



# Pakiet Zasobów

## PAKIET ZASOBÓW WSPARCIA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI W POP KULTURZE

*Dla trenerów i edukatorów młodzieży*



Erasmus+

This project has been  
funded with support from  
the European Commission

# SPIS TREŚCI

<b>WPROWADZENIE I TŁO</b>	4
<b>01 CZYM JEST POP KULTURA?</b>	7
Przedsiębiorczość w pop kulturze jako narzędzie edukacyjne	10
<b>02 KLUCZOWE ELEMENTY PRZEDSIĘBIORCZOŚCI W POP KULTURZE</b>	15
Media Cyfrowe	17
Branża Gier	23
E-sporty	25
Muzyka	28
Branża filmowa	30
Gadżety i Sztuka	32
E-handel	42
Turystyka w Pop Kulturze	44
<b>04 POLSKA RZĘDSIĘBIORCZOŚĆ W POP KULTURZE</b>	48
Możliwości	49
Wsparcie Biznesu	52
Studia Przypadku	55
<b>05 PRAKTYCZNE AKTYWNOŚCI W NAUCZANIU</b>	58



# WPROWADZENIE I TŁO

## WPROWADZONE I TŁO

W świecie, gdzie globalizacja zaciera granice między kulturami, pop kultura jest obszarem dynamiki, w którym spotykają się kultura, biznes i technologia. Projekt EPIC korzysta z tego, ustawiając pop kulturę jako środek innowacyjnego i wciągającego sposobu nauczania, który ma pomóc młodym osobom w wypracowaniu umiejętności przedsiębiorczych.

Rozwijanie przedsiębiorczości wśród młodych osób to jeden z priorytetów Unii Europejskiej, mający walczyć z ogromnym bezrobociem i wykluczeniem wśród młodzieży. Jest to uważane za drogę do tworzenia biznesów, samozatrudnienia i niezależności ekonomicznej, dodatkowo przedsiębiorczy sposób myślenia pomaga w rozwiązywaniu problemów, innowacyjności i wytrwałości w sferze osobistej. Te cechy są dla młodych osób szczególnie ważne w świecie, gdzie ekonomia i społeczeństwo podlegają transformacjom.

Obecnie przedsiębiorczości uczą się w szkołach i na uniwersytetach. Jednak do tego typu wiedzy osoby bez formalnego wykształcenia, a także NEETSy, czy osoby w gorszej sytuacji życiowej i mniejszości mają znacznie utrudniony dostęp. Celem naszego programu jest zwiększenie dostępności i poprawa jakości edukacji o przedsiębiorczości dla młodych osób z każdego środowiska. Robimy to poprzez tworzenie zasobów, które pozwolą pracownikom społecznym poszerzyć swoje zdolności w nauczaniu przedsiębiorczości, a organizacjom wspierającym przedsiębiorczość pozwolą wprowadzić strategię nauczania poza formalnego, lepiej dostosowaną do młodych osób bez formalnego wykształcenia.

W wielu krajach poziom bezrobocia wśród młodych osób jest na wysokim poziomie a przewiduje się, że w post COVID-owym świecie te liczby będą rosły. Biorąc pod uwagę, jak szybko rozwijają się możliwości biznesowe w pop kulturze, opłaca się pomagać młodym osobom, zwłaszcza tym potrzebującym alternatywnego systemu edukacji, skorzystać z tych możliwości. Według naszych badań jedynie kilka organizacji oferuje taką edukację. Mocną stroną organizacji pomagających młodym jest zasięg ich programów pomocowych i rozwijanie umiejętności, jednak według badań naszych partnerów 76% z nich nie oferuje nauczania o przedsiębiorczości, albo robi to w ograniczonym zakresie. Cytat z Young Enterprise Northern Ireland:

*"Młodzi pracownicy posiadają wiedzę teoretyczną, brakuje im jednak wiedzy i doświadczenia, aby użyć przedsiębiorczego sposobu myślenia w praktyce, wynik końcowy jest też ograniczony przez ich nieumiejętność wykorzystania sposobności społecznych, kulturalnych i ekonomicznych."*

Z kolei organizacje rozwijające przedsiębiorczość typu VET zdominowały edukację o przedsiębiorczości w tym regionie, jednak wśród UK's NI Enterprise Network aż 68% z nich nie proponuje nauczania skierowanego właśnie do młodych osób bez formalnego wykształcenia. Co więcej, trenerzy nie mają doświadczenia w pracy z osobami w gorszej sytuacji, natomiast sukces jest mierzony po ilości powstałych biznesów, a nie po ilości nabytych umiejętności.

Projekt EPIC powstał po to, aby uzupełnić te braki. Jest rezultatem współpracy kilku partnerów europejskich, w celu pomocy trenerom i osobom pracującym z młodzieżą, aby włączali się w jeden z najbardziej dynamicznych obszarów łączących życie z biznesem, pop kulturę. Wraz

z rozwojem świata cyfrowego, pop kultura tworzy możliwości biznesowe dla młodych osób, które mogą tworzyć swoje przedsięwzięcia nawet w najbardziej odległych zakątkach świata.

Ten pakiet zasobów przeznaczony jest dla trenerów i osób pracujących z młodzieżą. Pozwala on zapoznać się z niektórymi nowymi możliwościami w pop kulturze i zachęca do zagłębienia się w tym stale zmieniającym się świecie.

### **W tym pakiecie zasobów zamierzamy wspierać praktykę innowacyjną za pomocą:**

- Przedstawienia kluczowych elementów pop kultury.
- Pokazania, jak wygląda łączenie pracy z młodymi osobami z treningiem w przedsiębiorczości.
- Przedstawienie przykładów tworzenia biznesu w pop kulturze w kluczowych sektorach.
- Pokazania możliwości wsparcie biznesu w wybranych regionach.
- Zaproponowania praktycznych zadań do nauki.

Oprócz pakietu zasobów, przygotowaliśmy także pakiet narzędzi cyfrowych oraz Otwartych Zasobów Edukacyjnych, których można użyć w pracy z młodymi osobami, które nie pracują, ani się nie uczą. Zasoby mogą być używane przez trenerów i osoby pracujące z młodzieżą jako całość lub mogą oni używać fragmentów i tworzyć z nich własne programy.

### **Omówienie darmowych modułów:**

- Wprowadzenie do pop kultury i przedsiębiorczości w pop kulturze.
- Zamienienie swojej pasji w biznes.
- Identyfikacja i analiza pomysłu na biznes w pop kulturze.
- Rozwijanie planu biznesowego.
- Pozyskiwanie Zasobów na Pomysł Biznesowy - Jak uzyskać potrzebne wsparcie.
- Prowadzenie marketingu online i w mediach społecznościowych dla biznesu w pop kulturze.

Te zasoby można **pobrać za darmo** ze strony EPIC

[Strona Internetowa EPIC](#)

Na stronie **Facebook EPIC** znajdziesz więcej zasobów

[EPIC na Facebooku](#)

## **Partnerzy EPIC**



Akademia  
Humanistyczno  
Ekonomiczna  
w Łodzi



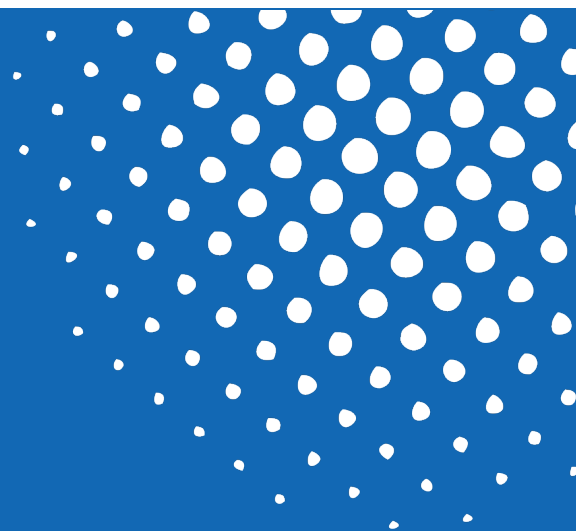
This project has been  
funded with support from  
the European Commission



Erasmus+

01

CZYM JEST POP  
KULTURA







Dzięki swojej dominacji w **tradycyjnej formie mediów komercyjnych, kultura amerykańska ma duży wpływ na resztę świata**. Amerykańskie programy telewizyjne, filmy hollywoodzkie, marki, sklepy, muzyka, moda czy slang zakorzeniły się w kulturze europejskiej.

W ostatnim czasie pop kultura ulega transformacji dzięki technologii cyfrowej. W świecie cyfrowym, kultura pop może rozwijać się znacznie szybciej, docierając do odbiorców wieloma nowymi kanałami.

Dzięki globalnemu zasięgowi nowych technologii wiele **lokalnych kultur pop i subkultur** mogło zapożyczyć elementy takie jak street art, czy animacja, które zaadaptowano, połączono i przekształcono w nowe wzorce, tworząc ikony, które stały się części dziedzictwa pop kultury.

*Anime Character Itachi Uchiha in the Naruto series created by Masashi Kishimoto.*



Castle Ward, Irlandia Północna –  
Lokalizacja z Gry o Tron.

Z kolei bardziej tradycyjna **“kultura elitarna”** pozostała przy bardziej rygorystycznych produktach przeznaczonych dla elity. Definiuje się je jako dzieła sztuki, literatury, filozofii i nauki, które są cenione przez wyższe sfery, czy też „wykształconą” część społeczeństwa.

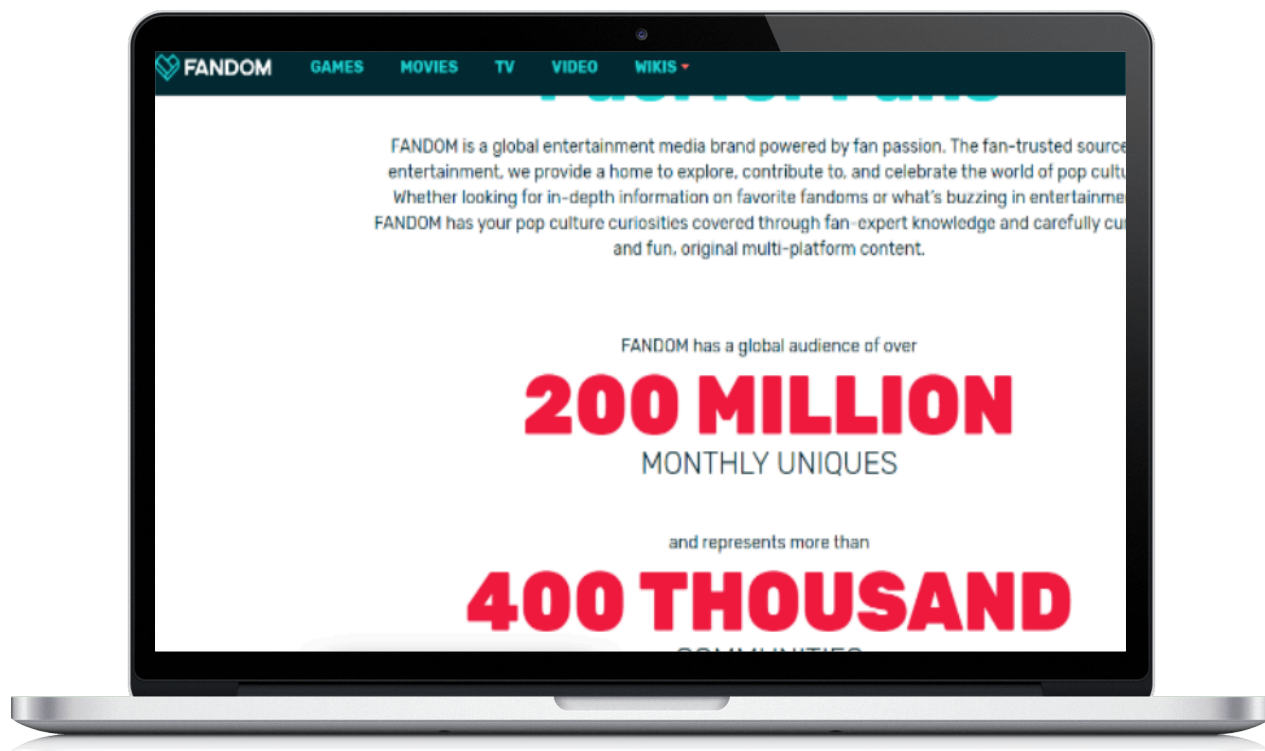
Przykładami kultury elitarniej są sztuka piękna, opera, muzyka klasyczna, teatr, literatura, architektura i sztuka kulinarna. Za kulturę uważa się często dziedzictwo, dlatego biznesy skupione wokół tradycyjnego dziedzictwa koncentrują się na starych budynkach czy uwiecznionych momentach historii, na które istnieje nisza.

Kultura popularna różni się też od ludowej. Kultura ludowa zawiera w sobie tradycyjne metody i działania. Jest ona zazwyczaj konserwatywna, stała i nie tak skłonna do zmiany, jak kultura popularna.

Ruchy i przedsięwzięcia związane z kulturą tradycyjną i elitarną dostosowują się do świata cyfrowego dużo wolniej niż pop kultura. Jednak w ostatnim czasie granice między pop kulturą a kulturą elitarną zaczęły się zacierać w wielu miejscach. Przykładem może być Gra o Tron, gdzie zabytki zostały wykorzystane jako część turystyki w pop kulturze. Tempo zmian zwiększyło się też przez ograniczenia związane z COVID-19. Powstały innowacyjne muzea, galerie, nawet orkiestry zaczęły tworzyć wirtualne przedstawienia i doznania, aby przyciągnąć klientów.

Rozprzestrzenienie się pop kultury w świecie cyfrowym zaczęło zmieniać i rywalizować z tradycyjnym modelem społeczności. Posiada ona wielkie możliwości tworzenia społeczności i subkultur z bardzo odmiennych grup. Te społeczności z kolei kupują wszelkiego rodzaju produkty. Nowe podejście do marketingu i rozwoju firm postrzega ich jako współtwórców.

Wiedza pochodząca z tych społeczności i subkultur daje podłoże do innowacji w biznesie. Stanowi też źródło inspiracji i motywacji dla osób, które nie radziły sobie w normalnym systemie edukacji.



## PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ W POP KULTURZE JAKO NARZĘDZIE EDUKACYJNE

Praca z młodzieżą i edukacja nieformalna od dawna uważane są za efektywne podejście, które daje wsparcie w rozwoju młodych osób, które nie pracują, ani się nie uczą. Nauczanie przedsiębiorczości obejmuje wiele zagadnień, w tym promowanie samozatrudnienia i tworzenia biznesu oraz wypracowywanie umiejętności i promowanie „przedsiębiorczego” stylu życia u młodych osób. Badania w UE odnośnie wspierania przedsiębiorczości młodych mówią, że:

***“Programy szkoleniowe powinny kłaść nacisk na myślenie przedsiębiorcze, czyli także zmianę nastawienia. Wiedza potrzebna do tego, aby być przedsiębiorcą to nie tylko doświadczenie w kierowaniu firmą, ale też umiejętności i nastawienie, a także meta cechy (takie jak refleksja nad samoświadomością).***

[Supporting Youth in Entrepreneurship - OECD](#)

### **Wśród zmian nastawienia i umiejętności do przekazania są:**

- Gotowość wyruszenia w nową podróż.
- Umiejętność rozpoznawania nadarzającej się szansy, a także planowanie, rozwijanie i wdrażanie planu działania.
- Umiejętność rozważania nad doświadczeniami i umiejętność uczenia się na błędach.

### **Kluczowe elementy programu przedsiębiorczości młodych to:**

- Nauczanie w działaniu – możliwość ćwiczenia przedsiębiorczości w środowisku, gdzie jest duża szansa powodzenia.
- Mentoring i przykłady z życia rówieśników będących na dalszym etapie przedsiębiorczej drogi.
- Lepszy i bardziej zróżnicowany dostęp do wiedzy formalnej i nieformalnej, do sieci biznesów i do innych przedsiębiorców.
- Odmienne podejście, uwzględniające wiek, etap rozwoju, tło społeczne i sytuację danej osoby.

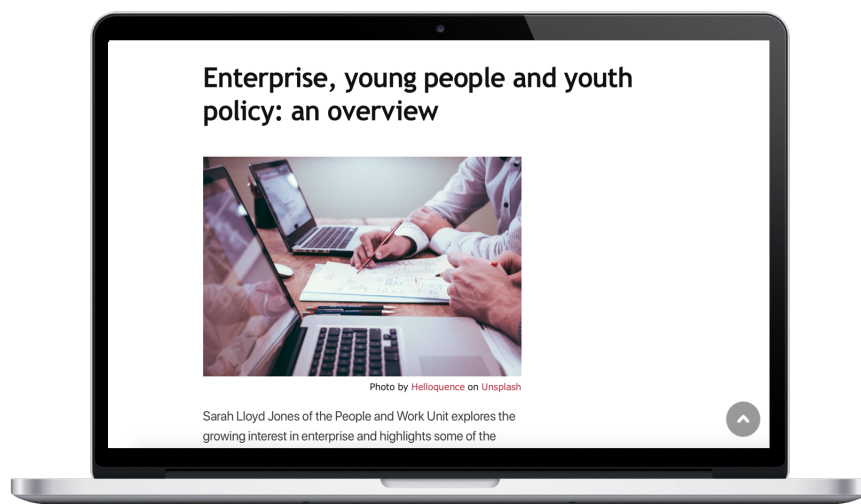
Te elementy dobrze wpasowują się w zasady pracy z młodymi, a także wspomagają dobrymi praktykami w sektorze treningu. W praktyce przedsiębiorczość często uznawana jest bardziej za dodatek niż główny temat pracy z młodzieżą, a długotrwałe wspieranie rozwoju miękkich umiejętności może być trudne w organizacji nastawionej na wynik.

Wierzmy że działanie w przedsiębiorczości w sferze kultury popularnej młodych może stworzyć dobre sposobności do nieformalnej nauki i rozwoju, które stworzą możliwości wejścia w świat biznesu, dalszą edukację, rozwój i zatrudnienie. Kultura popularna zyskała na popularności wśród młodych wraz z rozwojem globalnych, interaktywnych platform, tworząc przy tym nowe i dynamiczne możliwości dla przedsiębiorców. Wymaga to szybkiego i gruntownego przemyślenia całej koncepcji w sektorze pracy z młodzieżą i trenowania przedsiębiorczości.

**Ponowne przemyślenie całej koncepcji wynika też z faktu że sektor pracy z młodzieżą, nauki nieformalnej i szkolenia zawodowego wydaje się bardziej zainteresowany dopasowywaniem istniejących możliwości do młodych osób, niż przygotowywaniem do poszukiwania i tworzenia nowych okazji w kontekście globalnych społeczności online.**

Praca z młodymi to w dużej mierze zaszczepianie wiary w siebie i wydobywanie potencjału, a nie przygotowywanie programów kształcenia do ograniczonego sukcesu wynikającego z ograniczonych zasobów. Żeby być skutecznymi, osoby pracujące z młodzieżą muszą tworzyć i pracować w środowisku, które pozwoli młodym osobom się rozwijać, muszą przeciwdziałać uczuciu oderwania i desperacji wśród młodych osób, zwłaszcza tych zaklasyfikowanych jako NEET. Aby zachęcić młode osoby do uczestnictwa, musimy wszyscy wyruszyć w nową podróż po edukacji, która tworzy nowe możliwości. Badania pracy jaką Prince's Trust z Wielkiej Brytanii prowadzi z młodymi osobami w bardzo złej sytuacji wykazały, że niezależnie od tego, czy promowanie przedsiębiorczości sprawi, że każda z tych osób odniesie sukces w nowym biznesie, u wszystkich występują pozytywne efekty w postaci większej wiary we własne umiejętności z zakresu kreatywności, nauki i odnoszenia sukcesów. Jedną z najlepszych szkół biznesu przeprowadziła badania nad programem start-up'ów Prince's Trust, z których wynikało, że 68 % stworzonych biznesów przetrwało. W przypadku tych biznesów którym się nie udało, prowadzące je młode osoby stwierdziły, że dało im to wiele umiejętności, i że poprawiło ich samoocenę. Około 74 % z tych osób, których przedsięwzięcia zostały zamknięte stwierdziło, że prowadzenie własnego biznesu było budującym doświadczeniem.

