Sprawozdanie z uczestnictwa w wydarzeniu:

1.       Zakładany cel wizyty

Uczestnictwo w Game Developers Conference, Game Connection i wydarzeniach towarzyszących.

Opieka i mentoring dla uczestników programu stypendialnego Indie Games Polska w partnerstwie z IP NY, pomoc im w organizowaniu spotkań, networkingu, wchodzeniu na wydarzenia towarzyszące.

Poczynienie przygotowań pod Polish Party na GDC 2018.

Networking dla Polskiej branży gier, zapraszanie gości do Polski, etc…

2.       Zrealizowany program wizyty (z wyszczególnieniem na poszczególne dni)

**23 luty** – lądowanie w SF, zakwaterowanie w Hostelu

**24 luty** – rozpoznanie pod Polish Party na GDC 2018, m.in. spotkanie z polską firmą cateringową, networking, spotkania rozmowy

**25 luty** – spotkanie z polskimi twórcami przybyłymi na GDC, także spoza stypendium

**26 luty** – uczestnictwo w Badge Pickup, uczestnictwo w Dutch PreGDC Mixer

**27 luty** – uczestnictwo w Global Game Jam lunch, uczestnictwo w Game Connection, udział w Game Conference Alliance VIP Dinner, wizyta na European Mixer, udział w Australian Party

**28 luty** – udział w Game Connection, udział w IGDA Networking Event, udział w Github Party

**1 marzec** – udział w GDC, udział w Game Connection, udział w Bavarian Mingle, udział w Balkan Reception, udział w Unity Developer Party, udział w GDC organizers VIP party

**2 marzec** – udział w GDC, udział w Nordic Party, udział w GDC organizers VIP party

**3 marzec** – udział w GDC, organizacja spotkania polskiej delegacji z przedstawicielką Microsoftu i inwestorów z Japonii, udział w Facebook Game Party

**4 marzec** – wylot z San Francisco

Ze względu na ilość networkingu i liczbę odbytych spotkań i rozmów nie jestem w stanie podać dokładniej, które kiedy. Na pewno też zapomniałem o jakimś wydarzeniu towarzyszącym.

3.       Efekty wizyty—ogólnie jak wydarzenie wspomogło cele i działania uczestnika w tej branży

1. Networking: nawiązane kontakty – nazwisko, firma, opis pola działania

Około sześćdziesięciu nowych kontaktów oraz ważne spotkania (podtrzymanie kontaktu, nowe ustalenia odnośnie współpracy, etc.) z około czterdziestoma dotychczasowymi kontaktami. Nie jestem w stanie przedstawić tu pełnej listy, przewija się to trochę w opisach innych punktów.

1. Pomysły i inspiracje które narodziły się wskutek wzięcia udziału w projekcie:

Bardzo wartościowe okazało się szkolenie w Warszawie przed wyjazdem stypendystów, jest to z pewnością rzecz, którą stopniowo chcielibyśmy przenosić na inne programy wyjazdowe IGP.

Miałem okazję odbyć bardzo ciekawą rozmowę z niejako „moim odpowiednikiem” z Argentyny. Znaleźliśmy wiele podobieństw między naszymi branżami i organizacjami. Z zainteresowaniem wysłuchałem też jego doświadczeń z stypendiami, które realizują najdłużej, bo niezmiennie od 3 lat. Bardzo ciekawym spostrzeżeniem, jakie mi przekazał, jest to, że warto jest rozważyć wsparcie stypendystów w przyjechaniu na GDC po raz drugi, bo właśnie dopiero za drugim razem zaczyna się z takiej obecności wydobyć naprawdę dużo.

1. Czy zawarte były jakieś kontakty z potencjalnymi kolaborantami, czy partnerami  które zaowocowały planem na współpracę czy potencjalnym kontraktem?  
   Wstępnie umówiona została wizyta w Polsce przedstawicieli platformy dystrybucyjnej Steam, organizowana wspólnie z Ministerstwem Rozwoju.  
   Uzyskano zaproszenia dla polskiej delegacji do odwiedzenia Microsoft i Valve, podczas wyjazdu związanego z polskim stoiskiem na PAX West Seattle we wrześniu.

