



**digitális
iránytű**

2021/3

Digitális Iránytű

03 Civitas Sapiens '21 Okos Város Konferencia + V4 Summit

07 Digitális Falu Program

12 Mentorprogrammal a külpiacra

20 E-sport, mint a gazdaság potenciális motorja



Tartalomjegyzék

03

Civitas Sapiens

**Civitas
Sapiens '21
Okos Város
Konferencia +
V4 Summit**

07

Civitas Sapiens

**Digitális
Falv Program**

10

Digitális Export-
fejlesztési Tudásközpont

**Exportfejlesztési
webinárium
sorozat**

12

Digitális Export-
fejlesztési Tudásközpont

**Mentor-
programmal
a külficra**

14

**Így nyaralt
a DJP**

16

**Egy
digitalizáló
KKV naplója
III. rész**

18

**Megalakult
a Magyarországi
Drón Koalíció**

20

**E-sport,
mint a gazdaság
potenciális
motorja**

A kiadvány elkészítésében közreműködtek:

Adorján Adrienn, Balla Attila, Csiky-Mészáros Ádám, Földeáki Andrea,
Pócsi Bettina, Sebők Rita Beáta, Udvari Fruzsina

**A Digitális Iránytű az Innovációs és Technológiai
Minisztérium (ITM) támogatásával valósul meg.**



FELADATUNK A JÖVŐ



Idén szeptember 21-22-én rendezik meg a Nemzeti Közszerológati Egyetem Ludovika téri campusán a Digitális Jólét Program szokásos, ezúttal Civitas Sapiens '21 Okos Város konferencia + V4 Summit elnevezésű eseményét. A hazánk soros V4 elnöksége kapcsán kibővülő rendezvény vendégországa a Cseh Köztársaság lesz. Az esemény zárásaként fog sor kerülni az idén először meghirdetett „Év Digitális Faluja Díj” átadására.

A Digitális Jólét Program szervezésében, 2019. és 2020. után idén már harmadik alkalommal rendezik meg a Civitas Sapiens Okos Város konferenciát. Az idei év különlegessége, hogy - összhangban Magyarország V4 soros elnökségével - az esemény kiterjed a V4 országokra is, lehetőséget biztosítva a közigazgatási- és a piaci szektor jógyakorlatainak bemutatására.

Az idei elnevezésében a Civitas Sapiens '21 Okos Város konferencia + V4 Summit Konferenciát szeptember 21-22-én rendezik meg szokásos helyén, a Nemzeti Közszerológati Egyetem Ludovika téri épületében.

A rendezvény fővédnöke dr. György István területi közigazgatásért felelős államtitkár lesz. A konferencián előadóként találkozhatunk többek között Schanda Tamással, az Innovációs és Technológiai Minisztérium parlamenti és stratégiai államtitkárával, miniszterhelyettessel, Dr. Gál András Leventével, a Digitális Jólét Program szakmai vezetőjével, Dr. Solymár Károly Balázs digitalizációért felelős helyettes államtitkárral, Jobbágy Lászlóval, a Digitális Jólét Nonprofit Kft. ügyvezető igazgatójával, valamint Balla Attilával, a Digitális Jólét Nonprofit Kft. technológiai és vállalkozásfejlesztési ügyvezető-helyettesével.

digitalisjoletprogram.hu

Vendégország idén a Cseh Köztársaság lesz, előadótól és kiállítótól a konferencián résztvevői naprakész ismereteket kaphatnak majd az ottani piaci szereplők „smart” megoldásairól.



Vendégország

Cseh Köztársaság

A modern városok fejlődése szempontjából a Cseh Köztársaságban is kulcsfontosságúnak tartják az új technológiákat. Küldetésüknek gondolják, hogy épített környezetüket olyan helyé tegyék, ahol az emberek elégedettek, otthon érzik magukat, és ahol örömmel élik le az életüket. Véleményük szerint csak az összefüggéseiben is megteremtett egyensúly vezetheti el az embereket az igazi smart city koncepció megvalósulásához. A legfontosabbnak a kölcsönös komplementaritást, a környezetre gyakorolt hatást tartják és annak a lehetőségét, hogy értékes lakossági szolgáltatásokat nyújthassanak.