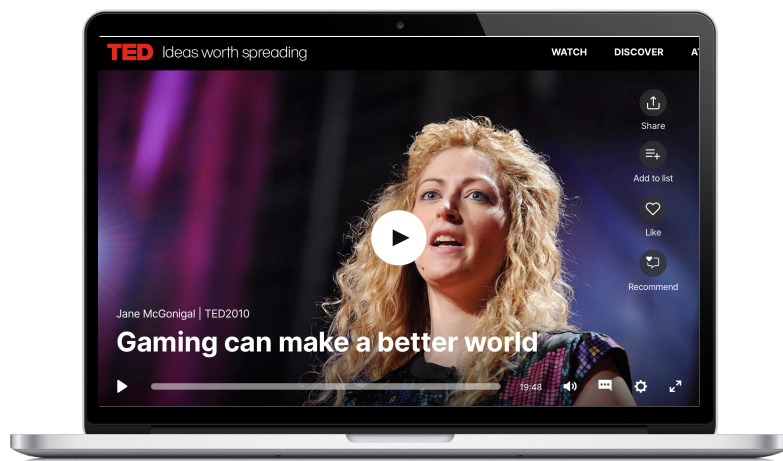
### [Omówienie przedsięwzięcia w pracy z młodzieżą](#)



## Największe korzyści z integracji przedsiębiorczości w pop kulturze w pracy z młodzieżą to:

- Przedsiębiorczość to dla młodych osób umiejętność uniwersalna, którą mogą zastosować na wiele sposobów aby osiągnąć swoje cele.
- Uczący się jest już zaangażowany w pop kulturową tematykę a prowadzący może go zachęcać i wspierać poprzez zadawanie pytań, rozmowę, czy przez zaplanowane empiryczne działania w nauce.
- Młode osoby postrzega się jako znawców „Kultury Popularnej Młodych”, do której należą, co jest szczególnie korzystne dla osób uznanych przez tradycyjny odgórny system nauczania za porażki.
- Łatwiej jest utrzymać zaangażowanie uczestników w dane zagadnienie, jeśli mogą oni sami poruszać się po sferze, która jest już ich pasją.
- Zajęcia są interaktywne, korzystają też z wielu stylów nauczania.
- W aktywności łatwo jest udostępniać i omawiać z innymi zainteresowanymi osobami, członkami grup tematycznych, co wzmacnia poczucie wspólnoty i zaufania.
- Młode osoby potrafią dużo łatwiej dostrzegać okazję i ustalić jak mogą się w nich dopasować, proponując szersze spojrzenie na osiągalne, znaczące cele.
- Pozytywne doświadczenia z nauczaniem, a także z uczącym, mogą zmienić nastawienie danej osoby do edukacji.
- Dzięki rozwojowi cyfrowej przedsiębiorczości trenerzy pracujący z młodzieżą mogą korzystać z tego że świat biznesu zaczęli dostrzegać wartość, jaką przedstawia kapitał społeczny dla uzyskania przewagi biznesowej. Mogą oni zmienić społeczną kulturę młodych w wartościowy atut biznesowy.

W dzisiejszym świecie zaawansowanej technologii gdzie jeszcze łatwiej jest dotrzeć do konkretnych grup, źródeł umiejętności i inspiracji, łatwiej niż kiedykolwiek można połączyć zainteresowania, pasję i umiejętności. Młode osoby łączą się poprzez media, takie jak: popularna muzyka, gry komputerowe obecna moda, a także kultowe filmy i box-sety.



W dzisiejszych czasach młode osoby spędzają średnio tyle czasu grając w gry, ile spędzają w szkole, jest w nich już zaangażowanie w temat. Posiadają także umiejętność rozwiązywania problemów, czy współpracy dla osiągnięcia celu, które można przełożyć na świat biznesu.

[Siła kultury gamingowej jako narzędzie motywacji i współpracy](#)

## [Dostosowanie pop kultury, jako narzędzia biznesowego](#)



Wielu trenerów nie wychowywało się w tym samym świecie co osoby, które mają uczyć. Wszyscy jesteśmy zaznajomieni z ikonami przedsiębiorczości, wykorzystujących okazje, które dostrzegli, Bill Gates czy Sir Richard Branson. Jednak nowe pokolenie przedsiębiorców wychowało się w sieci, tworząc biznesy jako gracze, influencerzy, czy twórcy treści na wielu platformach cyfrowych. Najnowszym trendem w skali światowej jest platforma Tik Tok.

W tym kontekście kultura dostarcza edukatorom wiele przykładów do motywacji, studiów przypadku i aktywności, w których mogą się odnaleźć studenci. Można ich użyć w nauczaniu, oferując praktyczne aktywności i planowanie. Europa jest bogata w przykłady takiej działalności, którą można przedstawić podczas zajęć za pośrednictwem kanałów takich jak TED Talk, YouTube, poprzez książki i inne zasoby. Przykładem niech będą artyści muzyczni wspierani przez sieć interesariuszy, którzy chcą zainspirować młode osoby.

### [Przedsiębiorcy Hip Hop-u uczą o start-up'ach](#)

### [Cztery rzeczy o biznesie, których uczy nas Gra o Tron](#)

### [8 porad jak zintegrować pop kulturę z nauczaniem w klasie](#)

W następnej sekcji zaprezentujemy wybrane typy biznesowe, które demonstrują, jaki potencjał do samokształcenia i rozwijania pomysłu na przedsiębiorczość wśród młodych ludzi tkwi w pop kulturze. W modułach EPIC istnieje wiele przykładów, które można dostosować i stworzyć dzięki nim swój własny program nauczania i szkoleń przeznaczonych dla młodych osób.

02

KLUCZOWE MOTYWY  
PRZEDSIĘBIORCZOŚCI  
W POP KULTURZE

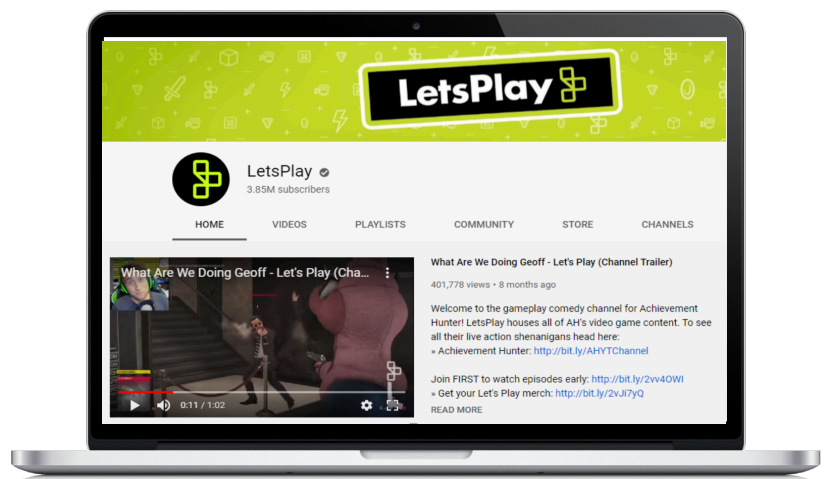
## KLUCZOWE ELEMENT PRZEDSIĘBIORCZOŚCI W POP KULTURZE

Obecnie pop kultura i technologia są ze sobą połączone. Technologia, którą wprowadzono do życia codziennego ogromnie rozwinęła możliwości przedsiębiorczości w pop kulturze. Dzięki Internetowi powstały nowe rynki, a także nowe i nisko kosztowe kanały dystrybucji, takie jak Ebay, Etsy, YouTube itd. Stworzenie mediów społecznościowych zwiększyło szybkość rozwoju i zasięg pop kultury. Wirusowe filmy, influencerzy w mediach społecznościowych, gwiazdy YouTube, podcasty czy E-sporty to wszystko są miejsca, gdzie dziś rozwija się pop kultura.

Wszystkie te elementy sprawiły, że wśród odbiorców powstało zapotrzebowanie na cyfrowe treści. Tempo zmian jest tak duże, że obecnie powstają miejsca pracy w nowych mediach, o których 5 lat temu nikomu się nie śniło. Młode osoby mają dostęp do większej ilości sposobności w biznesie niż dawniej.


Jedną z największych gwiazd YouTube-a jest PewDiePie, mający 46 milionów subskrybentów. Jego kariera zaczęła się od jego pokoju, kamerki internetowej i tworzenia plików wideo, które robi do dzisiaj. Ostatnio wyceniono, że jego zarobki to 2 miliony \$ miesięcznie.

[LetsPlay](#)



**W cieniu dobrze zarabiających gwiazd funkcjonuje wiele małych przedsiębiorstw, gdzie młodzi przedsiębiorcy tworzą swoje kariery w cyfrowym świecie.**


W prawdziwym świecie pop kultura wiąże się też z tradycyjnym przemysłem, takim jak wydarzenia i turystyka. Dzięki pojawieniu się "Fandomu" i imprez masowych, niszowe kultury zamieniły się w rynek dla nowych przedsiębiorców.



**CELEBRITY SUMMIT**  
PHOTOS AND AUTOGRAPHS WITH THE BIGGEST STARS

**CELEBRITY SUMMIT**  
Celebrity Summit is the place to see and meet the biggest stars from your favorite sci-fi and fantasy films, TV and animation. Get autographs and pose together for pro photos!


[LEARN MORE](#)



**CELEBRITY EVENTS**  
CLASH AND PANELS WITH THE BIGGEST STARS

**CELEBRITY EVENTS**  
Be sure to check out three of the largest venues at the con featuring celebrity Q&As, panels, special events (and even a few surprise visits) from the biggest stars at Denver Pop Culture Con.


[LEARN MORE](#)



**ARTIST VALLEY**  
ONE OF THE LARGEST GATHERINGS OF CREATORS IN THE COUNTRY

**ARTIST VALLEY**  
With nearly 400 creators and exhibitors, this is the place to meet your favorite artists and writers, buy original art and prints, get signatures, and show your fan appreciation.

[LEARN MORE](#)



BET Today Senior Video Editor Adam Saldaña (as Cerebra) sitting on the Iron Throne at Denver Pop Culture Con 2019.

Home / Multimedia / Videos

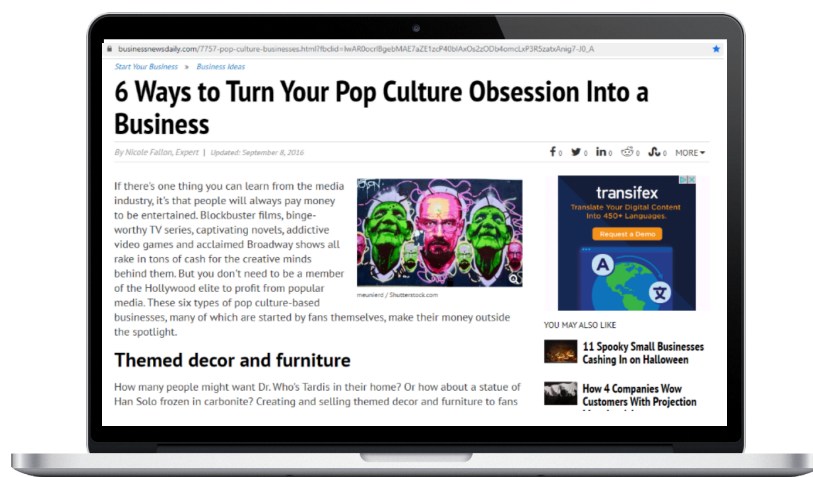
**Highlights from Denver Pop Culture Con 2019**

## Konwencja pop kulturowa w Denver

**Zarówno w świecie cyfrowym jak i realnym, biznesy w pop kulturze obejmują szerokie spektrum tematów, tak samo jak pop kultura, na której się opierają. W Europie takie tematy to:**

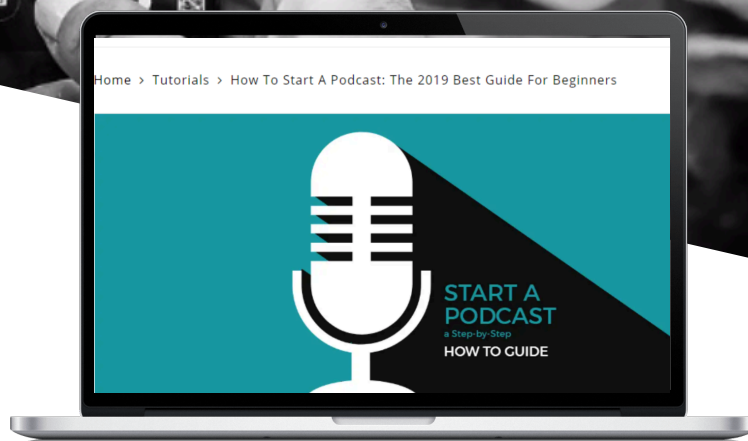
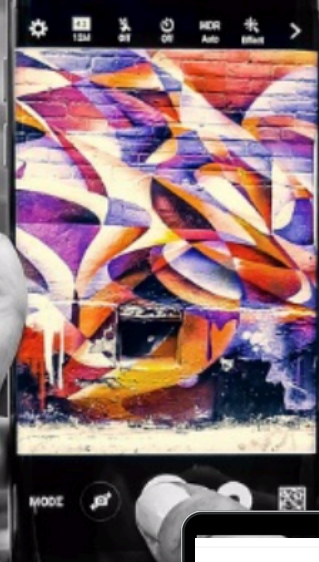
- Media cyfrowe – tworzenie treści online, rzeczywistość wirtualna i rozszerzona, marketing i projektowanie.
- E sport – uczestnictwo w turniejach, trenowanie, zdobywanie poziomów, streaming, komentowanie.
- Gadżety, wydarzenia niszowe i sztuka.
- Muzyka – występy, komentarze, wydarzenia.
- Przemysł filmowy– projektowanie kreatywne, tworzenie treści i wsparcie techniczne.
- Turystyka w pop kulturze.

[Przedstawiamy 6 sposobów, jak zamienić swoją pop kulturową pasję w biznes - Business News Daily](#)

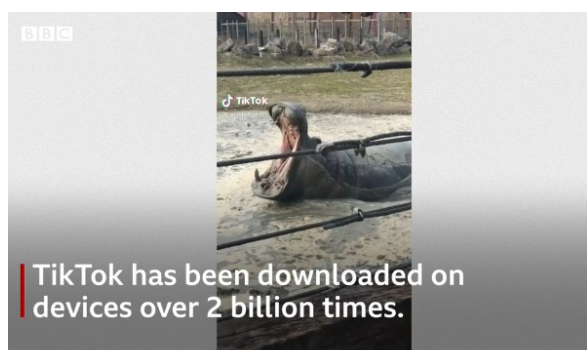


Zmienna natura kultury młodych, a także otwartość tej kultury na świat cyfrowy powodują, że młodzi przedsiębiorcy są stawiani na pierwszej linii w nowej erze kreatywności i możliwości. Jednym z bardziej interesujących aspektów przedsiębiorczości w pop kulturze dla edukatorów jest to, że to właśnie młode osoby mają niezwykłą łatwość w odnajdywaniu okazji jakie są im oferowane. Prędkość z jaką zmienia się świat powoduje, że istotne są umiejętności biznesowe i życiowe takie jak zaangażowanie, przystosowanie, a także radzenie sobie z niepowodzeniem.

## MEDIA CYFROWE



Pokolenie YouTube-a posiada instynktowną wiedzę dotyczącą mediów cyfrowych, a także, jakie zyski mogą przynosić platformy cyfrowe osobom, które zyskują na nich popularność. Dzięki zaawansowanym smartfonom i aplikacjom takim jak Tik Tok, mogą oni łatwiej i z większą swobodą wykorzystać technologie i oprogramowania do tworzenia zawartości. Dzięki podstawowemu oprogramowaniu do edycji można stworzyć złożone klipy wideo, które można sprzedać na platformach online.



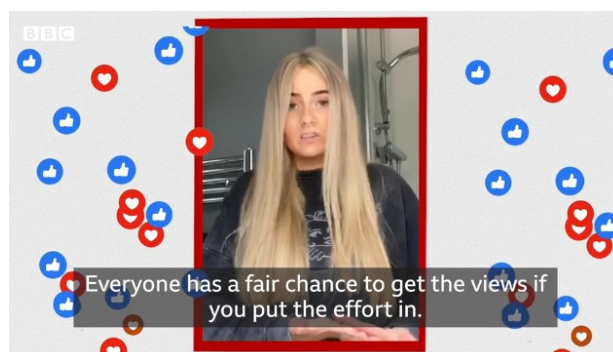
Dzięki zastosowaniu tych umiejętności w dziale rozrywki, marketingu czy komunikacji, otwierają się nowe możliwości związane niskimi kosztami na start przedsięwzięcia. Nowe wyrażenia, takie jak „blogowanie”, „streamowanie” czy „podcast” weszły już do języka codziennego. Jest to zupełnie nowe, otwarte podejście do sfer rozrywki i komunikacji, oparte na wiedzy o pop kulturze i umiejętnościach, a nie na wiedzy i umiejętnościach związanych z prasą tradycyjną czy mediami. Media cyfrowe stanowią

atrakcyjną szansę dla młodych osób, które mają ograniczony budżet, oferując zaawansowany sprzęt w rozsądnej cenie, w zamian otrzymując ich czas i energię.

[Jak stworzyć blog](#)

[Porady do tworzenia podcasta](#)

[Jak zacząć prowadzić podcast](#)



Samo założenie biznesu takiego jak blogowanie jest proste, jednak aby odnieść sukces, prowadzący go musi nabyć szereg umiejętności przydatnych w biznesie. Blogerzy i YouTuberzy muszą umieć tworzyć spójną zawartość posiadającą dobrą historię, którą można ciągnąć latami, stale zdobywając sobie nowych fanów. Prowadzący muszą prowadzić ciągłe badanie rynku, zwykle przez kontakt z osobami, które ich oglądają. W przypadku przeciętnego Youtubera, zarobek wynosi 2\$ za 1000 wyświetleń każdego z jego filmów. Może się to drastycznie zmieniać w zależności od reakcji na jego wideo, czy ze względu na to ile osób go ogląda. Rozsądni przedsiębiorcy dodają do swojej blogowej działalności inne formy biznesu, które zapewnią dodatkowy przychód, takich jak własna strona internetowa, sprzedaż subskrypcji, reklamowanie produktów od partnerów, lub tworzenie własnych, takich jak ebooki.

### [Zamiana swojego bloga w biznes](#)

Obecnie pośród najpopularniejszych platform do blogowania mamy



[Sieć Pro Blogger](#)

[Praca zawodowa na YouTube](#)



Coraz szerszy zasięg mediów cyfrowych daje dostęp do szerokiego spektrum wiedzy o pop kulturze i zdolności kreatywnych, takich jak zajmowanie się zawartością (strony internetowe itd.) prezentacje, promowanie, tworzenie zawartości, czy bardziej techniczne takie jak kodowanie.

Tematyka tworzonej zawartości może być bardzo szeroka, nie tylko ograniczona do wszechobecnej mody, czy luksusowego stylu życia.

## [FemPop Blog](#)

## [Top 10 najlepiej zarabiających streamerach](#)

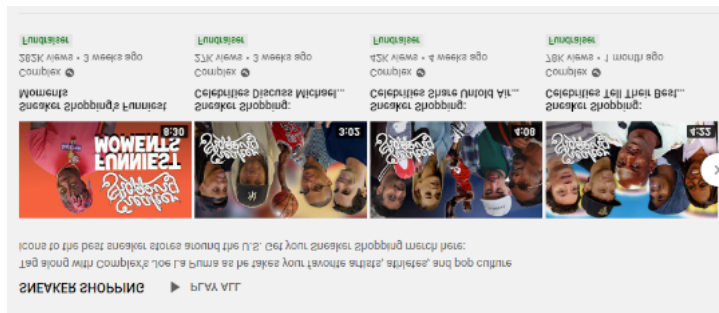
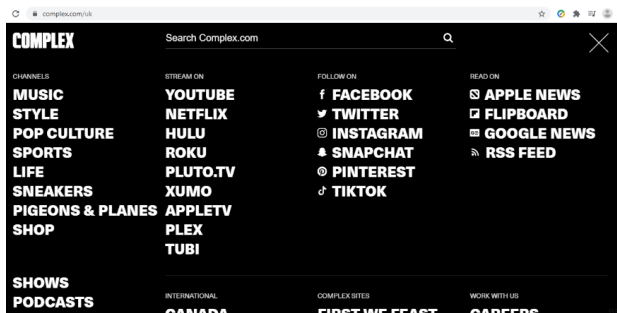
## [Jak zostać hostem podczas Comic Con-u](#)

Wraz ze wzrostem liczby influencerów dokonała się też ewolucja blogów, z lifestylowych na blogi poświęcone kulturze, rozwój biznesu opartego na rozrywce online. Platformy działające jako wirtualne magazyny zawierają masę komentarzy i wiedzy o pop kulturze, oferując możliwość współpracy z freelancerami i przedsiębiorcami.