Odbyto spotkania odnośnie uczestnictwa polskich grup w kolejnych wydarzeniach: Reboot Develop Dubrovnik, Nordic Game Jam Copenhagen, QuoVadis Conference Berlin, Nordic Conference Malmo, DevGamm Moskwa, Devcom i Gamescom w Kolonii oraz Tokyo Game Show. Niektóre z nich były bardzo ważne, ze względu na daty wydarzeń, albo nie pojawianie się tych kontaktów nigdzie poza GDC.

Udało się zainteresować polskim sektorem gier kilku spotkanych inwestorów/wydawców i wstępnie przekonać ich do złożenia wizyty w Polsce.

W ramach pracy nad studiem z Szwajcarii szukającym gdzie otworzyć nowy oddział (poznałem ich wcześniej w Berlinie), udało mi się skrócić listę ich rozważanych lokalizacji do dwóch, gdzie Polska zaczyna wyraźnie wychodzić na prowadzenie przed Rumunią.

1. Relacje prasowe –linki do relacji prasowych o wydarzeniu  i cytaty jeżeli są jakieś wybrane: amerykańskie i polskie. Może być to raport medialny w PDF

<http://www.mojestypendium.pl/stypendium_zagr/stypendia-fundacji-indie-games-polska-dla-tworcow-gier/>

<https://www.facebook.com/fundacja.igp/posts/1279778135431642>

<https://www4.put.poznan.pl/pl/aktualnosc/student-pp-laureatem-stypendium-indie-games-polska>

<http://programuj.gov.pl/program-stypendialny-na-gdc-san-francisco>

<https://twitter.com/IGPolska/status/839575076785778689>

<https://www.youtube.com/watch?v=MuFOTkPdBwY&t=70s>

<https://www.youtube.com/watch?v=JtXvja2-5jc&t=21s>

<http://gry.wp.pl/indie-games-polska-uruchamia-program-stypendialny-na-gdc-san-francisco-6088313785549953g>

4.       W jakiej wysokości przydzielone były stypendia dla uczestników branży GDC i w ramach jakiego programu/ konkursu?

Uczestnicy zostali wyłonieni w standardową procedurą Indie Games Polska realizowaną dla grup wyjazdowych: w otwartym naborze organizowanym przez Indie Games Polska. Wpłynęło prawie 60 zgłoszeń na 15 miejsc. Selekcji kandydatów na podstawie zgłoszeń dokonała Rada Programowa Indie Games Polska, szukając młodych ale obiecujących twórców, już z doświadczeniem w tworzeniu gier i uczestnictwie w podobnych wydarzeniach w Europie, dobrym angielskim i potencjałem do skorzystania jak najwięcej na wyjeździe i oddania tego potem społeczności twórców gier w Polsce.

Stypendyści otrzymali:

1. All Access Pass na GDC – w drodze porzumienia między UBM i Indie Games Polska.
2. Zakwaterowanie w SF w trakcie GDC, ubezpieczenie na czas pobytu – sponsorzy: IP NY, Agencja Rozwoju Przemysłu, Miasto Poznań, Game Industy Conference.
3. Szkolenie w Warszawie przed wyjazdem, oraz mentoring przed i w trakcie GDC – przygotowane przez Game Industry Conference w współpracy z ARP

5.       Relacje prasowe –linki do relacji prasowych o wydarzeniu  i cytaty jeżeli są jakieś wybrane: amerykańskie i polskie. Może być to raport medialny w PDF

<http://www.mojestypendium.pl/stypendium_zagr/stypendia-fundacji-indie-games-polska-dla-tworcow-gier/>

<https://www.facebook.com/fundacja.igp/posts/1279778135431642>

<https://www4.put.poznan.pl/pl/aktualnosc/student-pp-laureatem-stypendium-indie-games-polska>