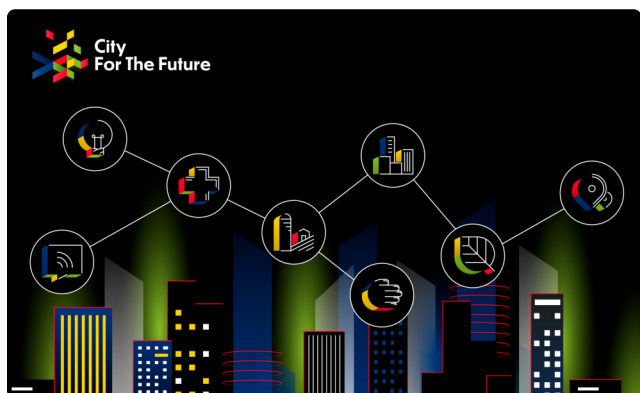
Ezt az elképzelést szem előtt tartva alkották meg a City For The Future-t, azon cseh megoldások átfogó bemutatását, amelyek segítségével jobb helyé tehető a városok és a községek, legyenek azok bárhol a világban. Ezek a technológiák és szolgáltatások nemcsak a fenntartható városfejlődést szolgálják, de megfelelnek a lakossági igényeknek és kímélik a környezetet is. A City For The Future koncepció első, pilot rendezvényét tartják majd meg a Civitas Sapiens Okos Város konferencián.

Vendégországgként igyekeznek majd a lehető legátfogóbb betekintést adni a csehországi „okosváros” fejlesztésekbe és jógyakorlatokba, bízva abban, hogy értékes információkkal és inspirációkkal szolgálhatnak mind a magyar polgármesterek, mind az állami döntéshozók számára.

A Cseh Köztársaság képviselőiben több mint 20 cégen kívül további 20 cseh régió és város, illetve a városi intézmény képviselője vesz majd részt a budapesti konferencián. Ez utóbbiak nagy várakozásokkal tekintenek a magyar vállalatok által kínált megoldásokra, itteni jógyakorlatokra, fejlesztési irányokra. Itt lesznek Pilzen, Olomouc, České Budějovice, Brno, vagy Pardubice, továbbá Kolín és Opava városa, Karlovy Vary régió önkormányzatainak, valamint a prágai, a pilzeni, dél-morvaországi, közép-csehországi és a dél-csehországi innovációs központjainak képviselői is.

Petra Pecková, a Közép-csehországi régió kormányzója előbb részt vesz a konferencia kerekasztal beszélgetésén, majd ünnepélyesen aláírja a Közép-cseh régió és Pest megye közötti együttműködési memorandumot. Vlastimil Gola úr, Pilzen város smart city fejlesztésekért felelős tanácsosa előadásában egy helyi, gyakorlati példát fog megosztani a hallgatósággal, illetve beszél tapasztalatairól, hogy milyen előnyökkel jár egyikének lenni az 5 cseh városnak, amelyek 5G hálózatot építettek ki.

A City For The Future budapesti állomását a Cseh Kereskedelmi és Ipari Minisztériummal együttműködve a Budapesti Cseh Nagykövetség, a CzechTrade prágai központja és a CzechTrade budapesti irodája szervezi. A rendezvény fővédnöke Karel Havlíček, cseh miniszterelnök-helyettes, kereskedelmi, ipari és közlekedésügyi miniszter.



A digitális települések fejlesztése a kormányzati, önkormányzati, gazdasági, tudományos és civil szereplők, valamint a helyi polgárok együttműködésére épül. Az innovatív és digitális megoldások alkalmazása kiemelten fontos. A települések működtetése, a közszolgáltatások biztosítása, a távlati célú stratégiaalkotás egyaránt megköveteli a komplex és a horizontális szemléletmódot.

A konferencián bemutatkozik az Okos Város Piac tér is. Ez egy olyan digitális platform, ahol egymásra találhatnak a különböző okosváros-termékek szállítói, fejlesztői, illetve ezek potenciális megrendelői, az önkormányzatok, valamint azok háttérintézményei.

A Piac téren kizárólag csak olyan termékek találhatók, amelyek már validáltak, átmentek egy minősítési folyamaton.

Ez kiterjed a termék műszaki paramétereire, gazdasági, pénzügyi- és társadalmi hatásaira, illetve a fejlesztő és terméke jogi vizsgálatára.

Minden termék vizsgálatának eredményéről készül egy „termék adatlap”. Az adatlapon szereplő információk segítségével a megrendelő önkormányzatok felelős és megalapozott döntést hozhatnak egy termék vagy szolgáltatás beszerzéséről.

A Piac tér jelenleg dinamikusan növekvő partnerállománnyal és számtalan hazai validált okosváros-megoldással rendelkezik. A rendezvényen a vállalkozásoknak hagyományosan lehetőségük van kiállítóként is bemutatkozni, megjelenni.