## **Przykładem jest firma Complex Media która -**

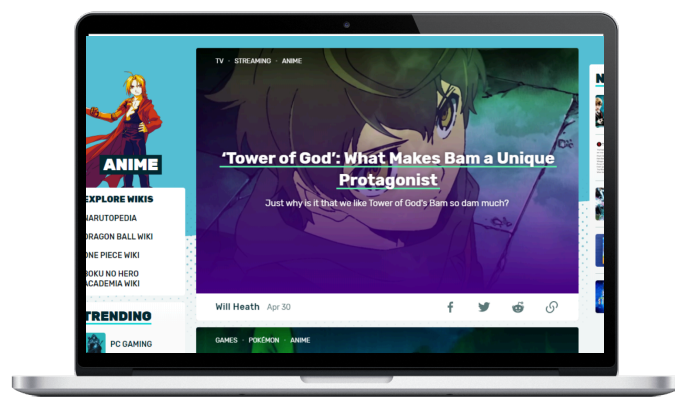
używa pop kultury i mediów cyfrowych, aby stworzyć zaufaną markę. Tworzy ona i zarządza pop kulturową zawartością, którą rozprzestrzenia różnymi kanałami. Używając siły swoich produkcji stworzyli oni biznes z 55 milionami uczestników miesięcznie, który to kształtuje nawyki zakupowe tychże uczestników i czerpiąc z tego znaczne korzyści.



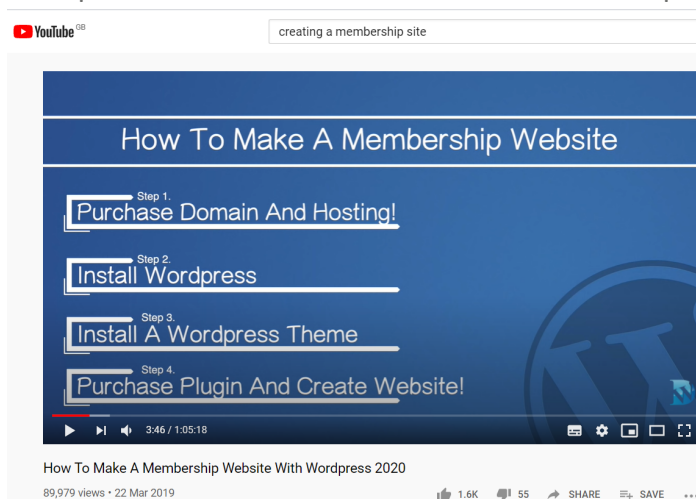


Dzięki temu że media tradycyjne przystosowały się do wymogów świata cyfrowego, koncepcja fandomu mogła rozprzestrzenić się po świecie, tworząc nowe wirtualne społeczności, posiadających własne materiały i platformy. Obecnie fani mogą tworzyć własne Wikipedie, gdzie znajdują się całe tomy informacji, a także dyskusje użytkowników o ich ulubionych serialach czy postaciach.

## Fandom – platforma dla wirtualnych społeczności fanów



Dzięki wyspecjalizowanej, fachowej pop kulturowej zawartości, młode osoby są w stanie stworzyć biznes bazujący jedynie na subskrypcjach, gdzie przedsiębiorca tworzy ciekawe i wciągające materiały z dziedziny, na której się zna, rozwijając przy tym bazę użytkowników zainteresowanych tymi materiałami, oraz których łączy chęć nawiązania kontaktu z podobnie myślącymi ludźmi, niezależnie od wieku. W tym podzielonym świecie epidemia koronawirusa jeszcze wzmocniła ten trend, rozwijając rynek. Młodzi przedsiębiorcy mogą zacząć taki biznes w miarę łatwo, wykupując subskrypcję na Wordpress. W Internecie można znaleźć mnóstwo porad, jak to zrobić.



## Porady dotyczące zakładania strony opartej na subskrypcjach używając Wordpress

Innym przykładem biznesu opartego na rozrywce cyfrowej z potencjałem rozwoju, to tworzenie zawartości dla dzieci. Zawartość można sprzedawać nowym platformom, takim jak Hopster, posiadającym rozwijającą się kolekcję programów, piosenek, książek i nauczania przez zabawę dla dzieci od 2 do 6 lat uczących się w bezpiecznym środowisku.

## Hopster

Z rozwoju nowych platform z zawartością skorzystały małe, niezależne firmy medialne tworzące biznesy w odległych miejscach, gdzie nie ma tradycyjnych mediów. Przykładem jest firma Dog Ears, która powstała w 2010 roku, firma tworząca programy dla dzieci usytuowana jest w Irlandii Północnej, firma sprzedaje swoje programy Hopster, który streamuje je na całym świecie. Ich program Saturday Club, jest skierowany do przedszkolaków i opowiada o empatii, wśród programów Hopster bije on rekordy popularności. W app storach w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii dostępna jest aplikacja towarzysząca dla ich serialu. Od lat firma przyjmuje stażystów i praktykantów, zwiększając liczbę pracowników w studiu animacyjnym do 17 osób.

## Dog Ears



Młode osoby zaczynające karierę w przedsiębiorczości, te przykłady mogą przytłaczać, jednak można je rozłożyć na zestaw małych kroków, dodając do tego przyjazne użytkownikowi oprogramowanie, oraz porady w sieci i nie tylko, z czego kilka z nich omówionych jest w dalszej części tego dokumentu.

Technologia immersyjna, zawierająca w sobie rzeczywistość wirtualną (VR) oraz rzeczywistość rozszerzoną (AR), rzeczywistość mieszana (mixed reality) i technologia haptyczna zrewolucjonizowały to, jak ludzie wchodzą w interakcje ze środowiskiem rzeczywistym i wirtualnym. Często używa się ich do tworzenia zawartości eksperymentalnej, dostępnej na headset-ach i smartfonach. Obecnie technologia immersyjna jest powszechna w sektorze kreatywnym, korzystają z niej innowacyjne biznesy w sektorze tradycyjnym do treningu, wizualizacji danych, czy produkcji.

AR nakłada za pomocą smartfonu cyfrowe informacje na świat rzeczywisty, w programie Pokemon Go postacie z tego świata, pojawiają się na ulicach miast. Ostatnie ogłoszenie Facebooka dotyczące ich najnowszego i najtańszego zestawu Oculus Quest VR headset, pokazuje zainteresowanie i nakłady na to by przenieść wirtualną rzeczywistość do mainstreamu. Obserwatorzy branży gier, dalej czekają na kogoś, kto wprowadzi nowy pomysł na grę w rozszerzonej rzeczywistości, również wprowadzenie gamifikacji do innych dziedzin, w tym służby zdrowia i edukacji stwarza nowe możliwości przedsiębiorczym młodym osobom.



## Introducing 'Facebook Horizon,' a New Social VR World, Coming to Oculus Quest and the Rift Platform in 2020

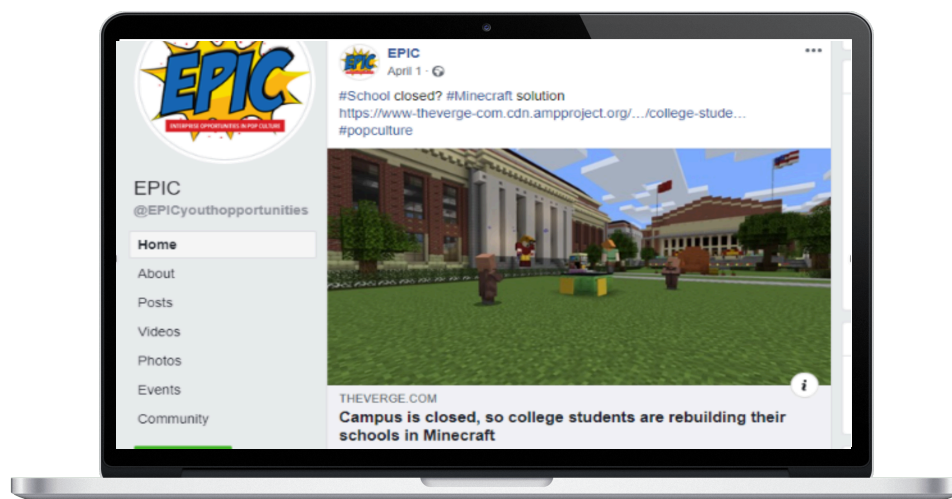
Today at OC6, we unveiled Facebook Horizon, a new social VR world coming to Oculus Quest and the Rift Platform in 2020. A culmination of...

[Learn More](#) >

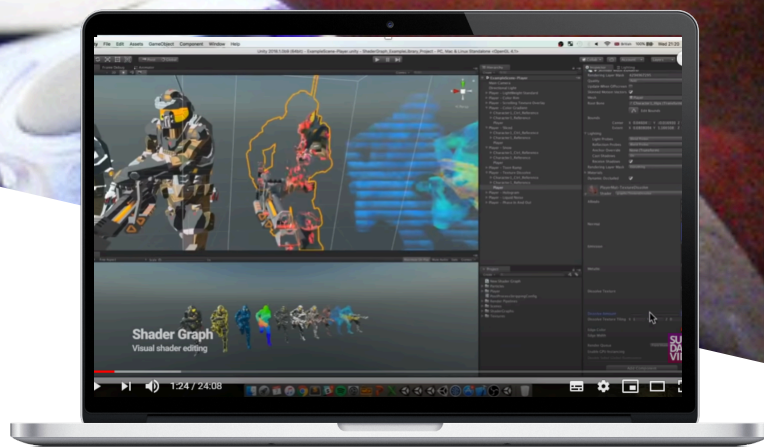
Sektor muzyczny także uległ tej transformacji, za sprawą takich usług jak Plug DJ, która pozwala młodym osobom na tworzenie imprez muzycznych dla swoich przyjaciół, tworzenie awatarów, tworzenie playlisty i osiągnięcie kariery, która w innych okolicznościach wymagałaby dostępu do wyposażenia klubowego a to kosztuje.

## Plug Dj

Wiele ważnych trendów pop kultury jest zależnych od świata cyfrowego, a także rozwija się w nim. Niektóre będą omówione w dalszej części, choć nowe pomysły i szanse pojawiają się stale w tym dynamicznym świecie.



## BRANŻA GIER



Nowa generacja graczy, która wychowała się na konsolach do gier, poświęciła też dużo czasu, aby stać się wirtuozami tej dziedziny. Do perfekcji opanowali oni środowisko tej branży i stworzyli nowe wirtualne więzi w oparciu o swoją pasję. Dzięki temu powstała ogromna i złożona branża. Obecnie jest ona dwa razy większa, niż połączona branża filmowa i muzyczna, która rozwija się szybciej niż jakakolwiek inna branża. Ten wzrost jest napędzany przez rozwój technologii i trendy, takie jak gry mobilne i bezprzewodowe, a także konsole o niskim zużyciu energii, idealne dla rynków wschodzących.

Według statystyk obecnie w Europie mamy 446 milionów graczy, zysk ze sprzedaży gier to 20 miliardów euro. Tylko w Wielkiej Brytanii ten sektor jest wart 3,86 miliardów £. Obecnie zmienia się wizerunek studia jako giganta z milionami do wydania na wyprodukowanie gier dla dużych marek, teraz nawet małe studia mogą połączyć siły w tworzeniu gier, na które nie trzeba wydawać ogromnych pieniędzy, co wcześniej było barierą dla młodych przedsiębiorców, zwłaszcza na rynku gier mobilnych.

*„Wielokrotnie byliśmy świadkami tego, jak grupa przyjaciół mających pomysł i determinację, potrafi stworzyć w biurze, czy w garażu grę, która osiągnie światowy zasięg.”*

**Simon Reed, Tutor**

### Pięć kroków dzielących nas od tworzenia gier

*„Gry tworzą ludzie jak wy. Można je tworzyć poprzez sztukę, rysunek, animację, programowanie, projektowanie czy muzykę.”*

**Tim Schafer, Double Fine Productions**

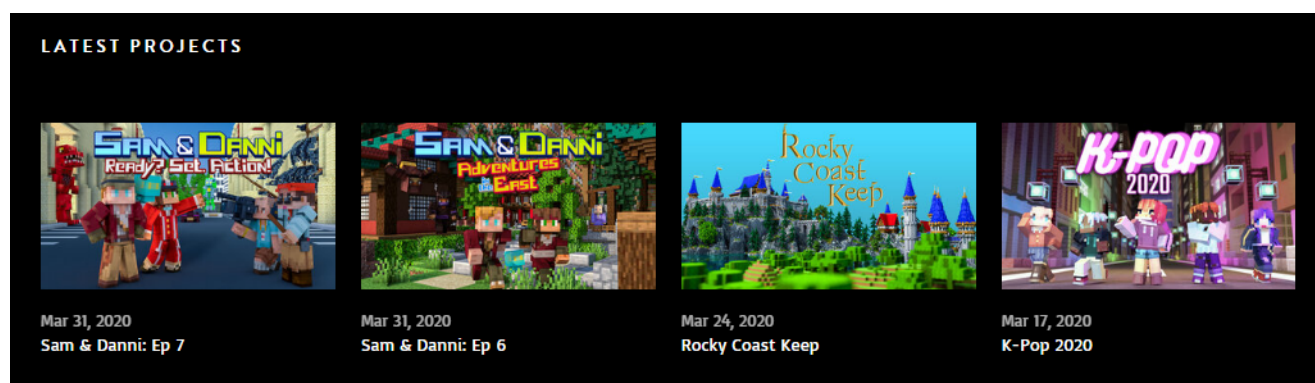
### Jordan Casey – Irlandzki nastoletni przedsiębiorca w cyfrowym świecie

## Tworzenie krajobrazu online

Nowe narzędzia do tworzenia gier sprawiają, że rynek jest bardziej przystępny dla młodych osób z pasją, ale bez umiejętności w programowaniu.

## Top 5 Silników do Tworzenia Gier Dla Początkujących

Nagła popularność gier interaktywnych, a zwłaszcza gra Minecraft, rozwinęły pole do tworzenia wirtualnej zawartości do nich, takich jak nowe światy, którymi można handlować.



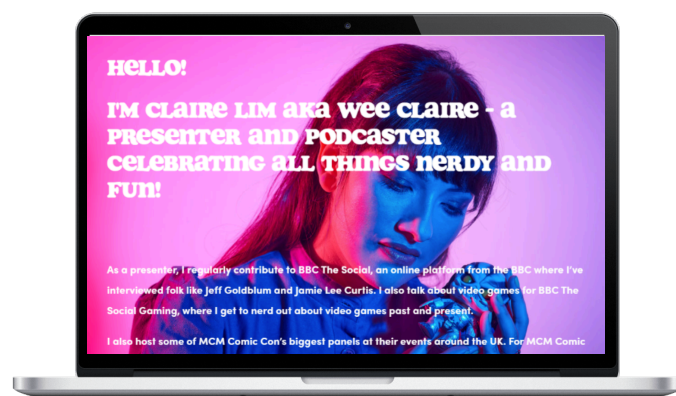
## Blockception

Blockception to firma zajmująca się tworzeniem zawartości edukacyjnej i rozrywkowej do „Minecrafta”. Założona w 2015 r. z siedzibą w północno zachodniej części Irlandii. Sam zespół rozwijał się powoli, tworząc szczegółowe mapy do przygód i wrażenia z gry. Obecnie jest to oparty na społeczności zespół pasjonatów składający się z 55 projektantów środowiska, scenarzystów, modelarzy, aktorów użyczających głosu i programistów z całego świata.

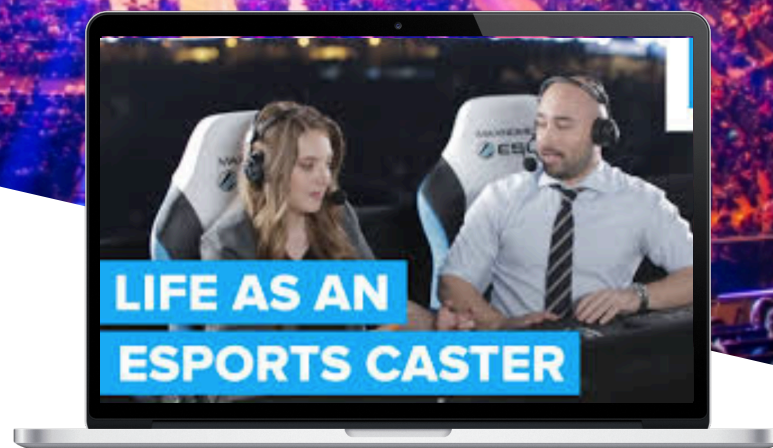
Poza środowiskiem tworzącym gry, społeczności graczy powstają dzięki młodym przedsiębiorcom, którzy prowadzą je jak firmy, czerpiąc zyski z reklam, promocji produktów i subskrypcji.

## Wee Claire – Tworzenie kanału na YouTube

Siłą biznesów związanych z grami jest to, że ich genezą jest istniejący wcześniej entuzjazm, i codzienne działanie dużej grupy młodych osób. Razem stworzyli oni niszowe, nisko kosztowe okazje biznesowe dla osób kreatywnych. Mają też taką przewagę, że nie muszą się znajdować w centrum miasta, nawet wieś z dostępem do Internetu może stać się bazą nowego biznesu. Te miejsca również mogą tworzyć społeczność fanów, partnerstwa biznesowe i współpracować z ludźmi z całego świata.



## E-SPORTY



Branże ulegają ewolucji, a młode osoby które kiedyś grały, a obecnie oglądają turniej gier i obserwują grających w nich zawodników tak, jak ich rodzice oglądali w telewizji zawody sportowe. Z tego powodu biznes zaczął szukać sposobności daleko poza kupowaniem gier, tworząc dzięki młodym przedsiębiorcom nisko kosztowe nisze w świecie gier, obecnie znane jako e-sporty.

Koncepcja e-sportów stanowi światowy fenomen, który w ciągu ostatnich kilku lat bardzo szybko się rozwijał, przynosząc wielomiliardowy dochód. Ponieważ jest to dość młoda branża, ciągle tworzy ona nowe społeczności i szanse na rynku. Osobom starszym formuła rozgrywek e-sportowych może zniekształcić obraz kunsztu i umiejętności, jakie rozwijają u siebie uczestnicy, w tym też umiejętności biznesowe.

[Od medialnego pośmiewiska do medialnego fenomenu](#)

[Top 10 komentatorów e-sportów](#)

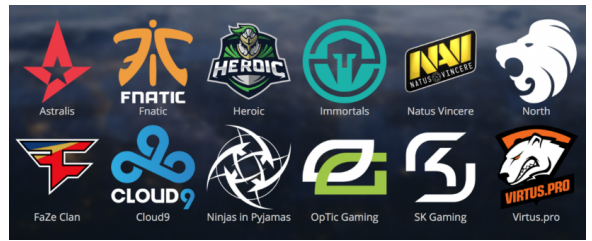
[E-sportowi komentatorzy od kuchni](#)

[Jak zostać profesjonalnym graczem League of Legends w wieku 18 lat](#)

[7 rzeczy do rozważenia, zanim zostanie się zawodowym graczem](#)

Różne ligi, działające w fizycznych i wirtualnych turniejach, to pełnoprawne przedsięwzięcia. Tak samo jak zespoły które w nich grają. Wielkie nazwiska w sporcie tradycyjnym, takie jak Dawid Beckham, obecnie posiadają własne drużyny w e-sporcie. Zespoły i sama ligi zarabiają na nagrodach, reklamie, sponsoringu, promocji czy sprzedaży biletów.

