

UZASADNIENIE

1. Przedmiot regulacji:

Województwo kujawsko-pomorskie zaproszone zostało przez Europejską Sieć Turystyki Kulturowej z siedzibą w Brukseli do współpracy w celu przygotowania aplikacji projektowej Cult-CreaTE (Udział przemysłów kulturalnych i kreatywnych w rozwoju turystyki kulturowej i kreatywnej w Europie), w ramach Programu INTERREG EUROPA. Aplikacja projektowa zostanie złożona w trzecim naborze wniosków, tj. do 30 czerwca 2017 roku.

2. Omówienie podstawy prawnej:

Art. 41 ust. 2 pkt 5 ustawy z dnia 5 czerwca 1998 r. o samorządzie województwa – „do zadań województwa należy w szczególności (...) organizowanie współpracy ze strukturami samorządu regionalnego w innych krajach i z międzynarodowymi zrzeszeniami regionalnymi”.

Priorytety współpracy zagranicznej województwa kujawsko-pomorskiego – „Współpraca międzynarodowa na poziomie regionów daje lepsze możliwości rozwoju, ponieważ uwzględniając lokalną specyfikę, umożliwia podejmowanie bardziej rzeczowego i precyzyjnego współdziałania.”

Pkt 1.1.1.5. Programu INTERREG EUROPA przyjętego decyzją Komisji Europejskiej nr CCI 2014 TC 16 RFIR 001 z dnia 11 czerwca 2015 r. – „(...) dla programu INTERREG EUROPA określono następujący cel ogólny: Poprawa wdrażania polityk i programów rozwoju regionalnego (...) poprzez promowanie wymiany doświadczeń i pogłębiania wiedzy w wybranych obszarach polityki wśród podmiotów regionalnych.”

3. Konsultacje wymagane przepisami prawa (łącznie z przepisami wewnętrznymi):

Nie dotyczy.

4. Uzasadnienie merytoryczne:

Głównym celem projektu Cult-CreaTE jest promowanie i rozwój turystyki dzięki wykorzystaniu przemysłów kreatywnych i aspektów kulturowych. Upowszechnianie i rozwój usług turystycznych opartych o przemysły kreatywne jest postrzegane przez autorów propozycji projektowej jako bodziec do tworzenia nowych miejsc pracy szczególnie na obszarach charakteryzujących się słabszymi wskaźnikami rozwoju gospodarczego. Ożywienie wywołane przez poszerzenie oferty usług turystycznych o działalność kreatywną i wykorzystanie zasobów kulturowych ma być jednym z czynników przyczyniających się do polepszenia sytuacji ekonomicznej na tych terenach.

W województwie kujawsko-pomorskim przemysł kreatywny reprezentowany przez firmy zajmujące się produkcją gier video na urządzenia mobilne jest na wysokim poziomie. Rozwój tego sektora w regionie jest możliwy ze względu na dostęp do wykwalifikowanej kadry, tj. absolwentów uniwersytetów prowadzących kierunki związane ze sztukami pięknymi i grywalizacją. Na uczelniach prowadzone są również badania naukowe w tym zakresie. W regionie znajduje się również jedyna w Polsce szkoła średnia kształcąca artystów plastyków. Multimedia, gry komputerowe, edukacja i promocja oparta na grywalizacji stały się trwałym elementem współczesnej kultury masowej. Dzięki projektowi Cult-CreaTE województwo kujawsko-pomorskie chce wykorzystać możliwości skierowania zainteresowań twórczych potencjalnych pracowników przedsiębiorstw kreatywnych (czyli studentów i uczniów szkoły średniej z regionu oraz całego kraju), zachęcając ich do tworzenia prac inspirowanych zasobami kultury regionu.

Partnerzy projektu: Uniwersytet w Tesalii (Grecja), Region Veneto (Włochy), Rada Hrabstwa Cork (Irlandia), Izba Przemysłowo-Handlowa w Peczu (Węgry), Rada Turystyki w Nikozji (Grecja), Stowarzyszenie Turystyczne w regionie Vidzeme (Łotwa), Agencja Rozwoju

Dubrownika (Chorwacja), Rada Miasta Dundee (Zjednoczone Królestwo), Agencja Rozwoju Przemysłów Kreatywnych ADDICT (Portugalia), Europejska Sieć Turystyki Kulturowej.
Planowany czas trwania projektu: 01.2018-12.2022

5. Ocena skutków regulacji:

W przypadku zaakceptowania projektu do realizacji, konieczne będzie wprowadzenie kwoty 200 000,00 EUR do budżetu województwa w latach 2018-2022 (170 000,00 EUR pochodzić będzie z EFRR, natomiast 30 000,00 EUR to współfinansowanie części unijnej ze strony województwa).