A Civitas Sapiens '21 Okos Város Konferencia + V4 Summit keretében, annak záró eseményeként, szeptember 21-én adják át a konferencia helyszínén az „Év Digitális Faluja” díjat, mely jelenleg a magyar digitális település- és térségfejlesztés egyik legrangosabb kitüntetésé

Az „Év Digitális Faluja” díj

Egy 2020-as felmérés szerint a digitális innováció kiemelt fejlesztési eszköz lehet a kistelepülések újjáélesztésében, és az ott élő lakosság életkörülményeinek javításában. Ezt elérendő indította el a Digitális Jólét Program keretein belül működő Civitas Sapiens Okos Város Tudásközpont a Digitális Falu Programot. A fő célkitűzés, hogy digitalizációs megoldások alkalmazásával növekedjen a magyar falvak megtartóereje és az ott élők életszínvonala.

A programmal összhangban, ezév júliusában írták ki először az „Év Digitális Faluja” díj pályázatát. Az elismerést a pályázó településén bevezetett és alkalmazott okos város, okos falu módszerek és technológiák alapján ítélik oda.

A kiíró szándékai szerint ezzel a díjazással széles körben megismerhetővé válnak majd a már létező hazai digitális jógyakorlatok, elősegítve ezzel a települések közötti együttműködések kialakulását, a helyi közösségek erősítését és a térségszintű fejlesztések elterjedését.

Minden 5000 fő alatti magyarországi település önkormányzata augusztus 20-ig nyújthatta be pályázati anyagait négy kategóriában:

- innovatív települési környezet
- fenntartható épített és természeti környezet
- innovatív társadalmi és közösségi jólét
- innovatív gazdasági ökoszisztéma

A független szakmai zsűri a pályázatok bírálata során vizsgálta a bevezetett technológiákra vonatkozó komplexitást, az integráció mélységét, valamint a társadalmi közösségfejlesztő erejét is.

Kiemelt figyelmet fordítottak arra is, hogy az egyes települések mennyire vették figyelembe lakóhelyük településszerkezeti adottságait, hogy smart-fejlesztéseik társadalmi-környezeti-gazdasági hasznosulást eredményezhessenek. De vizsgálták a helyi szintű, felkészült szakemberek meglétét is, hiszen ők rendelkeznek azokkal az elméleti és gyakorlati ismeretekkel, illetve kompetenciákkal, amelyek elengedhetetlenek az egymással integritásban álló okos város, okos falu fejlesztések megvalósulásához.

Ez utóbbi támogatására a Civitas Sapiens Okos Város Tudásközpont, az évek óta sikeresen futó posztgraduális digitális térségfejlesztési képzés mellett, annak mintegy kistestvéreként, nemrégiben indította el a digitális térségfejlesztési referensképzést is. (Mindkét képzésben partner az Edutus Egyetem, a Nemzeti Közszolgálati Egyetem és a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem.)

A nyertes pályázatok települései, azon felül, hogy településükön kihelyezhetik az eredményt szimbolizáló táblát, még további 1 millió forint pénzdíjazásban is részesülnek. Ezt az összeget szabadon felhasználhatják az Okos Város PiacTér platformján, amihez ingyenes regisztráció és egyéves tagság is jár.

A kategóriák győztesei számára a Civitas Sapiens Okos Város Tudásközpont a Digitális Falu Program egyik alappilléret, egy több millió forint értékű Településszonda felmérést is biztosít.



Településszonda

A vizsgálat az „Okos Város” modellen, illetve a nemzetközi gyakorlatban alkalmazott hat klasszikus fejlesztési terület vizsgálatán alapszik. (mobilitás; élhető környezet; emberek; életminőség; kormányzás; fenntartható gazdaság). Így a következő területekre fókuszál:

- a helyi igények és preferenciák kutatása,
- a felhasználói szempontok felmérése,
- a digitalizáció állapotának vizsgálata, valamint
- helyi problématerkép (környezeti és gazdasági fenntarthatóság szempontjai alapján).

A vizsgálat során a legszélesebb eszközpark alkalmazásával, a korábbi dokumentumok, stratégiák, statisztikák elemzésével, illetve a helyi véleményformálókkal készített mélyinterjúk alapján feltárják a lehető legtöbb problémát és igényt.