Na przykład jedna z marek światowej rozrywki, Fnatic ma siedzibę w Londynie, a zajmuje się wyszukiwaniem i wspomaganiem graczy i twórców. Ich widownia na całym świecie to 55 milionów osób. W 2020 firma wygenerowała ponad 100 milionów godzin materiałów z rozgrywek, gdzie ich graczy wspierają zespoły twórców treści.



## Fanatic

### Jak stworzyć profesjonalny zespół do e-sportów

Dla samych graczy nagroda pieniężna bywa olbrzymia. Najmłodsza osoba, jakiej udało się wygrać nagrodę główną turnieju, czyli 1,000,000 \$ to 15 letni Jaden 'Wolfiez' Ashman.

### Jaden wyjaśnia jak gra Fortnite zmieniła jego życie.

Jednak chwała i dramaty wielkich nazwisk świata gier i wielkich firm, podobnie zresztą jak w innych sektorach pop kultury, to jedynie mały procent bardzo złożonego rynku, gdzie istnieje wiele nisz dla młodych przedsiębiorców, którzy mają ograniczone środki, ale za to wielką pasję do gier.

*“Ludzie zaczynają dostrzegać, że branża e-sportów oferuje wiele ścieżek kariery i wiele możliwości dla młodych osób. To nie tylko zawodowi gracze z samego topu, których zarobki są sześciocyfrowe, lub siedmiocyfrowe – w e-sporcie jest wiele ścieżek kariery, tak jak w tradycyjnym sporcie. Można pracować jako komentator, trener, można pracować w sprzedaży i marketingu, prowadzić wywiady – istnieje cały rozwijający się ekosystem.*

***Dominic Sacco British Esports Association.***



Poza turniejami, osoby zajmujące się profesjonalnie grą, mogą korzystać z platform takich jak Twitch czy Smashcast, które pozwolą im robić transmisje swoich gier na żywo.

Tych platform używają zarówno amatorzy, jak i profesjonaliści w celu budowania społeczności graczy i listy subskrybentów. Przedsiębiorcy w streamingu na żywo działający na Twitch-u zaczynają zarabiać po

pozyskaniu 500 subskrybentów, dzięki czemu mogą zostać partnerami. Płaci się im na podstawie tego, ile osób nacisnęło przycisk subskrypcji na ich stronie głównej na platformie. Subskrybenci robią miesięczną opłatę, z czego połowę dostaje platforma, a połowę streamer. Widzowie mogą też wpłacać darowizny na rzecz swoich ulubionych streamerów. Natomiast streamerzy najwyższej notowani, z dużą ilością zwolenników, dostają pieniądze ze sponsoringu, tak samo jak zawodowi gracze.

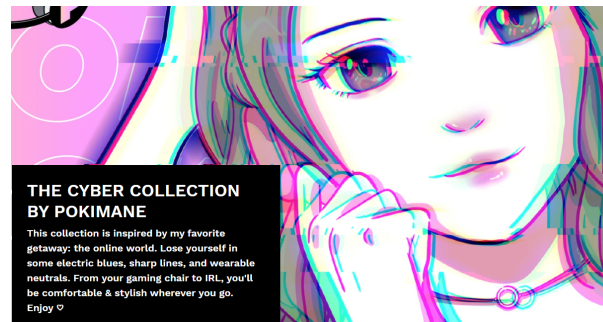
### Top 10 najlepiej zarabiających streamerów

Najpopularniejsza streamerka na platformie Twitch ma 3,500,000 widzów, a zarabia za swoje występy miliony, nie licząc prowadzonego przez nią dodatkowo przedsiębiorstwa.

### **Pokimane.**

Streamerzy jak Pokimane są zaangażowani w prowadzenie przedsięwzięcia, tworzący złożone biznesy na wielu platformach, które przynoszą zyski.

### Jak zacząć swój biznes ze streamem

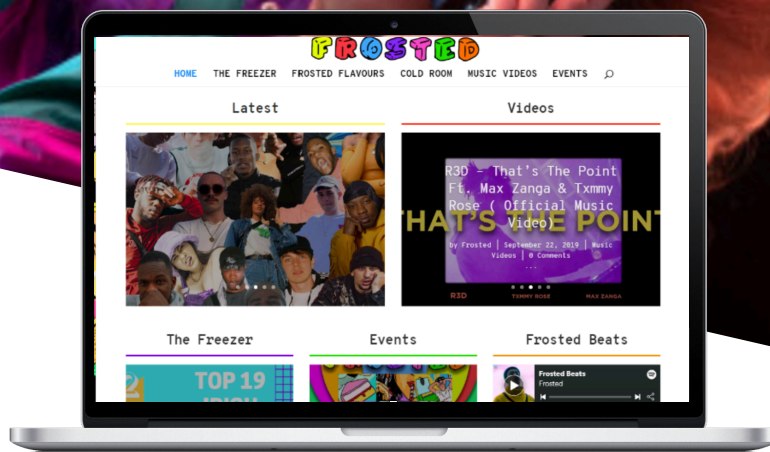


Na niższych szczeblach streaming-owego biznesu związanego z e-sportami, wydatki związane z zakupem sprzętu są niższe w porównaniu z wydatkami w innych rodzajach biznesu. Pozwala to młodym osobom badać możliwości nie ponosząc finansowego ryzyka. Jest to szczególnie korzystne w przypadku przedsięwzięć pomocniczych w treningu online-owym, czy pomocy innym graczom.

W odpowiedzi na zapotrzebowanie część dostawców usług edukacyjnych dołączyła do swojej oferty tematycznej e-sporty.

Na przykład uniwersytet w Roehampton w Londynie oferuje studentom program stypendialny na e-sporty, z drugiej strony uniwersytety w Stanach Zjednoczonych oferują stypendia, aby stworzyć własne drużyny e-sportu podobnie jak mają własne drużyny futbolowe.

## MUZYKA



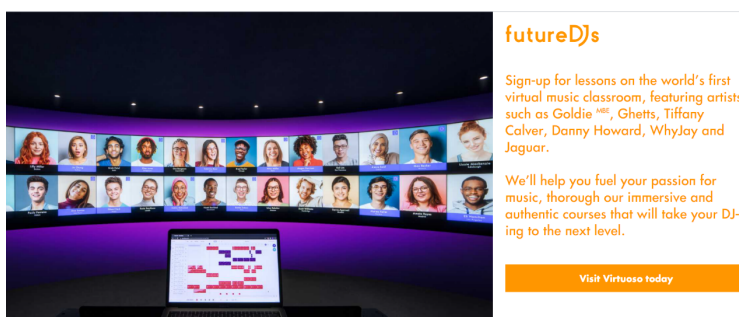
Media cyfrowe i nowe technologie otworzyły branżę muzyczną dla wykonawców i muzycznych przedsiębiorców, jak jeszcze nigdy w historii. Tworzenie i dystrybucja utworów muzycznych uległa transformacji i jest obecnie dostępna z każdego zakątka na ziemi.

Wraz z pojawieniem się możliwości tworzenia własnej playlisty zaczęła zanikać konwencjonalna forma albumu studyjnego. Dla osób zainteresowanych tą zmianą stworzyła możliwości robienia własnych teledysków, prowadzenia dziennikarstwa muzycznego, wydarzeń muzycznych i wielu innych.

### [Frosted – Platforma do Irlandzkiej Urban music](#)

Festiwale w wirtualnej rzeczywistości, ciche dyskoteki (silent disco), oraz najprostsze transmisje zawartości wyświetlane w domu lub kinie to przykłady nowych mediów. Wiele takich rozwiązań zostało zaadoptowanych przez muzyków pracujących z wysoką kulturą, jednak technologia oferuje lepsze szanse dla zwykłych muzyków i kompozytorów.

**„Bycie didżejem traktuje się jako karierę, jest to też lukratywna kariera, zależna od popularności. Jest ona bardziej otwarta niż kiedykolwiek. Sprzęt jest tańszy, jest dostęp do muzyki, największym minusem przy nauczaniu tego zawodu, jest brak doświadczonych nauczycieli” Mark Blundell, tutor at Future Djs**



### [Didżeje przyszłości](#)

Dla osób żyjących poza tradycyjnymi centrami kultury, lub mającymi upodobania do niszowej muzyki

wirtualne środowisko muzyczne ma ogromne zalety, zwłaszcza że widownię na całym świecie można znaleźć siedząc w sypialni, czy z biurka. Firmy zajmujące się VR przewidują że „rozwój festiwali w rzeczywistości wirtualnej to nie kwestia 10 lat, lecz 2 lat kiedy połączenia internetowe będą dość szybkie, a sprzęt do VR-u będzie ogólnie dostępny,” Ersin Han Ersin, projektant pracujący w Marshmallow Laser Feast.

Artyści muzyczni mogą przyciągnąć odbiorców oferując swoje utwory za darmo, co powinno zwiększyć zainteresowanie ich własnymi stronami, gdzie mogą oni ustalać ceny i na tym zarobić.

## Soundcloud

Hear what's trending for free in the SoundCloud community



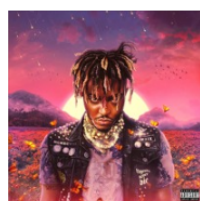
Drowning  
PSL



2020 الرخصة كليه الجنه  
Omar Kamal | عمر كمال



Life's A Mess Ft. Halsey  
Juice WRLD



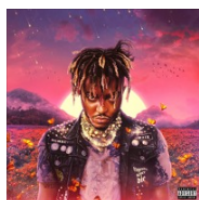
Conversations  
Juice WRLD



YoungBoy Never Broke Ag...  
Atlantic Records



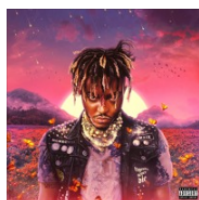
Wishing Well  
Juice WRLD



Blood On My Jeans  
Juice WRLD



Come & Go Ft. Marshmello  
Juice WRLD



Hate The Other Side Ft. Ma...  
Juice WRLD



Prospect (feat. Lil Baby)  
iann dior



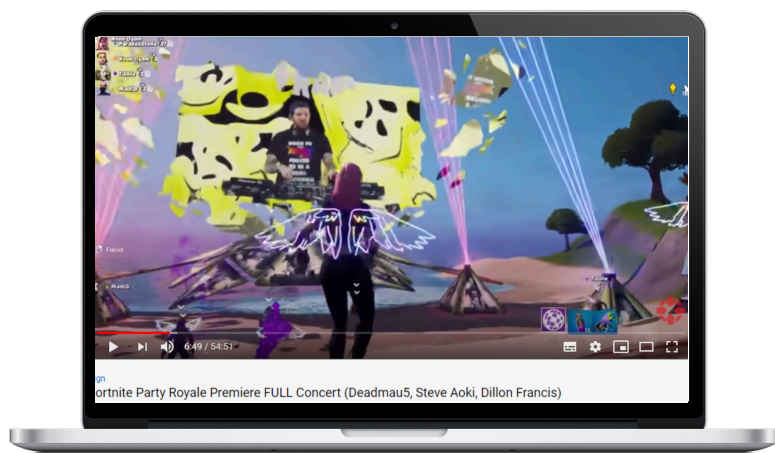
Tell Me U Luv Me (with Tri...  
Juice WRLD



Titanic  
Juice WRLD

Niedawno artysta wcześniej znany z Hip Hopu, prowadząc wirtualny koncert na platformie Fortnite Party Royale zebrał widownię liczącą 15 milionów fanów.

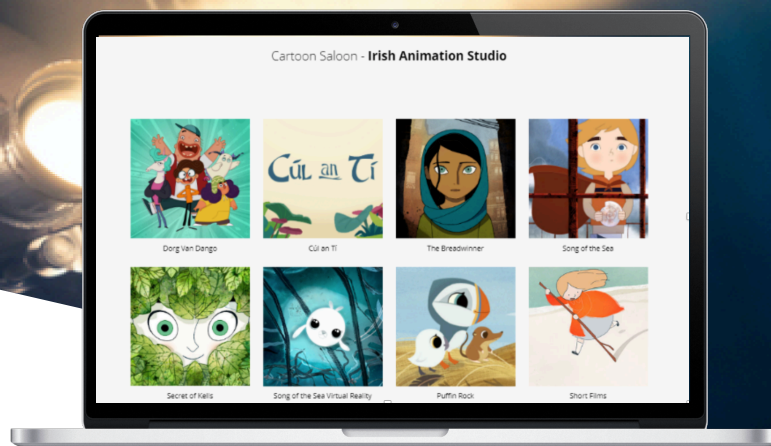
## Premiera na kanale Party Royale na YouTube



Tak duża widownia niebawem stworzy okazje dla przedsiębiorców, którzy potrafią przełamać status quo. Jedną z odmóg takiego biznesu jest niewątpliwie firma tworząca kostiumy do przedstawień Hip Hop-owych, czy ubrania na co dzień.

## Przedsiębiorczość w Hip Hopie – pokonanie systemu

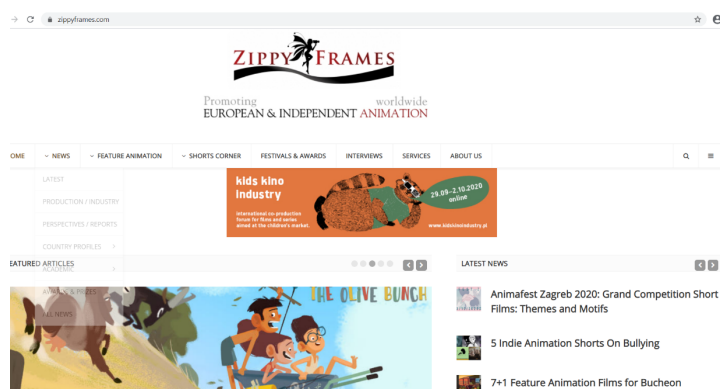
## PRZEMYSŁ FILMOWY



Nowi producenci, tacy jak Netflix czy Amazon, a także nowe technologie wywarły ogromny wpływ na tradycyjny przemysł filmowy. Produkcje dla tych kanałów tworzy się w całej Europie, co stwarza szanse także dla obszarów wiejskich oraz zachęca do inwestycji w studia, które znajdują się z dala od tradycyjnych centrów filmowych, takich jak Londyn. Przykładowo History Channel kręcił programy w Ashford Studios w Ballyhenry hrabstwo Wicklow, gdzie zainwestowali 30 milionów € zatrudniając do obsady 500 osób, zainwestowali też 20 milionów € w scenografię, oraz w same budynki. Przy takim budżecie, a także wsparciu technicznym, pojawiły się nowe okazje dla młodych osób, które są gotowe uczyć się i rozwijać swoje zdolności kreatywne.

### Nigdy nie zgadniesz, które filmy i programy telewizyjne były kręcone w Irlandii

Pojawienie się nowych i rozwojowych możliwości biznesowych w przemyśle filmowym, zainicjowało szereg inwestycji w startujące małe przedsięwzięcia pochodzące z sektora publicznego. W przypadku start-up-ów, wsparcia biznesowego można szukać w branżach takich jak animacja, czy projektowanie, w których fundusze i szanse w prowadzeniu własnych projektów gwarantuje Narodowy Instytut Filmowy. W całej Europie istnieje także sieć wsparcia.



### Cartoon Saloon – Podróż przedsiębiorcy w pop kulturze

### Zippy Frames – Europejska sieć twórców animacji

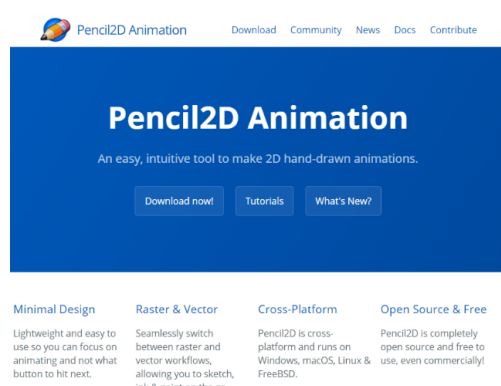
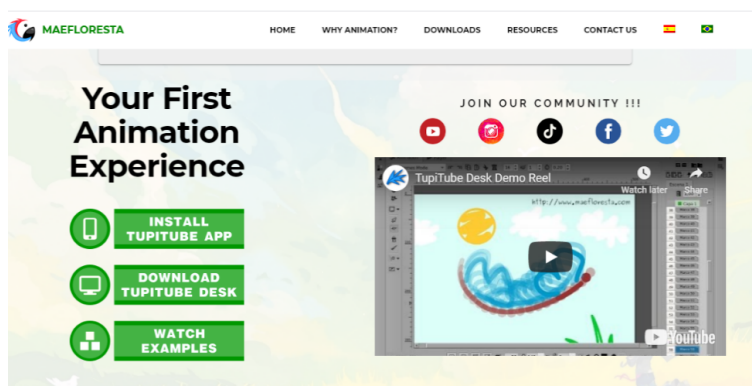
## [Chorwackie studio animacji Recircle](#)

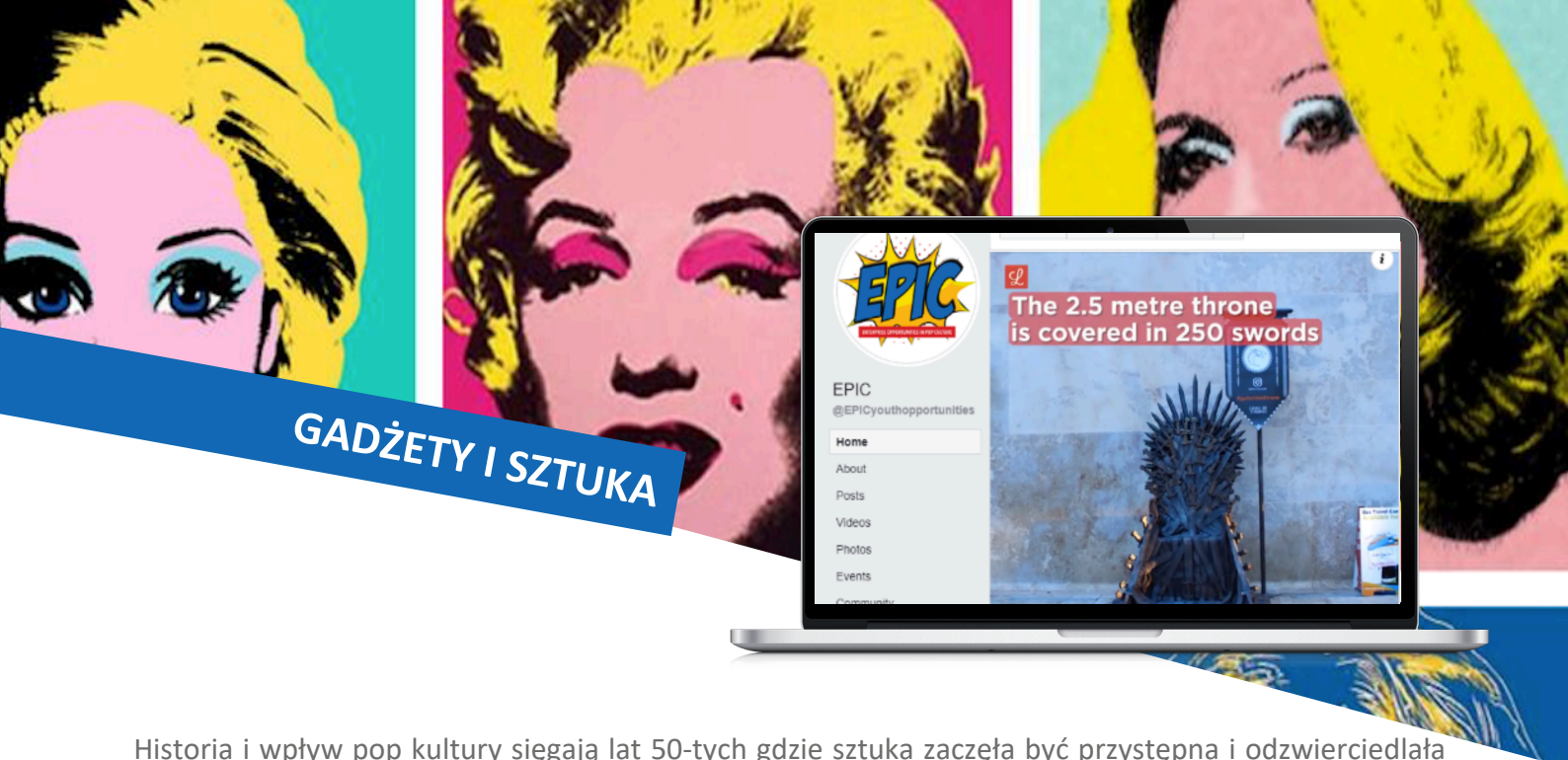
Pop kulturowe okazje w niszach biznesowych dają młodym osobom możliwość przetestowania danego biznesu bez ponoszenia dużych kosztów. Przykładem są darmowe, a także nisko kosztowe subskrypcje na programy do animacji 2D i 3D dostosowane do różnych poziomów zaawansowania. Pozwoli to młodym osobom poznawać swoje zdolności kreatywne, oraz tworzyć wysokiej klasy produkcje.



