0,93	0,93	0,95	0,96	0,97	0,99
MAZOWIECKIE	1,09	1,09	1,10	1,11	1,10	1,10	1,09
OPOLSKIE	0,80	0,82	0,83	0,80	0,79	0,77	0,76
PODKARPACKIE	1,04	1,04	1,05	1,03	1,03	1,04	1,04
PODLASKIE	0,85	0,86	0,84	0,89	0,89	0,93	0,98
POMORSKIE	1,15	1,13	1,11	1,09	1,09	1,06	1,06
ŚLĄSKIE	1,03	1,04	1,03	1,02	1,01	0,98	0,96
ŚWIĘTOKRZYSKIE	0,81	0,81	0,80	0,82	0,79	0,76	0,75
WARMIŃSKO-MAZURSKIE	0,79	0,78	0,76	0,76	0,74	0,73	0,73
WIELKOPOLSKIE	0,96	0,96	0,95	0,95	0,99	1,01	1,00
ZACHODNIOPOMORSKIE	0,93	0,93	0,92	0,91	0,89	0,86	0,84



Digital Dragons



7 edycji (od 2012 roku);

ponad **1 500** uczestników

ponad **450** firm reprezentujących branżę

Goście z niemal **40** krajów;

Około **1/4** to uczestnicy z zagranicy;

Ponad **90** wykładów, warsztaty i panele
dyskusyjne, konkursy i spotkania networkingowe dla
startupów i studentów.

A black and white photograph of a desk. In the center is a smartphone with a white charging cable plugged into it. To the right is a pen with a striped pattern. Below the pen is a pair of white earbuds. In the bottom right corner is a book with a large 'C' on the cover and the text 'CREATIVE MESS'. In the top left corner, there is a piece of paper with the word 'MIA' partially visible. The background is a wooden desk surface.

Badania branży gier

Polish Gamers Research (2014)

Kondycja Polskiej Branży Gier (2015)

Digital Dragons Academy

Zajęcia dla studentów i osób zainteresowanych pracą przy tworzeniu gier.

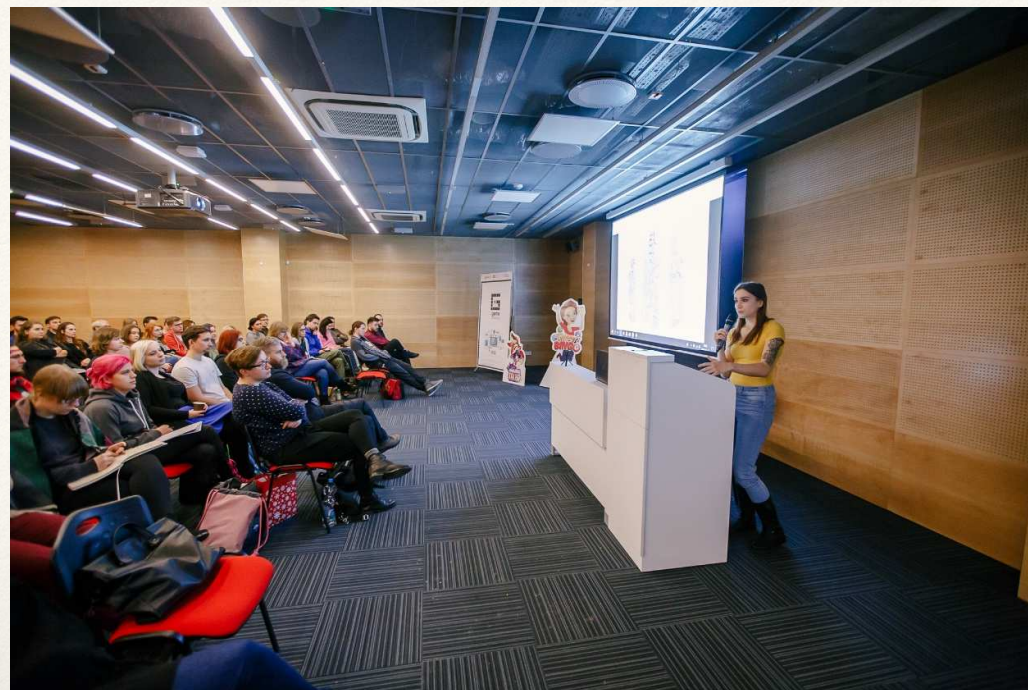
3. edycja

900 uczestników poprzednich edycji

76 prelegentów – pracownicy czołowych polskich studiów tworzących gry

16 dwudniowych zjazdów

proces tworzenia gier, game design, zarządzanie produkcją i wydawaniem gier, biznesowy aspekt produkcji.