<http://programuj.gov.pl/program-stypendialny-na-gdc-san-francisco>

<https://twitter.com/IGPolska/status/839575076785778689>

<https://www.youtube.com/watch?v=MuFOTkPdBwY&t=70s>

<https://www.youtube.com/watch?v=JtXvja2-5jc&t=21s>

<http://gry.wp.pl/indie-games-polska-uruchamia-program-stypendialny-na-gdc-san-francisco-6088313785549953g>

6.  Wnioski i rekomendacje na przyszłość

a.       Dotyczące logistyki przedsięwzięcia

Zakwaterowanie w pokojach czteroosobowych sprawdziło się dobrze. Wspomagało networking między uczestnikami, ale też pomagało im się zorganizować. Bardzo pomocne były robocze śniadania, z możliwością wymiany efektów z dnia poprzedniego, ale też mentoringiem na dzień nadchodzący. Niestety hostel miał wady (opisane dalej).  
Wskazane daty pobytu polskiej grupy sprawdziły się bardzo dobrze. Przylot do SF w sobotę to absolutnie najpóźniejszy moment dla efektywnego działania na GDC.

b.      Dotyczące charakteru udziału reprezentantów Polski na GDC w roku przyszłym

Bardzo ważna jest kontynuacja, co roku jesteśmy bardziej widoczni i więcej możemy w kwestii tego z kim możemy się spotkać, gdzie jesteśmy zapraszani, jakie opcje są dla nas dostępne. To przekłada się już na mentoring online dla stypendystów przed wyjazdem, w tym pomoc im w umówieniu spotkań oraz wejściu na dodatkowe wydarzenia oraz wspieranie ich na bieżąco na miejscu. To już sprawdzało się bardzo dobrze – zgodnie z oczekiwaniami, należy kontynuować takie działania.

Poza stypendystami należałoby zwiększyć liczbę przedstawicieli IGP robiących networking dla całej polskiej branży, wydarzeń odbywających się w Polsce, etc oraz opiekujących się grupą. Będąc z tym wszystkim sam, zrealizowałem tyle ile się dało, ale wielokrotnie widziałem, że uciekają różne możliwości, które mając drugą osobę do pomocy mógłbym zagospodarować.

Należałoby budować kolejne elementy polskiej obecności na GDC. Jako następny w rankingu efektywności widziałbym Polskie Party. Showcase polskich gier na party oraz zaproszenie prasy i partnerów biznesowych może dać bardzo dobry efekt.. Próbowaliśmy podejść do jego organizacji już w tym roku, niestety nie okazało się to możliwe, zarówno przez braki budżetowe, jak i w skutek reorganizacji polskich przedstawicielstw rządowych w San Francisco. Liczę, że w 2018 roku, przy wcześniejszym planowaniu, zaangażowaniu wszystkich polskich przedstawicielstw w USA, a przede wszystkim wobec pojawienia się w SF PAIZ będzie to możliwe.  
Polskie stoisko na GDC lub na Game Connection widziałbym dopiero jako kolejny etap po party. Będzie to wymagało dużo więcej środków i, mimo wszystko, będzie miało mniejszą skuteczność liczoną na wydaną złotówkę.

c.       Dotyczące strategii wprowadzania polskich przedstawicieli branży na rynek amerykański

Potrzebna jest obecność, dostęp do partnerów biznesowych i dostęp do mediów gamingowych.

Jest to realizowane przez programy takie jak stypendium na GDC i inne programy Indie Games Polska. Szczególnie trudne jest przebijanie się do mediów gamingowych – jak sądzę trzeba popracować nad tym dłużej, przez wiele wydarzeń, żeby nadrobić zaległości w kontaktach w porównaniu z tym co mają developerzy i organizacje z krajów Europy Zachodniej.

d.      Dotyczące pozostałych kwestii

Ważne dla organizacji kolejnego programu stypendialnego byłby potwierdzenie budżetu w dużo wcześniejszym terminie. Ze względów organizacyjnych konieczne są działania już w październiku / listopadzie. Budżet potwierdzany dopiero w nowym roku dodaje do organizacji wiele trudności i pewnie uniemożliwia osiągnięcie pewnych efektów.