## [Pencil 2D](#)

## [Maefloresta](#)





## GADŻETY I SZTUKA

Historia i wpływ pop kultury sięgają lat 50-tych gdzie sztuka zaczęła być przystępna i odzwierciedlała kulturę popularną. Energia wytwarzana przez pop kulturę może napędzać wiele kreatywnych przedsięwzięć tworzących sztukę, czy nowe gadżety, a młode osoby które je prowadzą, mają wycucie danej subkultury do której są one skierowane. Niezależnie czy chodzi o uwielbianą książkę, program telewizyjny, czy film, zawsze znajdują się artyści i rzeźbiarze gotowi stworzyć i sprzedać swoje interpretacje postaci, czy uniwersum.

Akcesoria związane z pop kulturą, przedmioty kolekcjonerskie, kostiumy, czy rekwizyty tworzy się i rozprowadza na różne sposoby. Obejmuje to kubki, ubrania, meble, papeterię, karty do gry, sprzęt domowy, pluszowe zabawki, ręcznie robiona biżuterię i inne. Przedstawiciele subkultur, w tym fani horrorów, fani muzyki gotyckiej, fani anime, czy hip hop; wszyscy są otwarci na twórczą interpretację i powstające z tego gadżety.



### Deskorolki stylizowane w pop kulturze

#### Hairy Baby

#### Tworzone budżetowo firmy sprzedające koszulki

#### Hysteria Machine

#### Anime Los Angeles



Umiejętności i wiedza o tworzeniu sztuki nie są już wymagane. Programy do tworzenia sztuki cyfrowej i projektowej są powszechnie dostępne i często darmowe, co czyni przedsiębiorczość kreatywną znacznie bardziej przystępną.

## PRZEWODNIK THE BROKE ARTIST PO SZTUCE CYFROWEJ

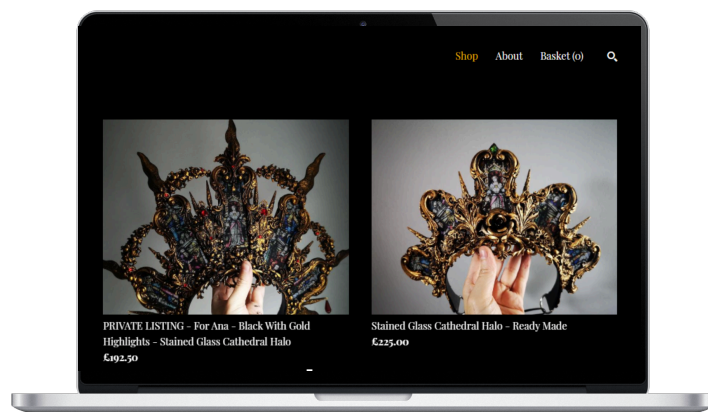


*Dla kreatywnych geek-ów tradycyjna sztuka jest bardziej przystępną ścieżką, jeśli zainwestują trochę czasu w nowe umiejętności.*

**Ajan Boeve - stained glass geek**

### Hysteria machine – Zamiana pasji w kreatywny biznes

Artyści działający w świecie cyfrowym mają jako swoich odbiorców całą planetę. Przy nowych platformach do marketingu i narzędziach kreatywności, powstają szanse dla artystów, twórców i fanów znających niszowe rynki. główni gracze często wychodzą poza swój macierzysty rynek, budując markę i otwierając swoje sklepy na całym świecie.



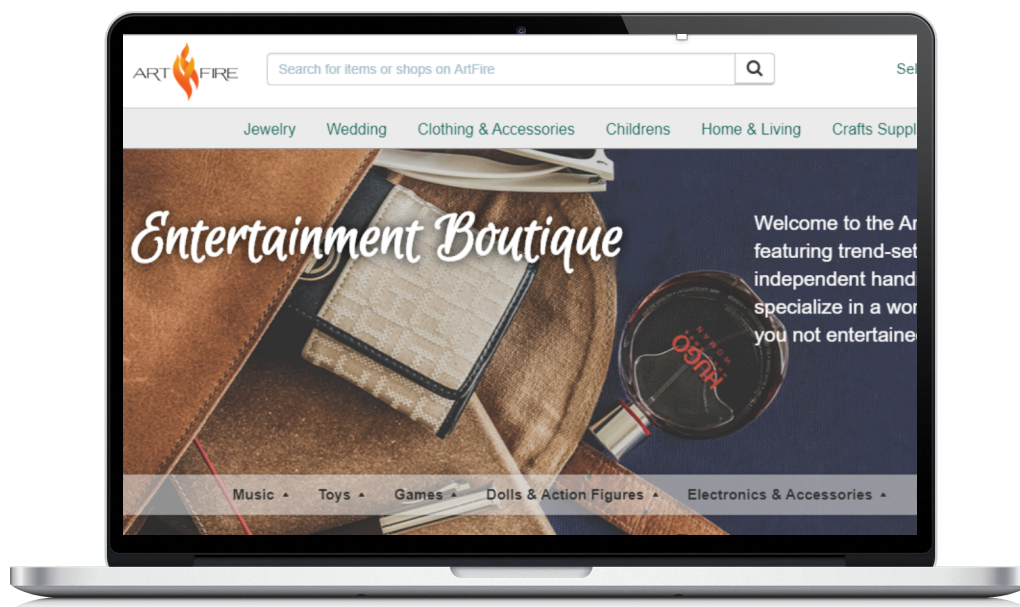
Etsy to jeden z najlepiej znanych sklepów internetowych dla rzemieślników i producentów gadżetów, oferujący wsparcie początkującym. Są też inne opcje dla niszowych produktów i rynków docelowych.

### Internetowe rynki dla zaradnych przedsiębiorców

#### Etsy dla Początkujących

#### Rzeczy, których nie znajdziesz w Sieciówkach

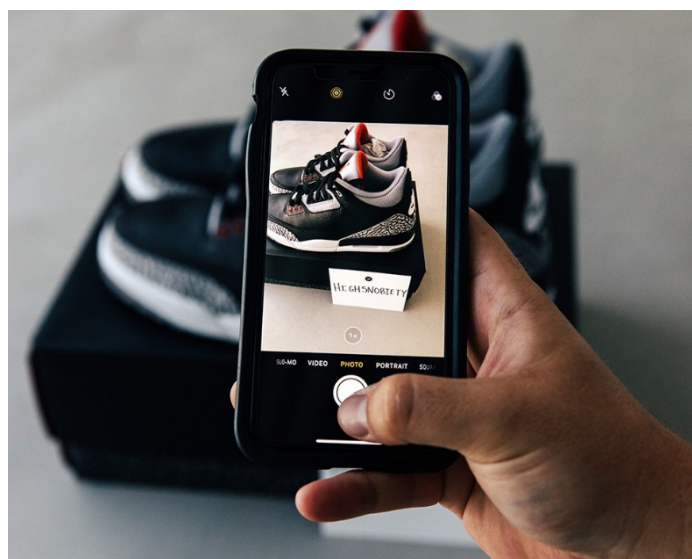
#### Artfire



Osoby które nie posiadają talentu artystycznego, ale za to czują i rozumieją nowe trendy, mogą spróbować swoich sił na rynku przedmiotów kolekcjonerskich.

### Poradnik o sprzedaży kolekcjonerskich sneakersów dla początkujących

“Najbardziej pożądane figurki, są trudnodostępne i zależy to od osoby szukającej i fandom-u... zwykle są to starsze, ograniczone ilościowo (12, 24, 48 sztuk) figurki, które pojawiały się w programach, czy na zlotach typu Comic-Con w San Diego. Wiele z nich jest nieosiągalne, na przykład bezgłowa figurka Neda z GoT”



- Funko is talking to eBay about creating a virtual marketplace for its pop-culture collectibles.
- The toymaker and e-commerce giant are "having conversations" about making a secondary market where collectors can trade their Funko bobbleheads and figurines.

### Sprzedawanie zabawek pop kulturowych w 21 wieku

### Nowe rynki do handlu przedmiotami kolekcjonerskimi

## COS PLAY



Wydarzenia Cos play-owe wspierane przez społeczność fanów, to świetna okazja dla kreatywnych twórców gadżetów. Najlepszym sposobem dla fanów, na zanurzenie się w swoim ulubionym fikcyjnym świecie jest założenie stroju postaci w nim występującej. Niezależnie czy ktoś wybiera się na Halloween, czy uczestniczy w zlocie fanów, ludzie są gotowi dużo zapłacić za autentyczne, ręcznie szyte kopie stroju danej postaci. Podczas niszowych wydarzeń handlarze spotykają fanów gatunku Anime, Horrorów, komiksów o super bohaterach, oraz innych przedstawicieli subkultur które w Internecie mają wielkie poparcie.

### World Cosplay Summit

### Kalendarz imprez Cos Play



Na przykład Steam punk to gałąź gatunku Fantastyki Naukowej, którego cechami rozpoznawczymi są przedmioty i stroje inspirowane wiktoriańskim stylem i maszyny industrialne napędzane parą.

Jest to gatunek związany z Amerykańskimi i Brytyjskimi imprezami dla fanów, którzy są zainteresowani gadżetami takimi jak kapelusze, gogle, czy sztuczna broń.

### Steam Punk w Wielkiej Brytanii

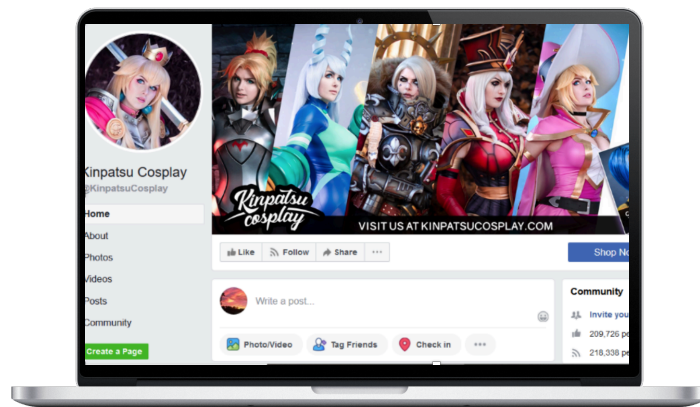
Internetowe sklepy obecnie sprzedają kostiumy i peruki i akcesoria robione na zamówienie i oparte na każdym temacie, od filmów Disneya i komiksach aż po Anime i gry wideo. Wiele takich produktów sprzedaje się za 100 € i więcej jeśli jest to produkt robiony na specjalne zamówienie. Takie biznesy tworzy się za pomocą portalów takich jak Etsy, YouTube i innych platform stworzonych, by pomóc młodym przedsiębiorcom.

[Weirdo Ellie Cosplay](#)

[Bizuteria z Gry o Tron na Etsy](#)

[Kinpatsu Cosplay](#)

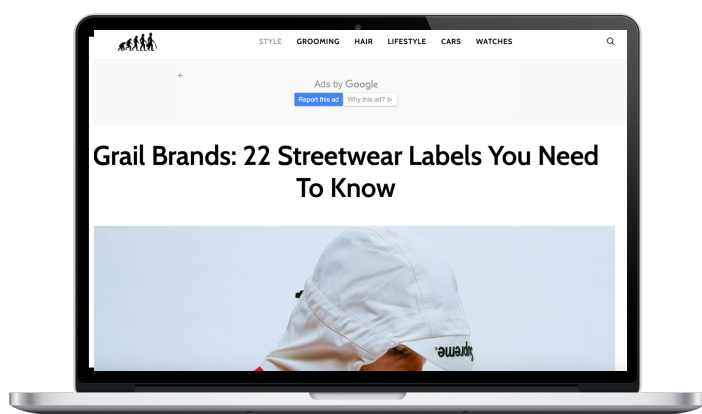
[Fairytas – Stań się istotą z innego wymiaru](#)



## MODA

Dziedzina tradycyjnych marek kojarzonych z modą, takich jak Yves San Laurent, czy Armani to głównie przedmioty dla elit, posiadających ogromne budżety. Także sprzedawcy na rynku masowym prowadzą ogromne przedsięwzięcia, inwestując dużo w sieci sklepów i produkcję. Jednak połączenie pop kultury, mediów społecznych i zakupów przez Internet zmieniło i otworzyło ten rynek jak nigdy wcześniej. Pojawienie się mody ulicznej, która wyrosła z subkultur takich jak Hip Hop, czy jeżdżenia na deskorolce sprawiło, że moda stała się jeszcze bardziej przystępna.

### [22 marki mody ulicznej](#)

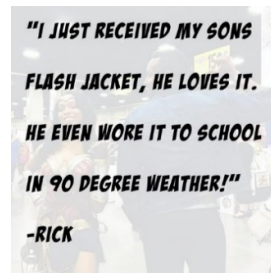


Młodzi przedsiębiorcy szybko wykorzystali okazję. Piętnastoletni Gerald Devacci wraz z dwójką przyjaciół, zaczął swoją działalność z modą uliczną w 2012 mając tylko 10£. Pierwsze logo zaprojektowali za pomocą Microsoft Paint, zrobili nadruk na koszulkach które później sprzedawali w swojej szkole. Później założyli własną stronę Internetową, a towar dostarczał im miejscowy sklep. Po tym jak w 2016 nakręcili swoje pierwsze video, zostali zwerbowani przez TK Maxx, dla których projektowali ubrania, które pojawiały się w sklepach w całym kraju.

### [Historia Devvaci'ego](#)

Założone przez zdeklarowanego nerda, Hero Within skupia się na wszystkim co geek-owe, tworząc modę codziennej opartą na wzorach pop kultury.

## Geek Chic - Hero Within



Dla osób które nie chcą się bawić w szycie i dystrybucję odzieży powstały platformy e-handlu, które biorą na siebie produkcję i wysyłkę towaru w małych ilościach. Przykładem jest mieszcząca się na Malcie firma Teepublic, która umożliwia artystom sprzedaż swoich pomysłów klientom bez angażowania się w produkcję czy marketing.



## Teepublic – Miejsce dla twórców

Dla osób ze zdolnościami w rzemiośle, pop kultura stwarza coraz to nowe okazje. Przykładowo moda na ubiór z Peaky Blinders zaczęła się od serialu transmitowanego w Wielkiej Brytanii i przez platformę Netflix. Gangsterski dramat osadzony w 1920 roku miał wielki wpływ na mainstreamową modę męską, przenikając też do cyfrowego handlu gadżetami, inspirując wszystko, od koszul po akcesoria, nie zapominając o kapeluszach.

## Ubrania z serialu Peaky Blinders dostępne na Etsy



## SZTUKA KOMIKSU

Komiksy to duży rynek, istniejący na pograniczu biznesu i sztuki. Szacowana wartość rynku w Ameryce północnej to 1 bilion \$. Jedni z największych i najbardziej rozpoznawalnych wydarzeń z tym związanych to Comic Con w San Diego. Jest to miejsce spotkań dla branży i zawodowych twórców. To tutaj odkrywane są nowe talenty i podpisywane są umowy.

Z punktu widzenia biznesu, fani przychodzą tu, aby spotkać ulubionych artystów, scenarzystów i wykonawców, co tworzy okazje do sprzedaży gadżetów i sztuki, którą preferują subkultury. W ostatnim czasie sama impreza przyciągnęła 130,000 fanów i przedstawicieli branży.



### Comic Con w San Diego

W epoce, gdzie pasje nabierają znaczenia, to co było dotąd jedynie amerykańskim fenomenem, zostało zaadaptowane na całym świecie, a obecnie festiwale komiksu odbywają się w całej Europie. W roku 2013 otwarto pierwszą w Polsce instytucję poświęconą sztuce komiksu – Centrum Komiksu w Łodzi – będącego częścią Domu Literatury w Łodzi. Inspiracją było Belgijskie Centrum Komiksu w Brukseli.

### Wywiad z szefem Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej

Obecnie Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier jest największym takim festiwalem w Polsce i w Europie centralno-wschodniej. Festiwal ten jest miejscem, gdzie twórcy komiksów i mediów elektronicznych mogą się spotkać. 27 edycji festiwalu wzięło udział 20,000 odwiedzających.

### Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi



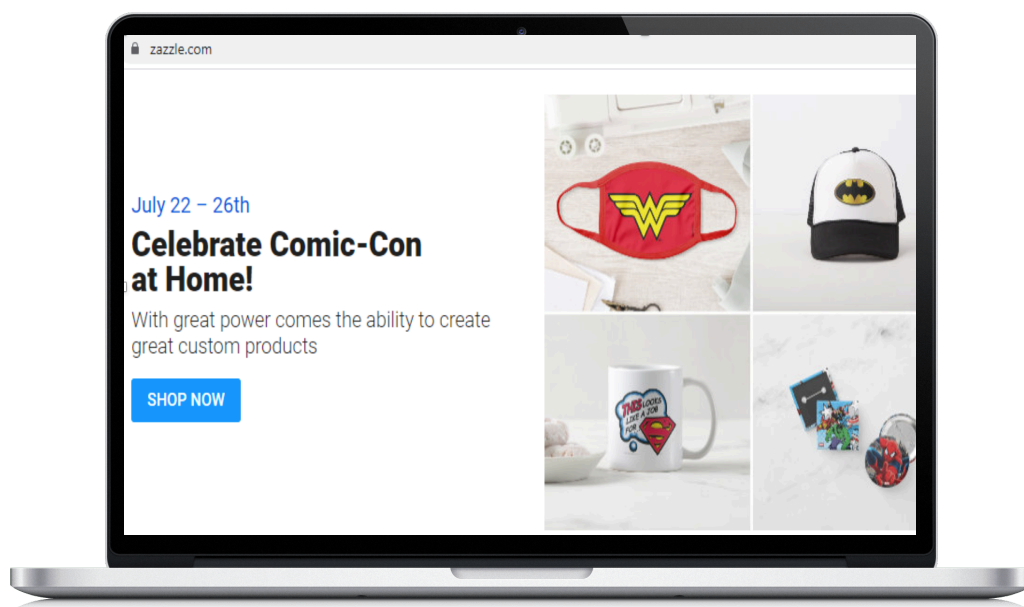
Tak jak w przypadku innych obszarów, biznes wokół sztuki komiksu stał się bardziej przystępny. Kanały dystrybucji wyszły już daleko poza tradycyjną formę druku. Platformy oferujące self-publishment rozwinęły się razem z rynkiem.

Osoby z wizją i ciekawą historią do opowiedzenia mają do dyspozycji nowe oprogramowanie, które znacznie upraszcza proces tworzenia komiksu. Wcześniejsza możliwość tworzenia bardziej profesjonalnych prac bez odpowiedniej praktyki i treningu spowodowała, że więcej jest teraz takich możliwości w mediach mainstreamowych, marketingu i komunikacji, gdyż świat staje się coraz bardziej wizualny i kreatywny.