https://prowly-uploads.s3.eu-west-1.amazonaws.com/uploads/landing_page_image/image/123344/GameAcademy20180217-socialmedia923C2744.jpg

Inkubator Digital Dragons

1. edycja ruszyła w październiku;

Dla kogo: początkujących studiów projektujących gry;

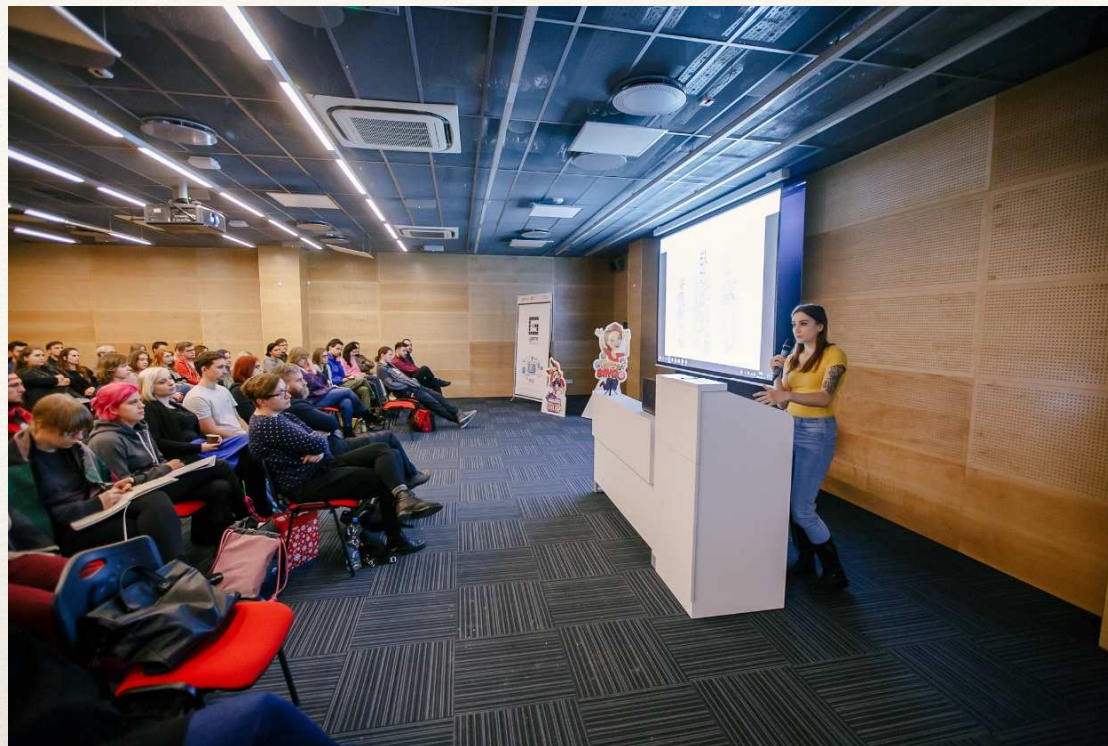
Co: warsztaty i indywidualne spotkania mentorskie;

Zarządzanie projektem, monetyzacja, game design, marketing.

Kreatywna Małopolska

Wyjazdy studyjne i spotkania B2B z partnerami zagranicznymi z branży filmowej i growej.

Od 2016 roku **13** wyjazdów, w tym **6** na wydarzenia związane z branżą gier (*ChinaJoy, DevGAMM, White Nights Conference, Game Connection, Game Developers Conference*).



https://prowly-uploads.s3.eu-west-1.amazonaws.com/uploads/landing_page_image/image/123344/GameAcademy20180217-socialmedia923C2744.jpg



136 uczestników

48 godzin

39 projektów gier

Departament Polityki Regionalnej

Małopolskie Obserwatorium
Rozwoju Regionalnego

morr@umwm.pl

