

Historia Digital Dragons

Digital Dragons to obecnie jedna z największych konferencji dedykowanych branży cyfrowej rozrywki w tej części Europy. Pierwsza edycja została zorganizowana w ramach realizowanego przez Krakowski Park Technologiczny projektu „Broker Innowacji”. Głównym celem Digital Dragons było stworzenie platformy współpracy dla Business to Business (B2B) oraz Business do Academia (B2A) w ramach polskiego sektora gier, jednego z najbardziej intensywnie rozwijających się sektorów branży cyfrowej rozrywki. Pierwsza edycja zgromadziła 300 uczestników i dzięki obecności ogromnej liczby wydawców, producentów, funduszy venture capital, a także przedstawicieli mediów zbudowała silne podstawy do rozwoju tego wydarzenia.



Druga edycja Digital Dragons zgromadziła niemal dwukrotną liczbę uczestników, w tym również z zagranicy. Podczas edycji 2013 po raz pierwszy zorganizowany został Indie Showcase, czyli konkurs dla niezależnych twórców gier, który jest niepowtarzalną okazją do zaprezentowania produkcji mniejszych studiów przed inwestorami, wydawcami i dziennikarzami. Poza reprezentantami czołowych polskich studiów deweloperskich, wśród prelegentów pojawiły się gwiazdy światowego formatu takie jak:

Guillaume de Fondaumiere z Quantic Dream, Ragnar Tornquist z Red Thread Games, James Portonowa, i Tom Putzki.

Digital Dragons 2014 to pierwsza komercyjna edycja konferencji. Wydarzenie zgromadziło ponad 800 uczestników, 16% z nich pochodzi z zagranicy, co podkreśla charakter Digital Dragons, jako silnej lokalnie imprezy, która przyciąga potencjalnych partnerów z zagranicy i staje się realną platformą dla rozwoju biznesu gier. Podczas trzeciej edycji stworzona została przestrzeń wystawiennicza dla ponad 20 sponsorów, którzy prezentowali swoje produkty. Rozwija się również część konferencyjna Digital Dragons, podczas dwóch dni wydarzenia odbywają się jednocześnie cztery prelekcje skierowane do profesjonalistów w sektorach programowania, grafiki, game designu, marketingu i monetyzacji. Rosnące uznanie na arenie międzynarodowej sprawiło, że właśnie podczas Digital Dragons odbyło się pierwsze poza Wielką Brytanią spotkanie przedstawicieli Sony z ramienia PlayStation dedykowane tematyce samodzielnego wydawania gier na tą platformę. Na wydarzeniu obecni byli przedstawiciele niemal wszystkich czołowych platform, na które produkowane są gry wideo – Nintendo, Apple, Facebook, Google.



Edycja 2015 potwierdziła silną pozycję Digital Dragons wśród największych międzynarodowych imprez B2B dedykowanych branży gier wideo. Wydarzenie zgromadziło ponad 1100 uczestników z 27 krajów z

całego świata, w tym Stanów Zjednoczonych, Kanady, Chin i Rosji. Mocną stroną Digital Dragons jest wysoki udział deweloperów, którzy przyciągają zagranicznych inwestorów, media, wydawców i usługodawców. Podczas Digital Dragons 2015 25% uczestników pochodziło z zagranicy.

92 prelegentów, w tym najbardziej wpływowe nazwiska polskiej i międzynarodowej branży, jak również najbardziej interesujący twórcy niezależni wzięli udział w 58 wykładach i dyskusjach panelowych, obejmujące tematy programowania, grafiki, technologii, game design, biznesu i marketingu. Wzrosła również ilość sponsorów, których stoiska można było odwiedzić w części wystawienniczej. Również w tym miejscu można było zapoznać się z rekordowymi 40 projektami niezależnymi z kraju i zagranicy, których autorzy chcą przedstawić swój projekt szerszej publiczności, prasie i wydawcom.



W 2017 roku Digital Dragons rozpoczęło nowy rozdział swojej historii, po raz pierwszy organizując wydarzenie w ICE Kraków Congress Centre. Nowa lokalizacja pozwoliła na rozszerzenie edukacyjnego imprezy, 100 wykładów poprowadziło blisko 90 prelegentów. Podczas Digital Dragons blisko 1500 uczestników miało okazję posłuchać przedstawicieli Blizzarda, Remedy Entertainment, 11 bit Studios, DICE, Creative Assembly czy CD PROJEKT RED.

Digital Dragons to również okazja do poszerzenia puli inwestorów podczas VC speed networkingu, ten profesjonalny model spotkań twarzą w twarz umożliwia firmom z branży gier na ekskluzywne spotkanie z potencjalnymi inwestorami i nawiązanie nowych kontaktów podczas indywidualnych rozmów trwających zaledwie kilka minut.

Podczas Digital Dragons jury składające się z czołowych branżowych dziennikarzy przyznaje statuetki Digital Dragons Awards dla najlepszych polskich produkcji minionego roku w sześciu kategoriach m.in. najlepsza gra roku, najlepsza grafika, najlepsze udźwiękowanie gry. Swoje nagrody mają również twórcy Indie, a konkurs Indie Showcase na przestrzeni lat osiągnął pozycję najważniejszego w Polsce i co roku przyciąga około 60 niezależnych developerów z całego świata.