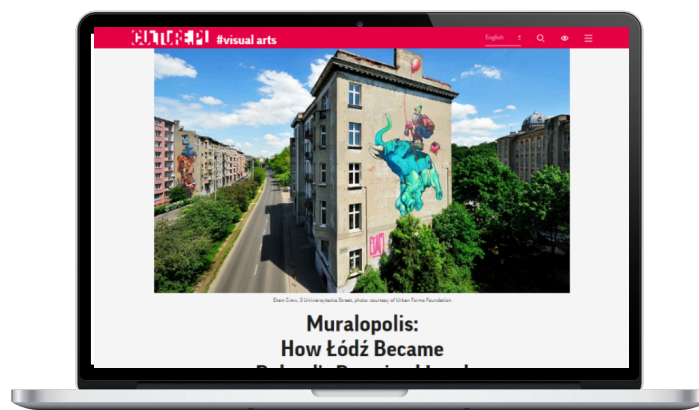
Sama branża też ulega szybkiej transformacji, impulsem do tego są także seriale animowane wydawane przez kanały typu Netflix. Dzięki większej różnorodności, Amerykańscy super bohaterowie tracą na popularności. Obecnie dwa największe trendy na rynku to powieści graficzne dla dzieci i Japońska manga. Jednocześnie sprzedaż w sklepach stacjonarnych została przyćmiona przez sprzedaż w sklepach Internetowych. Młode osoby tworzące komiksy nie potrzebują już wynajmować fizyczny powierzchni, czy drukować komiksów.

### [Tworzenie i publikacja komiksu cyfrowego](#)



## STREET ART

Tak jak większość fenomenów pop kultury, kultura street artu weszła do mainstreamu po tym, jak uznano jej siłę w odnawianiu miejskiej architektury i ekonomii. Na całym świecie artyści są wyznaczani do tworzenia murali street artu, które będą częścią atrakcji turystycznych, obejmujących wycieczki z przewodnikiem i oglądanie pracowni artystów. W Irlandii północnej, a także w Polsce powstały stałe wystawy, np., ta która powstała w Łodzi.



### Street Art w Łodzi

Ten wzrost znaczenia street artu spowodował, że obecnie dostawcy reklam są gotowi zainwestować w wielkoformatowe malowane reklamy, takie jak szeroko znany mural „Derry Girls”.



### Firma Converse sponsoruje mural oczyszczający powietrze

## Tworzenie street artu w Nowym Jorku

### Street art na świecie

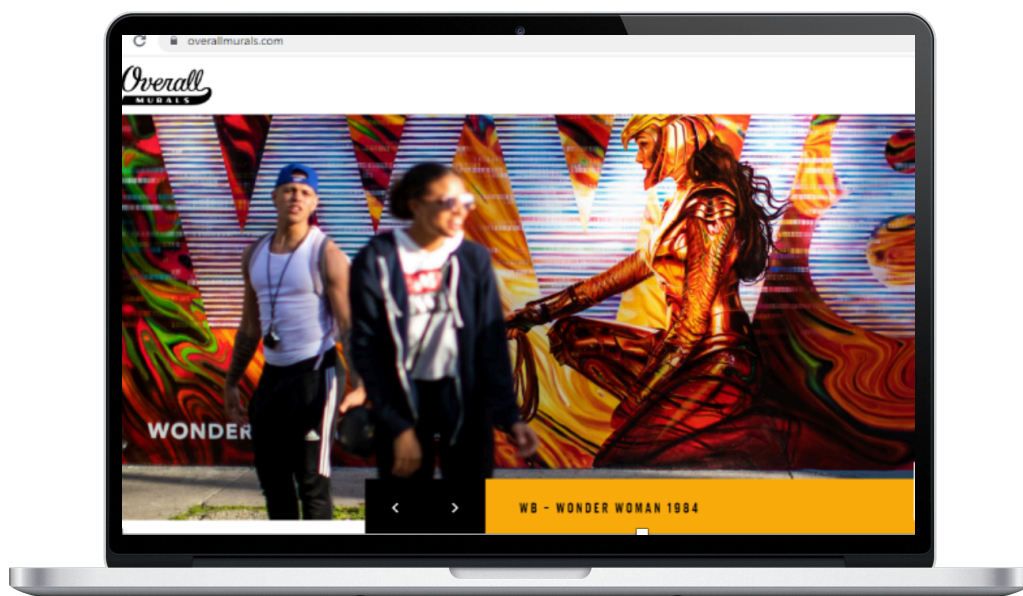
#### 23 niezwykle przykłady street artu

Zleceniodawcy rozważają też zwerbowanie innych przedstawicieli street artu, przykładem tutaj mogą być tak zwani „yarn bombers”. Są to artyści nakładający na przestrzeń publiczną ręcznie wykonaną dzianinę.



#### Jak artyści tworzą dzieła z dzianiny

Prace artystów tworzących street art coraz częściej pojawiają się na rynku sztuki pięknej. To połączenie dwóch światów powoduje, że w kulturze elitarnej tworzą się nowe możliwości kariery, pojawiają się też możliwości wejścia na rynek reklamy i projektowania produktów.





E-handel to forma biznesu, która ulega ciągłej ewolucji, jednocześnie oferując szanse biznesowe zarówno entuzjastom pop kultury, jak i geekom.

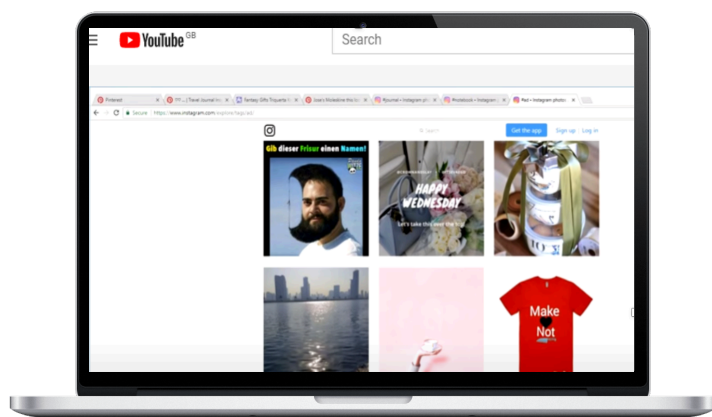
### [106 pomysłów na biznes Internetowy](#)

Istnieją rynki na produkty fizyczne i cyfrowe. Dzięki platformom takim jak Shopify czy WooCommerce sprzedaż internetowa produktów takich jak przedmioty kolekcjonerskie, sztuka i inne towary jest prostsza i bardziej opłacalna.

[WooCommerce](#)

[Shopify](#)

[Badanie rynku e-sprzedaży](#)



Tworząc stronę do e-handlu, celującą w konkretną niszę, młodzi przedsiębiorcy mogą dotrzeć do klientów poszukujących konkretnych towarów. Wiedza o danej kulturze i świadomość jej potrzeb, może stanowić przewagę na rynku i pomoże stworzyć zaufaną markę.

### [Tworzenie biznesu celującego w niszę](#)

Do rozkręcenia internetowego biznesu potrzebna jest usługa web hostingu posiadająca zintegrowany koszyk na zakupy, bądź program do e-handlu. Aby uprościć procedurę wysyłki, możliwa jest współpraca ze sklepami, które będą wysyłać produkt w ich imieniu. Takie rozwiązanie zmniejsza ilość potrzebnego sprzętu i zmniejsza koszty działalności. Takie działanie nazywa się sprzedażą bezpośrednią (dropshipping).

**I am a god-awful designer and can barely use Photoshop but a few hours on YouTube tutorials and I was able to create enough designs to start paying some bills.**

---

**Neil Lassen** E-COMMERCE AND ONLINE MARKETING ENTREPRENEUR

[Omówienie sprzedaży bezpośredniej na YouTube](#)

[Porady co sprzedawać online](#)

Kolejnym sposobem na tworzenie działalności przy minimalnej inwestycji w towary jest korzystanie z usługi „drukowanie na żądanie” oferowanej przez gigantów e-handlu takich jak Amazon.

[Jak stworzyć biznes oferujący druk na żądanie](#)

Nowe podejście do sprzedaży, w połączeniu z nowymi platformami do e-handlu, tworzy również szanse dla mobilnej płatności w sklepach tymczasowych i rynkach, jest to idealne rozwiązanie dla osób, które chcą zacząć działalność i zdobyć doświadczenie nie ponosząc ryzyka finansowego.

[SumUp – Przenośny system płatniczy dla małych firm](#)

Produkty cyfrowe to część e-handlu, która nie jest tak oczywista, ale również przystępna i dochodowa. Produkty cyfrowe to wszystkie te produkty, które można pobrać z Internetu. W tym przypadku nie ma kosztów produkcji, czy magazynowania, w tym biznesie jedyne koszty to marketing i czas. Dla młodych przedsiębiorców przydatną umiejętnością będzie robienie badań rynku i stworzenie produktu, który wygląda profesjonalnie.

Wydawnictwo Internetowe (e-publishing) to kolejna możliwość dla ekspertów od pop kultury. Niezwykle łatwe jest stworzenie e-magazynu, lub napisanie i wydanie e-książki z twojego obszaru wiedzy, tworzenie katalogu i marki wraz z innymi fanami. Niskie koszty wydawania dzieła powodują, że autor nie musi mieć dużej sprzedaży, żeby zarobić.

[Oprogramowanie Flipsnack do tworzenia e-magazynów](#)

Grupy z dostępem dla subskrybentów, to kolejna forma produktu cyfrowych, które w sposób naturalny mogą powstać z pasji do któregoś z fenomenów pop kultury opisanego w tym tekście, na przykład kultury graczy, czy muzyki. Będą to jednak okazje dość zróżnicowane i często bardzo niszowe.

[Setting up an membership site](#)



## TURYSTYKA W POP KULTURZE

Cytując z Wikipedia, turystyka w pop kulturze polega na podróży do miejsca wymienionego w popularnej książce, filmie, piosence, lub w jakimkolwiek innym medium. Tradycyjna forma turystyki kulturalnej stanowi 40% całego rynku. Jednak pop kulturowa wariacja turystyki szybko się rozwija, a współpraca między pop kulturą a turystyką tradycyjną się nasila.

Produkcje związane z pop kulturą, takie jak serial Gra o Tron, tchnęły nowe życie w biznes, który związany jest z zabytkowymi miejscami i budynkami, zmieniając je w ikony pop kultury rozpoznawalne na całym świecie. Oznacza to, że sektor tradycyjnych domów zabytkowych jest obecnie bardziej otwarty, wyrozumiały dla młodych przedsiębiorców i bardziej dla nich atrakcyjny niż opcja start-up'u.

Fani z całego świata chcą odwiedzić, doświadczyć i zostać sfotografowani w konkretnych obiektach, miejscach i budynkach znanych z filmów i telewizji. Popularność „Władcy Pierścieni” spowodowała aż 50% wzrost liczby turystów w Nowej Zelandii. Korzystające z tego biznesy w Europie stworzyły np. glamping z Hobbitami.

Dzięki filmom o Harrym Potterze stacja King's Cross przyciąga klientów, którzy chcą mieć fotografię jak idą na ścianę. College of Wizardry ma w ofercie immersyjne doświadczenia ze świata Harrego Pottera z elementami role play, wszystko to w XIX-sto wiecznym zamku w Polsce.

### [College of Wizardry](#)





Sukces Gry o Tron spowodował wysyp biznesów związanych z tym biznesów na Malcie, Chorwacji, Irlandii Północnej i w każdym miejscu, gdzie kręcono serial.

Dubrovnik w Chorwacji to miejsce, gdzie głównie kręcono ujęcia z Królewskiej Przystani, fikcyjnego miasta w Grze o Tron, z czego korzystają miejscowi przedsiębiorcy tworząc tematyczne wycieczki, dające możliwość przeżycia scen z serialu, odgrywając swoje ulubione postacie.

Często używaną lokacją w Irlandii Północnej było Castle Ward. Jest to jedna z baz biznesów oferujących doświadczenia z serialu, jednocześnie rozpalając wyobraźnię fanów i łączy ich ze stworzonym miejscem, które tak pokochali w serialu.

### [Game of Thrones Tours - Dubrovnik](#)

### [Winterfell Tours - Northern Ireland](#)

#### OPTION 1 – WINTERFELL CASTLE & DEMESNE

Experience the real Westeros with a visit to the Winterfell movie set at Old Castle Ward a beautiful castle & 1000 acre sprawling demesne used for filming the epic adaption of George RR Martins Game of Thrones novels in Northern Ireland.

Your private tour guide (who has acted in the show) will take you around Winterfell Castle & its vast demesne (20 key film locations onsite including the penultimate very first episode scene location where Young Brandon Stark was shockingly pushed out the castle window) sharing fascinating stories about how the film sets were created onsite and some insider gossip about what the cast got up to behind-the-scenes. Your private tour guide will also show you exclusive behind-the-scenes video clips, notebooks and photographs from the actual filming days.

Key locations on this exclusive private Game of Thrones tour Ireland can include:

- Winterfell Castle courtyard (Includes Winterfell Archery Range Movie Set Experience)
- 'The Archway' from Kings Roberts Arrival to Winterfell Castle
- 'Castle Window' where Bran falls from window ledge
- 'Crooked Tree Branch' that overlooks Walder Freys Twins
- 'The Mystical Tree' under which Robb & Talissa secretly marry
- 'The Castle' that doubles as one of Walder Freys Twins
- 'The Tree' where Brienne confronts the Starkmen

#### OPTION 2 - WINTERFELL + KINGDOM OF MOURNE

This private Game of Thrones tour in Northern Ireland includes everything in standard Option 1 PLUS visits other recently used Season 8 locations close by Winterfell Castle & Demesne (Visit up to 30 key film locations)

- Your private Game of Thrones tour Ireland continues with a scenic drive in one of our executive vehicles through the dramatic County Down countryside whilst watching exclusive behind-the-scenes DVD clips and browsing photographs from the actual filming days as you travel.

Your driver guide (who has acted in the show) will show you the specially commissioned carved Game of Thrones Pub Doors along the way and the savagely beautiful wild landscapes in the Kingdom of Mourne Mountains that HBO used for filming. Interestingly, the majestic Kingdom of Mourne Mountains were also an inspiration to another famed fantasy epic, the Chronicles of Narnia by C.S. Lewis.

Key locations on this exclusive private Game of Thrones tour Ireland can include:

- 'The Track through Ireland's Oldest Scots Pine Forest' where 'Hold the Door' Hodor pushes disabled Bran along in Kart as they travel North of Winterfell
- 'The Mystical Mountain & Grasslands' used for the 'Horse Gate' approach to the sacred Dothraki city
- 'The Mountain Track' that is the 'Road to Meereen' - 'Can I drink myself to death on the road to Meereen?' (Tyrion)
- 'The Riverside Jetty' that HBO built especially for Tullys Funeral scene
- 'The Crater' deep in the Haunted Forest where the Nights Watch men meet the dreaded White Walkers - 'I Saw what I Saw....I Saw the White Walkers' (Will)

W przeciwieństwie do barów tematycznych, restauracji i aktywności, które rozwinęły się przy popularnych filmach i serialach telewizyjnych, wycieczki z przewodnikiem, animacje oraz interpretacje lokacji turystycznych to alternatywne pomysły zachęcające młodych przedsiębiorców niższymi kosztami.

'Belfast Noir' jest nową inicjatywą, polegającą na zwiedzaniu z przewodnikiem, omawiającym bogatą historię Belfastu w filmach, serialach i w literaturze. Przewodnik wycieczek to miejscowy autor powieści kryminalistycznych, który zapozna turystów z niezwykle, ciemną stroną miasta. Wycieczka prowadzi przez miejsca z thrillerów The Fall, Line of Duty, Odd Man Out, Game of Thrones, Colin Bateman, a także miejsce zwane Ulster Noir'.



## Wycieczki z przewodnikiem Belfast Noir

Wycieczki zapoznają też zwiedzających ze street artem Belfastu, dając turystom wgląd w to, jaka kultura i więzy tworzą się w mieście.



Nie wszystkie możliwości biznesowe są oczywiste. Atrakcją turystyczną może być nawet strefa zniszczona przez awarię reaktora atomowego.

Rozwój e-turystyki w ostatnim czasie spowodował, że także turystyka kulturowa z dużym prawdopodobieństwem przełoży się na oferowanie nowych doznań i zapisy online.

Osoby zainteresowane turystyką kulturową chcą mieć „autentyczne” doświadczenia, chcą interakcji ze strony mieszkańców, oraz aktywnych doświadczeń. Mając do dyspozycji charakterystyczną muzykę, sztukę oraz możliwość czerpania z innych pop kultur, młodzi przedsiębiorcy mogą tworzyć i sprzedawać doświadczenia kulturowe zgodnie z własnymi zainteresowaniami.

Korzystając ze zmian, jakich będzie doświadczać branża turystyczna w ciągu najbliższych kilku lat, osoby przedsiębiorcze mogą stworzyć immersyjne wycieczki i dotrzeć do klientów za pomocą innowacyjnych metod.

### [5G Smart Tourism](#)

04

PRZEDSIĘBIORCZOŚĆ  
OPARTA NA POP  
KULTURZE W POLSCE



# POP KULTURA W POLSCE

## Kultura Popularna w Polsce

W Polsce kultura pop charakteryzuje się mieszanką nastrojów, idei, obrazów, perspektyw, czy innych fenomenów, jakie pojawiły się w kulturze, a zwłaszcza kulturze zachodniej od połowy XX wieku do dzisiaj. Polska kultura pop przenika do życia codziennego naszych obywateli, nie należy też lekceważyć czy ignorować jej wpływu na wspólne dziedzictwo kultury europejskiej.

W przeciwieństwie do kultury tradycyjnej potrafi ona wpływać na nasze poglądy na pewne tematy. Najbardziej powszechne kategorie kultury popularnej to: rozrywka (telewizja, filmy, muzyka, gry wideo) sport, wiadomości (miejsca i osoby w wiadomościach), moda/ubiór, technologie, slang i sztuka (w szczególności sztuka uliczna/street art.).

Należy sobie zadać pytanie, co jest takiego niezwykłego w polskiej kulturze popularnej? Polska jest znana na świecie dzięki swojej wielopłaszczyznowej kulturze. Od muzyki i tańca po literaturę, wódkę i wszystko, co pomiędzy.

## Muzyka.

Muzyka w Polsce obejmuje spektrum gatunków i tradycji, z których wiele narodziło się i jest granych w naszym kraju. Wśród polskich artystów są znani na całym świecie kompozytorzy tacy jak: Fryderyk Chopin, Witold Lutosławski, Krzysztof Penderecki, Karol Szymanowski oraz Henryk Górecki; znani pianiści jak: Artur Rubinstein, Ignacy Jan Paderewski i Krystian Zimerman; a także artyści muzyki pop i tradycyjnej oraz wiele zespołów muzyki ludowej, które tworzą żywą i bogatą scenę muzyczną na poziomie lokalnym. Muzycy polscy na przestrzeni lat stworzyli i popularyzowali regionalne gatunki muzyczne i tańce ludowe takie jak mazurek, polonez, krakowiak, polka, oberek; a także poezję śpiewaną i wiele innych.

Polską scenę muzyczną tworzą zespoły wywodzące się z wielu gatunków, a reprezentują je rozpoznawani na świecie artyści i ikony muzyki takie jak: Margaret, Maria Peszek, Myslovitz, Edyta Bartosiewicz, Doda; a także muzycy jazzowi: Tomasz Stańko, Krzysztof Komeda, Włodek Pawlik, Adam Makowicz, Leszek Możdżer, Michał Urbaniak; zespoły reprezentujące black i death metal: Behemoth, Vader, Decapitated; a także kompozytorzy tworzący muzykę filmową i klasyczną: Wojciech Kilar, Jan A.P. Kaczmarek, Zbigniew Preisner, Krzesimir Dębski oraz Krzysztof Meyer i inni.

Każdego roku, wielu młodych Polaków zbiera się, aby słuchać Rock'a i muzyki alternatywnej w Jarocinie, Żarach, na polskim festiwalu Woodstock w Kostrzynie nad Odrą, a także na Open'er Festival oraz Off Festival. Wydarzenia te przyciągają często 250,000 ludzi i są porównywane do zgromadzeń w Woodstock czy Roskilde.