7.  Opinia/ uwagi na temat przedsięwzięcia

a.       Co było pomocne a co okazało się niefortunne ze spraw organizacyjnych GDC

GDC to największa impreza branżowa skupiająca przeszło 20 000 profesjonalistów z całego świata. GDC jest odrobinę za bardzo Ameryko-centryczne, ale to właśnie tu można spotkać wiele ciekawych osób z branży, które nie bywają w Europie. Jest też szeroka obecność firm z Azji (znajoma z Chińskiego wydawnictwa tłumaczyła mi, że nie ma po co jeździć do Chin, bo wszyscy ważni są tutaj) oraz co ciekawe, wiele firm z Europy szukających kontaktów europejskich. Duża część uczestników traktuje imprezę również jako miejsce gdzie po prostu należy być, pokazać się, etc., dobrze że zaczynamy się w to wpisywać także my.  
  
Projekt wysyłania na GDC najbardziej obiecujących młodych polski twórców oceniam bardzo dobrze. Jeżeli mają konkretny cel, kogo chcą spotkać, co chcą załatwić, czego się nauczyć, mogą wyjazd spożytkować bardzo dobrze. Wspieranie ich obecności w postaci pokrycia części kosztów postrzegam jako efektywne i bardzo pożądane. Oni już za chwilę zaczną oddawać to, co tu zyskali społeczności w kraju – już teraz, po powrocie do kraju, dwóch uczestników zostało prelegentami na najbliższej konferencji w Polsce - w maju w Krakowie.  
  
Programów stypendialnych takich jak nasz w tym roku było mniej, tylko dziesięć, wobec osiemnastu w zeszłym roku. To grono zawsze było dość elitarne, teraz jesteśmy w jeszcze węższym. Wiele krajów czy organizacji nie było w stanie udźwignąć takiego projektu dłużej niż przez rok, zapewne od strony organizacyjnej, wymaga to bardzo dużego zaangażowania. Myślę, że tym ważniejsze jest byśmy taki projekt kontynuowali. Mam wstępną deklarację organizatorów GDC, że oni też są zadowoleni z współpracy i chcą ją kontynuować. Bycie krajem i organizacją realizującymi program stypendialny pokazuje nas też nie tylko jako istotnych, ale też jako troszczących się o społeczność. To otwiera dodatkowe drzwi, co już wkrótce będę przekuwał w dodatkowe efekty dla naszej branży.  
  
Widzę także, że stypendium oddziałuje na polską branżę pośrednio. Za stypendystami zdecydowały się do San Francisco, na własny koszt, podążyć dodatkowe osoby. W ten sposób polska obecność na GDC zwiększyła się nie o 15, osób a o dwadzieścia kilka.

Niefortunne okoliczności:

Bardzo trudne jest zainteresowanie amerykańskich mediów gamingowych naszą grupą. W SF jest 20000 twórców gier na parę setek osób z mediów. Polska niestety nie jest ciągle medialna…

Brakowało kolejnego przedstawiciela IGP. Można by zrobić na miejscu sporo więcej mając jeszcze jedną osobę.

Także niefortunną okoliczność określiłbym część warunków jakie oferował wybrany ze względu na ograniczenia budżetowe Hostel. Miał kilka wad związanych z jego jakością, z czego najważniejszą była chyba fatalna jakość łóżek piętrowych: zbyt niskich i robiących bardzo dużo hałasu przy każdym ruchu na nich. Dużo lepszym wyborem dla grupy byłby tzw. Indie Hostel, gdzie te mankamenty nie występują, który jest bliżej konferencji oraz sprzyja networkingowi, bo jest podstawowym miejscem zakwaterowania wielu uczestników konferencji. Niestety jest też o 50% droższy i ma niesprzyjające warunki rezerwacji - niezbędne byłoby dokonanie częściowej płatności już niebawem.