## Sport

W Polsce popularne są niemal wszystkie dyscypliny sportowe, w szczególności siatkówka, piłka nożna (najpopularniejsza) i wyścigi żużlowe, lekkoatletyka, koszykówka, boks, szermierka, futbol, hokej na trawie, piłka ręczna, hokej na lodzie, pływanie i podnoszenie ciężarów. Pierwszy polski kierowca w formule jeden, Robert Kubica, wypromował ten sport w naszym kraju. Piłka siatkowa jest jednym z najpopularniejszych sportów w Polsce, ma ona bogatą historię i wiele sukcesów międzynarodowych. Żużel jest u nas bardzo popularnym sportem, a w 2014 r. udało nam się wygrać w nim Mistrzostwa Świata. W Polsce Ekstraliga ze wszystkich sportów przyciąga najwięcej widzów. Polskie góry stwarzają idealne warunki do jazdy na nartach, wycieczek górskich, czy jazdy

na rowerze po górach. Zawody w biegach narciarskich i skokach narciarskich są bardzo popularnymi wydarzeniami telewizyjnymi, każde zawody przyciągają zwykle od 4-5 milionów widzów, głównymi atrakcjami są Justyna Kowalczyk, Adam Małysz i Kamil Stoch. Plaże i kurorty nad Bałtykiem to popularne miejsca do wędkowania, pływania kajakiem i wielu innych sportów wodnych.

### Film i Telewizja

Historia polskiego kina jest niemal tak długa, jak historia kinematografii, ma też na swoim koncie wiele osiągnięć, nawet biorąc pod uwagę fakt, że często produkcje polskie były mniej rozpowszechnione komercyjnie niż produkcje z innych krajów Europejskich. Po II Wojnie Światowej rząd komunistyczny w Polsce stworzył kino narodowe oparte na charakterystycznych twórcach, wyedukował setki reżyserów i dał im narzędzia do tworzenia filmów. Twórcy filmowi tacy jak Roman Polański, Krzysztof Kieślowski, Agnieszka Holland, Andrzej Wajda, Andrzej Żuławski, Andrzej Munk oraz Jerzy Skolimowski mieli ogromny wpływ na rozwój polskiej kinematografii. W ostatnich latach większą rolę w branży odgrywają producenci, którzy decydują o finansowaniu niezbędnym dla powstania filmu, pojawiło się też wiele produkcji niezależnych, kino głównego nurtu w Polsce bardziej wzoruje się na kinie amerykańskim.

### Literatura

Tworzona przez przedstawicieli naszego społeczeństwa, literatura odzwierciedla poglądy, wyznania i praktyki jakie były obecne w danym okresie historycznym. W polskiej literaturze zawarte są działania i uczucia wynikające z tradycji, wierzeń i poglądów. Polska literatura stanowi zapis naszej kultury. Większość książek na rynku pisana była w języku polskim, choć występują w niej dzieła pisane w językach, jakie przyczyniły się do ubogacenia naszej kultury, wśród nich łacina, jidysz, litewski, ukraiński, białoruski, niemiecki i język esperanto. Sławni polscy pisarze to: Czesław Miłosz, Adam Mickiewicz, Wisława Szymborska, Bolesław Prus, Ryszard Kapuściński, Bruno Schulz, Władysław Reymont, Adam Zagajewski, oraz Andrzej Sapkowski i inni.

## SZANSE W POP KULTURZE

### Rozwój Sektora Kreatywnego

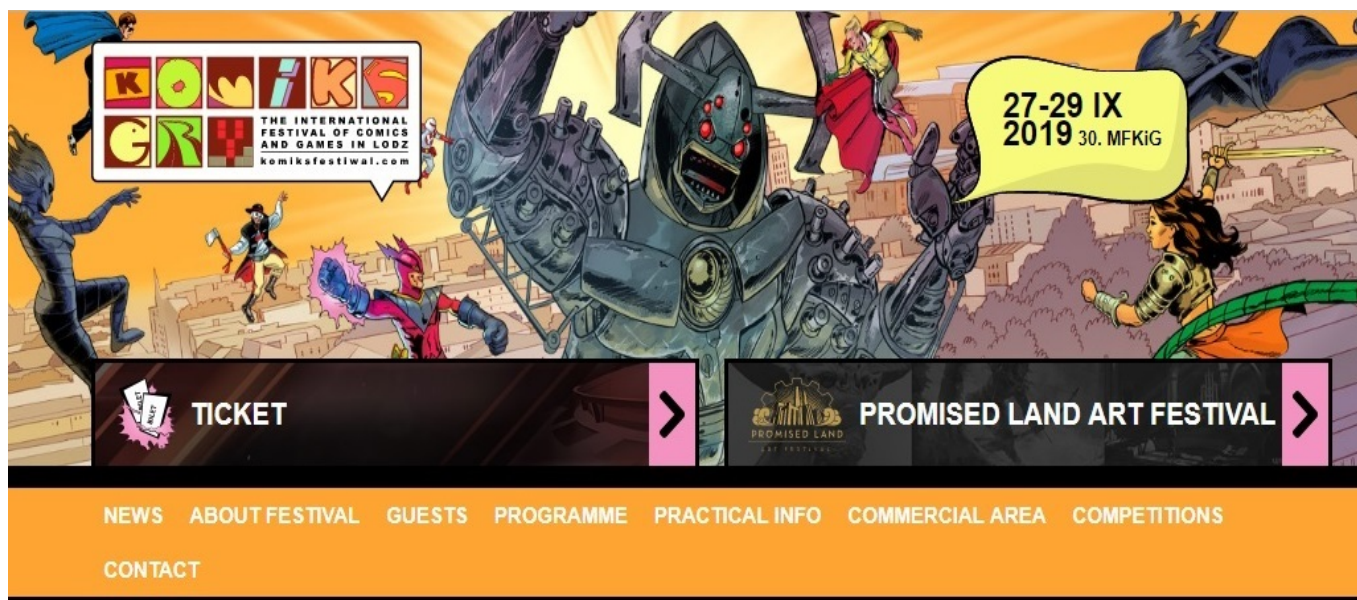
Program ministerialny – rozwój sektora kreatywnego.

Rozwój sektora kreatywnego to jeden z głównych celów Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego. „Pakiet dla kreatywnej przedsiębiorczości” jest projektem strategicznym, który został zawarty w „Strategii Odpowiedzialnego Rozwoju” co umożliwiło wykorzystanie wielu narzędzi, tych ministerialnych i tych finansowych do zlikwidowania barier, jakie stoją na drodze rozwoju dla polskiego sektora kreatywnego.

Jeden z kluczowych elementów to program zapoczątkowany jeszcze w 2016, jest to pakiet grantów zwany „Pakiem Rozwoju sektora kreatywnego”, przeznaczony dla każdej gałęzi sektora kreatywnego, są w nim jednak środki priorytetowe dla obszarów takich jak gry wideo, muzyka, design czy nowe media. Z tego względu MKiDN wspiera następujące przedsięwzięcia.

- przedsięwzięcia edukacyjne, przede wszystkim te wielodziedzinowe.
- eksport polskich prac kreatywnych;
- tworzenie i rozwój platform do współpracy;

- badanie i analiza przedsięwzięć kulturalnych i kreatywnych.



Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier w Łodzi był organizowany od 1991 r., a obecnie jest największym festiwalem w Polsce i Europie Środkowo-Wschodniej. Do 1998 funkcjonował on jako Ogólnopolski Konwent *Twórców Komiksu*. Obecnie festiwal jest miejscem, gdzie mogą się spotkać fani i twórcy komiksów i mediów interaktywnych. 27 edycja festiwalu, która odbyła się w Atlas Arenie, przyciągnęła ponad 20,000 osób.

<https://komiksfestiwal.com/en/o-festiwalu/>



**Łódź Design Festival (ŁDF)** to idea, ludzie, działanie. Festiwal powstał w 2007 roku, przyjmując u swoich początków formułę przeglądu osiągnięć polskiego wzornictwa. **Łódź Design Festival** to najbardziej prestiżowe i najczęściej odwiedzane wydarzenie związane ze wzornictwem w Polsce. (wg. analiz „Diagnoza stanu designu” przeprowadzone na zlecenie PARP w 2015 r. i „Zaprojektowane w Polsce. Analiza potencjału ekonomicznego polskiego rynku wzornictwa” zrealizowane przez Biuro Badań Społecznych Question Mark w 2017 r.)

## Możliwości Biznesowe na Przyszłość

**Rzeczywistość rozszerzona będzie zawierała element grywalizacji, hologramowych przewodników, widz będzie miał wrażenie że jest w środku akcji siedząc w domu.** W przyszłości nie trzeba będzie spędzać dwóch godzin w kinie, aby obejrzeć film, twierdzi futurolog Faith Popcorn w wywiadzie dla Hollywood Reporter: "Ulegną one grywalizacji i będą wyświetlane w czasie rzeczywistym wokół ciebie. Płacisz za miejsce w kolejce, nastawiasz urządzenia i dosłownie stajesz się częścią akcji. Zakończenie i wydarzenia zmieniają się wraz z twoim w nich uczestnictwem, będziesz doświadczał zapachu smaku i emocji w czasie rzeczywistym. Obsada filmu będzie się składała z twoich awatarów, a ty będziesz gwiazdą filmu."

Młodzi przedsiębiorcy mają szansę zaimplementować podobne rozwiązania w środowisku wirtualnym przez wykorzystanie technologii wirtualnej rzeczywistości i immersji. Można wykorzystać w biznesie wirtualną rzeczywistość, rzeczywistość 3D, technologię rozszerzonej rzeczywistości takich aplikacji jak Google Card, Samsung Gear czy innych narzędzi ze średniej półki.

- Promowanie miejsc wakacyjnych, opowiadanie o kulturze, czy oprowadzanie wycieczek korzystając z hologramów, a także możliwość odwiedzenia atrakcji turystycznych bez wychodzenia z domu, tworzenie w tej branży możliwości wypróbowania przed kupieniem;
- Tworzenie środowiska dla graczy w każdym miejscu;
- Zwiedzanie mieszkania w VR z możliwością rozglądania się wokół, przydatne w handlu nieruchomościami przez Internet;
- Na wzór wydarzeń Silent Disco, możliwe jest urządzenie imprezy muzycznej w swoim basenie w Los Angeles.
- Dzięki tej technologii możliwe jest „zapraszanie” znanych komików/aktorów do programów komediowych, na przykład Robin Williams w programie komediowym w Leitrim.
- Wprowadzenie technologii VR (Wirtualna Rzeczywistość) do tradycyjnych festiwali czy klubów, dzięki czemu można uczestniczyć w festiwalu w swoim domu lub osobiście. Od wirtualnego uczestnictwa w festiwalach i chodzenia do klubów dzieli nas nie 10, ale ledwie 2 lata, kiedy połączenia internetowe będą dostatecznie szybkie, a hełmy do wirtualnej rozrywki będą ogólnie dostępne, twierdzi Ersin Han Ersin, projektant z firmy Marshmallow Laser Feast, która specjalizuje się w dostarczaniu doświadczeń w wirtualnej rzeczywistości z górnej półki.

# Wsparcie w Pop Kulturze

## Trening i Wsparcie Rozwoju

New Frontiers entrepreneur development programme to silnie konkurencyjny program, z którego Irlandczycy dostają fundusze i szkolenia w sferach takich, jak planowaniu biznesu, sprzedaży i marketingu.

Nauczanie o przedsiębiorczości na etapie szkolnym i na uniwersytetach jest silnie zinstytucjonalizowane.

W wielu przypadkach plan nauczania dla tej dziedziny jest przetadowany, a wiedza jest zbyt teoretyczna, zwłaszcza w zakresie teorii ekonomicznych.

Niestety, jak pokazują badania, ten typ nauczania nie jest nakierowany na słabiej wyedukowane młode osoby, natomiast zmieniające się podejście do rynku pracy pośród młodych osób tworzy zapotrzebowanie na szkolenie z przedsiębiorczości.

Poniżej przedstawiamy portal oferujący edukację i szkolenie dla małych i średnich firm:

<https://www.akademiaparp.gov.pl/>

Wiele takich szkoleń jest dostępnych przez platformę online np. program „Młodzi w Łodzi”. Inicjatywa ta jest prowadzona przez serwis inwestorów oraz Biuro Współpracy Międzynarodowej Urzędu Miasta Łodzi, głównych uniwersytetów łódzkich, a także ponad 250 partnerów biznesowych z Łodzi i z regionu.

Dla wielu osób chcących rozpocząć własną działalność biznesową poważną przeszkodą jest wypełnienie wszystkich dokumentów niezbędnych do rozpoczęcia tej działalności. Z tego właśnie powodu ŁARR S.A. (Łódzka Agencja Rozwoju Regionalnego) otworzyła swój oddział konsultacji dla sektora biznesowego i publicznego, który specjalizuje się w pomaganiu przedsiębiorcom w pozyskaniu funduszy Unijnych, a także Regionalny Punkt Informacyjny, który przekazuje informacje na temat zakładania, prowadzenia własnej działalności oraz procedur upadłości i zamknięcia. Oferuje on też konsultacje w zakresie finansów i prawa.

Jeżeli młoda osoba ma pomysł na rozpoczęcie własnej działalności biznesowej, ale nie posiada środków finansowych na jej rozpoczęcie, wtedy z pomocą przychodzi Gildia Aniołów Biznesu (GAB). GAB lub Sieć Aniołów Biznesu została stworzona w 2009 z pomocą ŁARR S.A. Aby uzyskać od nich pomoc, wystarczy tylko przedstawić swój własny innowacyjny, kreatywny pomysł Gildii, która następnie go oceni. Jeśli ocena będzie pozytywna, twój pomysł zostanie przedstawiony Aniołom Biznesu, którzy przeznaczą na ten pomysł fundusze. ŁARR może również zaoferować pożyczkę na rozpoczęcie działalności. Z tej formy wsparcia mogą korzystać mikro, mali i średni przedsiębiorcy działający na terenie województwa łódzkiego.

Kolejne ciekawe rozwiązanie to Łódzki Inkubator Biznesu stworzony przez ŁARR - celem tego Inkubatora jest wspieranie przedsiębiorczości, a także konkurencyjności lokalnych przedsiębiorców.

<https://mlodziwlodzi.pl/>

## Biznes i Wsparcie Finansowe

Ministerstwo Rozwoju oraz podległa mu agencja, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości (PARP), odgrywają istotną rolę w promowaniu kultury przedsiębiorczości. Rolą PARP jest wdrażanie projektów zarówno na poziomie krajowym jak i międzynarodowym, finansowanych za pomocą funduszy strukturalnych, a także budżetu krajowego oraz corocznych programów Komisji Europejskiej. Jego głównym celem jest wspieranie MiŚP (Małych i Średnich Przedsiębiorstw).

W latach 2014 – 2020 PARP będzie wdrażał działania w oparciu o trzy programy operacyjne:

Programu Operacyjnego Wzrost Konkurencyjności Przedsiębiorstw;

Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój;

Program operacyjny Polska Wschodnia (program regionalny dla 5 prowincji w Polsce Wschodniej: Lubelskie, Podkarpackie, Podlaskie, Świętokrzyskie, i Warmińsko-Mazurskie).

Agencja oferuje szkolenia dla przedsiębiorców i pożyczki na start. Prowadzi współpracę z instytucjami takimi jak uniwersytety, wspierając start-upy zakładane przez absolwentów i uniwersyteckie spin-out'y. Oferuje współpracę dla instytucji wspierających biznes, w tym parki naukowe i technologiczne, inkubatory oraz centra transferu technologii, prowadzi też działania promocyjne. W roku 2013 Agencja wydała poradnik: „Jak Zostać i Pozostać Przedsiębiorcą”.

Jednym z działań będących realizacją manifestu Agencji było wprowadzenie corocznego konkursu na Polski Produkt Przyszłości, mającego na celu promocję nowych innowacyjnych technologii.

Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego wspiera przedsiębiorczość wśród studentów i absolwentów poprzez prowadzenie warsztatów i organizację państwowych programów, takich jak Top 500 Innovators, będącego jednym z największych programów rządowych wspierającym innowacyjność w nauce. Poprzez udział w zajęciach prowadzonych przez prominentnych przedsiębiorców, wycieczki do zagranicznych centrów i praktyki studenckie w najbardziej innowacyjnych firmach, uczestnicy dowiadują się, jak skutecznie zarabiać na pracach naukowych. Planowana reforma uczelni wyższych ma się skupiać na promowaniu przedsiębiorczości poprzez partnerstwa na zasadzie transferu doświadczenia i wiedzy oraz na poprawieniu współpracy między uczelniami wyższymi a przedsiębiorstwami i pracownikami.

Działania mające na celu promocję przedsiębiorczości wśród młodych prowadzi the Youth Enterprise Foundation (członek grupy Junior Achievement Worldwide).

Organizacja ta prowadzi konkurs „Dzień Przedsiębiorcy” (w 2017 mieliśmy 13 edycję). W konkursie każdego roku bierze udział więcej niż 40,00 uczniów z ponad 700 szkół, do tego 15,000 firm i instytucji. Konkurs ten ma zachęcać młode osoby aby wybrały właściwą drogę kształcenia i co za tym idzie przyszłą karierę. Biorąc udział w projekcie, studenci dowiadują się, jakiego rodzaju wiedza, umiejętności i predyspozycje są niezbędne do odniesienia sukcesu w danej profesji. Dowiadują się też, jak najlepiej organizować i prowadzić własny biznes.

W Polsce istnieje kilka sieci młodych przedsiębiorców, większość z nich skupia się na absolwentach, lub na uczelniach wyższych, takich jak Youth Business Poland, Polska Izba Młodych Przedsiębiorców, oraz Forum Młodych Leviathan.

Istnieje też wiele lokalnych stowarzyszeń dla młodych przedsiębiorców, takich jak Stowarzyszenie Młodych Przedsiębiorców – Wrocław.

Krajowa Izba Gospodarcza prowadzi projekt zwany „Innowacyjna Młodzież”, który dąży do utrwalenia współpracy między organizacjami młodych, instytucjami szkolnictwa wyższego, inkubatorami biznesowymi i parkami technologicznymi. Projekt „Innowacyjna Młodzież” obejmuje konferencje, spotkania z liderami biznesu, a także „Forum Dla Młodych Przedsiębiorców” (OECD Report, YOUTH ENTREPRENEURSHIP SUPPORT IN POLAND, 2015).

Przez wiele lat Narodowy Bank Polski brał udział w edukacji finansowej i ekonomicznej młodzieży, prowadzą też portal edukacji ekonomicznej (<https://www.nbpportal.pl/edukacja-w-nbp>). Bank Gospodarstwa Krajowego wprowadził program „Wsparcie W Starcie” prowadzony przez Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej (MRPiPS) w celu wspierania rozwoju przedsiębiorczości. Obecnie najlepszy program wsparcia młodych przedsiębiorców został wprowadzony przez Fundację Młodzieżowej Przedsiębiorczości (członek Junior Achievement Worldwide).

Program Wsparcie W Starcie obsługiwany przez Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej został wprowadzony przez Bank Gospodarstwa. Celem tego programu jest rozwój przedsiębiorczości i stworzenie miejsc pracy, program finansuje Fundusz Polityki Społecznej.

Akademickie Inkubatory Przedsiębiorczości.

Dzięki Akademickim Inkubatorom Przedsiębiorczości od roku 2003 stworzonych zostało ponad 12,000 firm, w tym dobrze znane marki, takie jak: PhotoBlog.pl, Chomikuj.pl, MISBHV, Key2Print, czy Glov.

Urzędy pracy oferują wsparcie finansowe dla chcących założyć własną działalność, jest to forma pomocy dla bezrobotnych. Wysokość tej pomocy jest określona w umowie, ale nie może przekraczać 6-krotności przeciętnej pensji, czyli 25,533.54 złotych (na grudzień 2017). Pomoc jest bezzwrotna, ale tylko w przypadku, kiedy wypełnione zostaną wymogi zawarte w kontrakcie.

Niektóre urzędy pracy prowadzą programy oferujące młodym osobom (od 18 do 30 lat) wsparcie finansowe na prowadzenie własnej działalności. Przykładem takiego projektu może być „Aktywizacja Młodych Bezrobotnych w Warszawie (II)” współfinansowane przez fundusz Europejski na mocy Knowledge Education Development Operational Programme, Podsekcja 1.1.1.

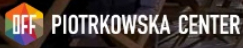

Wsparcie dla osób w gorszej sytuacji życiowej.

Program ten działa pod patronatem Youth Guarantee Initiative oraz Knowledge Education Development Operational Programme, dodatkowo mamy inicjatywę PFRON skierowaną do niepełnosprawnych. Trwają też prace nad reformą instytucji odpowiedzialnych za publiczny rynek pracy (Urzędy Pracy, oddziały wolontariatu) oraz wprowadzenie bardziej efektywnych rozwiązań, między innymi skupionych na grupie NEET. Jednym ze sposobów na wspieranie sektora gospodarki społecznej jest wprowadzenie mechanizmu akredytacji dla centrów wsparcia podmiotów gospodarczych, a także wsparcie ich rozwoju dodatkowymi instrumentami finansowymi.

# STUDIA PRZYPADKU W POP KULTURZE

## Studium przypadku 1, OFF Piotrkowska Centre, Łódź

<b>Biznes</b>	<b>OFF Piotrkowska Center.</b>
<b>Rodzaj działalności</b>	<b>Muzyka i sztuka.</b>
<b>Opis</b>	Off-Piotrkowska w Mieście Łodzi to kompleks budynków o alternatywnym przeznaczeniu ulokowany na ulicy Piotrkowskiej 138–140 w dawnej fabryce Ramischa, która do 1990 była przędzalnią bawełny. Obecnie można w niej znaleźć food trucki, puby, kluby, miejsca z alternatywną muzyką, studio, galerię, firmy od design-u i wydawnictwa mieszczące się w budynkach lub na otwartej przestrzeni.
<b>Strona internetowa</b>	<a href="https://piotrkowskacenter.pl/">https://piotrkowskacenter.pl/</a>
<b>Strona Facebook</b>	<a href="https://www.facebook.com/OFFPiotrkowska/">https://www.facebook.com/OFFPiotrkowska/</a>



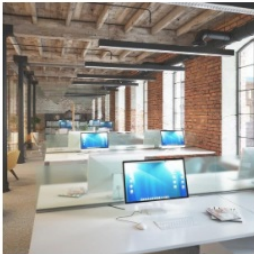
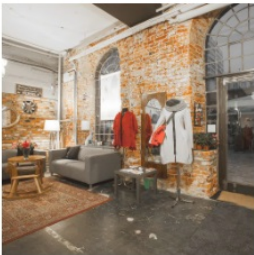

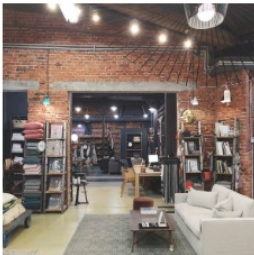
### CO TO JEST OFF?

Jak z sukcesem połączyć stare z nowym, nie tracąc jednocześnie pierwotnego klimatu miejsca? Odpowiedzi na to pytanie udziela OFF Piotrkowska Center, która uchodzi za sztandarowy przykład udanej rewitalizacji.

Koncepcja OFFa mieści w sobie działania z pogranicza kultury, sztuki, ekologii, zrównoważonego rozwoju oraz biznesu.

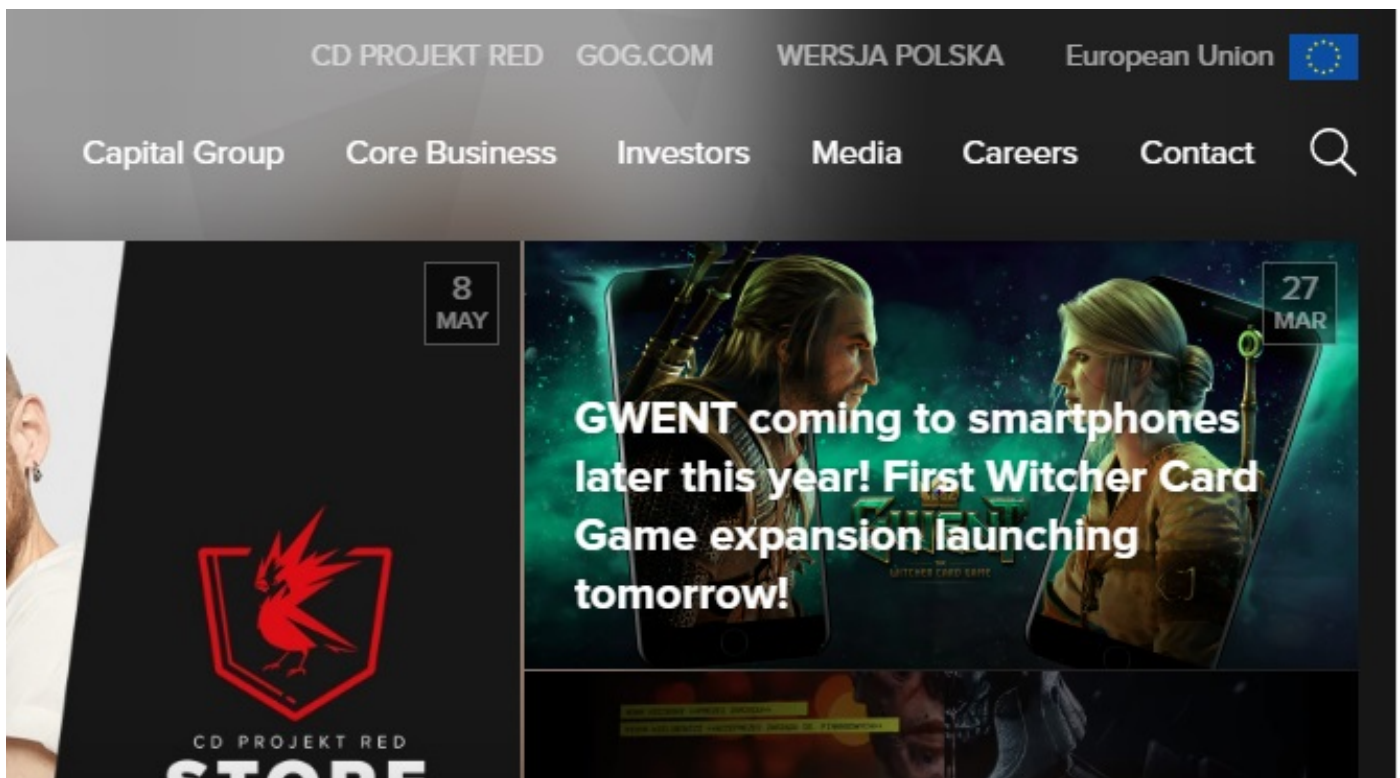
OFF Piotrkowska Center pobudza, intryguje i napędza do działań, którym niezmiennie przyświeca duch kreatywności. Tę rozumiemy jako bycie otwartym na rzeczy nowe.

historia OFFa

## Studium przypadku 2, CD Projekt Red, Warszawa

<b>Biznes</b>	CD Projekt Red
<b>Rodzaj działalności</b>	Firma, tworzenie gier wideo.
<b>Opis</b>	<p>Przykładem sukcesu tej warszawskiej firmy jest gra Wiedźmin (The Witcher), która jest gatunkiem RPG akcji, stworzona przez CD Project Red. Jest ona oparta na książkowym uniwersum polskiego autora Andrzeja Sapkowskiego.</p> <p>Seria o Wiedźminie sprzedała się jako: książki, komiksy, serial telewizyjny i jako gry. Seria gier była wielkim sukcesem, sprzedano na całym świecie 33 miliony kopii w 2017 roku. W 2018 Grupa Kapitałowa CD Projekt zanotowała przychód rzędu 363 milionów złotych, a także 109 milionów złotych zysku netto ze sprzedaży gry Wiedźmin 3: Dziki Gon. Obecnie najlepiej sprzedającą się grą jest Gwent, gra z uniwersum Wiedźmina</p>
<b>Strona Internetowa</b>	<a href="https://pl.cdprojektred.com/">https://pl.cdprojektred.com/</a>
<b>Strona Facebook</b>	<a href="https://www.facebook.com/CDPROJEKTRED/">https://www.facebook.com/CDPROJEKTRED/</a>
<b>Wideo</b>	<a href="#">CD Projekt Red Youtube Channel</a>



### Studium Przypadku 3, Warszawskie studio Think Trunk

<b>Biznes</b>	<b>Warszawskie studio Think Trunk</b>
<b>Rodzaj Działalności</b>	<b>Studio tworzące gry retro.</b>
<b>Opis</b>	<p>Powstałe w Warszawie studio Thing Trunk zajmuje się tworzeniem gier w stylu tych klasycznych z lat 90-tych, aby przedstawić je współczesnym graczom. Twórcy studia uznali, że gry straciły wiele ze swojego uroku, postanowili więc to zmienić. W tym celu idą na przekór współczesnym trendom jednocześnie korzystając z najnowszych technologii. Pierwsza ich gra "Księga Demonów" (The Book of Demons) jest dostępna online. Twórcy studia Maciej Biedrzycki, Konstanty Kalicki i Filip Starzyński pokochali gry do tego stopnia, że jeszcze na studiach stworzyli pierwsze w Polsce zajęcia o tworzeniu gier na Polsko-Japońskim Uniwersytecie Technik Komputerowych.</p>
<b>Strona Internetowa</b>	<a href="https://thingtrunk.com/">https://thingtrunk.com/</a>
<b>Strona Facebook</b>	<a href="https://www.facebook.com/ThingTrunk/">https://www.facebook.com/ThingTrunk/</a>

05

PRAKTYCZNE  
AKTYWNOŚCI  
W NAUCZANIU



*Po więcej przykładów zasięgu praktycznych aktywności w nauczaniu zapraszamy do naszych otwartych zasobów edukacyjnych, które można pobrać ze strony internetowej*

## AKTYWNOŚĆ CREATYWNE PRZEDSIĘWZIĘCIE – JAKIE NAGRODY DOSTAJEMY ZA ROZPOCZĘCIE BIZNESU

**Metoda:** Materiały w grupie albo osobno

**Wymagane:** Papier i długopis

**Czas trwania:** 20 minut

### Dlaczego to robimy?

Działanie ma na celu wprowadzenie pozytywnego nastawienia uczestników, przed dalszymi pracami z przewodnikiem po przedsiębiorczości w Pop Kulturze EPIC.

### Jak to robimy

**Zadanie 1** Zapytaj uczestników, co by im się podobało w zakładaniu własnego biznesu.

**Zadanie 2** 5 minut. Poproś uczestników o rozpisanie, jakie byłyby nagrody wynikające z prowadzenia własnej działalności.

**Zadanie 3** 10 minut. Poproś uczestników o rozpisanie, jakie będą korzyści każdego z tych czynników na różne aspekty życia danej osoby np. osobiste, rodzinne, społeczne itd.

**Zadanie 4** 5 minut. Poproś uczestników o podzielenie się swoimi odpowiedziami – to powinno pozytywnie nastawić uczestników przed zagłębieniem się w przewodnik EPIC po przedsiębiorczości w pop kulturze.

## AKTYWNOŚĆ GENEROWANIA POMYSŁÓW

### Użycie Pinterest

Tablica inspiracji

### Niezbędne materiały:

Pinterest i smartfon/tablet/komputer

### Czas trwania:

20 minut

### Co to jest?

Pinterest to sieć społecznościowa dzięki której możesz dzielić się i komentować wizualne materiały przesłane przez innych, mogą to być fotografie, pliki wideo albo strony online. Jest to rodzaj wirtualnego albumu do wklejania, tylko że publiczny, gdzie możesz umieszczać to co kochasz. W świecie Pinterest nie ma praw autorskich: można zamieszczać zdjęcia z cudzych stron, albo przypinać coś co inni już przypięli.

### Po co to robimy?

Ta aktywność zachęci uczestników do przemyśleń o ich motywach przy zakładaniu biznesu. Zachęca się do dzielenia materiałami od innych – celem tego ćwiczenia są interakcje międzyludzkie i wymiana informacji.

### Jak to robimy –

Poproś uczestników, aby stworzyli własne tablice inspiracji, przypięli zdjęcia i obrazy które ich inspirują lub motywują, zdjęcia ludzi i miejsc, widok promieni słońca padającego na kwiat w ich ogródku.

## AKTYWNOŚĆ SNAPCHAT – MOJA TORZSAMOŚĆ PRZEDSIĘBIORCZA

### Wymagane materiały:

Snapchat i smartfon

### Czas trwania:

30 minut

### Co to jest?

Snapchat to ciekawa aplikacja mobilna, za pomocą której można wysyłać krótkie „łapane” zdjęcia, pliki wideo, czy wiadomości tekstowe i rysunki. Zdjęcia te będą dostępne przez kilka sekund, po czym zostają na stałe wykasowane. Snapchat można pobrać za darmo na iPhone i telefonie Android.

Funkcja Snapchat stories pozwala dodawać zdjęcia i wideo do twojej historii. Następnie osoby obserwujące cię mogą oglądać tę historię w dowolnym momencie, przez następne 24 godziny. Aplikacja ma na celu zapoznanie innych, z tym co robiłeś w ciągu dnia.

Aby móc wysyłać zdjęcia i pliki wideo, obie strony muszą się dodać do obserwowanych. Z tego powodu funkcja stories świetnie sprawdza się do dzielenia się zawartością między uczestnikami.

*Note: You need to be over the age of thirteen to create a Snapchat account.*

*Notatka: Aby stworzyć konto na Snapchat, musisz mieć co najmniej trzynaście lat.*

### Po co to robimy?

Pozwala to uczestnikom odkrywać i wyrażać swoje cechy przedsiębiorcze w sposób widoczny i w sposób kreatywny.

### Jak to zrobić

Zachęcać uczestników do dzielenia się z grupą swoimi myślami opiniami i komentarzami społecznymi w celu wyrażenia swoich cech przedsiębiorczych z grupą za pomocą obrazków i plików wideo za pomocą Snapchat.

### Na przykład, uczestnicy mogą podzielić się zdjęciami tego, co ich zdaniem odnosi się do cech przedsiębiorczych, np.:

- Emotki, np.: zegar i uśmiechnięta buzia symbolizujące umiejętność zarządzania czasem, lub pies i kość, oznaczające determinację.
- Obrazek lub wideo pokazujące kostkę Rubika, oznaczającą umiejętność rozwiązywania problemów.
- Zdjęcie lub wideo pokazujące osobę/rzecz, która jest dla nich inspiracja.
- Nagrania ich podczas prób/występów, kiedy tworzą obraz lub komponują muzykę- pokazując swoją kreatywność.
- Obrazów odnoszących się do ich biznesu.

## AKTYWNOŚĆ “STWÓRZ MI REKLAMĘ”

**Potrzebne materiały:** komputer w którym można tworzyć filmy, dostęp do internetu, Trello

**Czas trwania:** Od 1 do 2 dni

### Co to jest?

W tym ćwiczeniu poproś uczestników o stworzenie pliku wideo ze słów i obrazów, które ich zdaniem najlepiej ich opisują. Każdy z uczestników będzie miał otwarty program Trello, do którego inni uczestnicy mogą wrzucać słowa i obrazy, które ich zdaniem najlepiej daną osobę opisują. Następnie każdy z uczestników wyznaczy inną osobę, która będzie miała zbudować wideo ze słów i obrazów dostarczonych przez grupę.

### Dlaczego to robimy?

The purpose of the activity is to develop confidence among individual members. In many cases others often see people in a more positive light than the individual. By comparing the videos, individuals can gain more self-worth and confidence. The activity also encourages groups where individuals are unfamiliar to get to know each other.

Celem tej aktywności jest zbudowanie u uczestników uczucia pewności siebie. W wielu przypadkach obserwatorzy widzą daną osobę bardziej pozytywnie niż dana osoba. Poprzez porównywanie filmów, uczestnicy zyskują na samoocenie i pewności siebie. Aktywność też pomaga przy grupie, gdzie nikt nikogo nie zna lepiej się poznać.

### Jak to robimy?

Aktywność działa lepiej z osobami obeznanymi z komputerami, które są w stanie stworzyć filmy, lub animowany pokaz slajdów działający jako film.

Uczestnicy mają czas na zebranie materiałów w postaci słów i obrazów, które najlepiej ich opisują. Mogą to być obraz znalezione w sieci, w gazetach, zdjęcia itd. Następnie powinni oni stworzyć z nich film. Na tym etapie inni uczestnicy nie zobaczą tego filmu.

Następnie każdy z grupy dostaje dostęp do programu Trello, który jest wspólny dla całej grupy, dzięki czemu mogą oni dodawać słowa i zdjęcia, które ich zdaniem najlepiej opisują daną osobę. Po zakończeniu tego etapu, każde z członków grupy dostaje imię innego członka grupy, o którym muszą ułożyć wideo składające się ze słów i obrazów dostarczonych przez innych. Po tym jak stworzycie wszystkie filmy, każdy z uczestników prezentuje swoje dzieło poprzedzone pracami innych.

## AKTYWNOŚCI TEL

Tą lekcję można zamienić w interaktywny projekt zawierający pliki wideo i program TEL. Grupę można podzielić na „domy” do których później przypisze się ulubione postacie.

Wykorzystaj program dokumentalny Netflix'a Fyre Największa Impreza Która Nigdy Się Nie Zdarzyła, który pokazuje jakie mogą być konsekwencje braku planowania. Defiant Ones, o powstaniu i rozwoju imperium muzycznego Doktora Dre. Programy o biznesie, takie jak Dragon's Den – Jak zostać milionerem, Koszmarne kuchnie czy Shark Tank pokazują przykłady prowadzonych biznesów, oraz to jakie umiejętności i wiedza są potrzebne do zaczącia i prowadzenia biznesu.

Używając jako przykładu popularnego serialu Gra o Tron, czy młodych osób pochodzących z Irlandii Północnej są w stanie stworzyć nowy pomysł na biznes, który będzie korzystał z potencjału jaki stworzył ten serial? Turystyka, gadżety itd.

## AKTYWNOŚĆ NA WIDEO I MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH

- Potrzebne materiały: smartfon i dostęp do mediów społecznościowych (YouTube, Vimeo)
- Co to jest? To ćwiczenie należy traktować jako rywalizację w której uczestnicy mają stworzyć wideo na konkretny temat i użyć siły mediów społecznościowych aby zyskać więcej wyświetleń od konkurencji.
- Czemu to robimy? Dzięki tej aktywności młode osoby nauczą się sztuki tworzenia kreatywnych filmów, pokaże im to też jak trudne może być konkurowanie z innymi, a także co można zrobić, aby wyróżnić się z tłumu.
- Jak to zrobić? Poproś grupę aby wybrała temat rozmowy który będzie dla wszystkich ciekawy np.

tematem rozmowy może być zbliżające się wydarzenie, przy którym grupa pracuje.

- Podziel grupę na mniejsze zespoły które dostaną zadanie stworzenia filmiku za pomocą smartfonów, a następnie opublikować w mediach społecznościowych i cyfrowych (YouTube, Vineo)
- Zespół który uzyska najwięcej wyświetleń na jednym z kanałów dostanie nagrodę.

## AKTYWNOŚĆ CYFROWY STORYTELLING

**Potrzebny materiał:** Konto na Instagramie, smartfon/tablet/komputer

**Czas trwania:** 45 minut

### Co to jest?

Użyjemy Instagrama jako naszej platformy do prowadzenia zajęć show and tell (pokaż i opowiedz) dla naszego pomysłu biznesowego.

Instagram to sieć społecznościowa służąca ludziom do dzielenia się tym co jest dla nich najważniejsze z innymi, portal odwiedza dziennie wiele osób. Można użyć tej darmowej aplikacji mobilnej w celu nawiązania kontaktu z młodymi osobami i zainteresowania ich bieżącym tematem. Instagram oferuje nieograniczony limit zamieszczania filmów i obrazów, edycji i filtrowania obrazów i filmów, tworzenie 15 sekundowych filmów, możesz też używać go ze swoim telefonem z systemem Android lub IOS. Możesz oznaczać innych, używać hashtagu, geotagu, a także wysyłać posty do innych platform. Instagram stał się dla nas kolejną formą dzielenia się naszym światem i opowiadania swojej historii.

### Czemu to robimy?

Pozwoli to innym odkrywać i wyrażać swoją kreatywność za pomocą mediów wizualnych.

### Jak to zrobić?

**Uczestnicy mogą używać urządzeń mobilnych, żeby pokazać kreatywną stronę ich przedsięwzięcia żeby je lepiej zareklamować:**

- Zdjęcia produktów.
- Krótkie prezentacje (opisy, filmy) z działalności.
- Za kulisami.
- Co jest dla nich inspiracją/motywacją.

Swoje historie mogą oni przedstawić w sposób wizualny, wstawiając je jako przypiski do prezentowanych zdjęć.