A kutatás végén a településvezetők kapnak egy olyan, digitális technológiára épülő javaslatcsomagot, amelynek segítségével hatékonyabban szervezhetik meg a lakóhelyük szolgáltatási rendszerét.

Beleértve ebbe többek között a környezeti és gazdasági szempontból fenntartható egészségügy és szociális ellátás, hulladékgazdálkodás, energiatermelés kialakítását, vagy a helyi erőforrásokra és hagyományokra épülő egyéb szolgáltatások szervezését is.

Az előadásokon, a DJP programjain kívül szó lesz még az emberiség jövője szempontjából olyan kiemelt fontosságú témákról, mint a körkörös gazdaság, vagy a 2020. utáni időszakról szóló uniós közös agrárpolitika, a KAP időszzerű kérdéseiről is.

Körkörös gazdaság

Az egyszeri fogyasztásra épülő gazdasági modell környezetszennyező és pazarló. Az EU ehelyett a körkörös gazdaság megvalósítására törekszik.

Európában évi 2,5 milliárd tonna hulladékot termelünk. Az Unió ezért korszerűsíti a hulladékkezelésre vonatkozó jogszabályait, hogy ösztönözze a lineáris gazdaságról való átállást az úgynevezett körkörös gazdaságra.

Az Európai Bizottság 2020 márciusában az európai zöld megállapodás keretében és az új iparstratégia részeként benyújtott egy cselekvési tervet a körforgásos gazdaságra. Ez javaslatokat tartalmaz a fenntarthatóbb terméktervezésre és a hulladék csökkentésére. Külön figyelmet fordítanak a legtöbb energiát felhasználó ágazatokra, mint például az elektronika és az IKT, a műanyagok, a textil- és építőipar.

Az Európai Parlament februárban megszavazta a körkörös gazdaság új cselekvési tervét, amely további intézkedéseket vár a karbonsemleges, környezetvédelmi szempontból fenntartható, mérgezésmentes és teljesen körkörös gazdaság 2050-ig történő megvalósítása érdekében. Ebbe beleértik az újrafeldolgozás szigorúbb szabályait és az alapanyagok felhasználására és fogyasztására vonatkozó, 2030-ra kötelezően teljesítendő célértékeket is.



Pilot programokkal indul a Digitális Falu Program

Magyarország Kormánya elkötelezett a vidéki kistelepüléseken élők életminőségének javítása és a vidéki térségek fejlesztése iránt, ezért pilot megoldások bevezetésével elindult a Digitális Jólét Program (DJP) Civitas Sapiens Okos Város Tudásközpontja által létrehozott, a kistelepülések vonzerejének és élhetőségének javítását különböző digitális, illetve okos megoldásokkal hatékonyan segítő Digitális Falu Program.

A Digitális Falu Program célja, hogy okos, digitális megoldások alkalmazásával még tovább növelje a falvak megtartó erejét és az ott élők életszínvonalát, illetve erősítse a vidéki életforma hagyományos előnyeit.

A program a vidéki térségekben élők, és a falvakban letelepedni szándékozók számára kívánja vonzóvá tenni a kistérségeket. Balla Attila, a Digitális Jólét Nonprofit Kft. technológiai és vállalkozásfejlesztési ügyvezető-helyettese a Digitális Falu Programról elmondta:

“”

Balla Attila



„A falvak az okos, úgynevezett »smart« megközelítéssel nemcsak élhetőbb helyekké, hanem akár innovációs központokká is válhatnak. Olyan innovatív, digitális szolgáltatások bevezetését tervezzük, amelyeknek köszönhetően ezen települések népességmegtartó ereje a demográfiai mutatókban is már középtávon tetten érhető lesz.”

A program konkrét és kézzel fogható termékekkel, szolgáltatásokkal ad választ a vidéket érintő kihívásokra annak érdekében, hogy tovább növelje a magyar falvak vonzerejét. Az akciótervet kétéves előkészítő szakmai munka előzte meg, ötvennél is több kistelepülés 30 ezer lakosának aktív részvételével.

A program eddig kialakított és elfogadott, tíz intézkedése közül 2021. szeptemberében az alábbi négy program indul el országos kiterjesztéssel, Magyarország összes megyéjét reprezentáló, közel száz község bevonásával:



A „smart” programok megvalósítása és a települések „okossá válása” minden esetben a kormányzati, önkormányzati, gazdasági, tudományos és civil szereplők, valamint a helyi polgárok együttműködésére épül, ebből kifolyólag pedig egyedi programot feltételez és folyamatos nyomon követést, korrekciót igényel.

Ezt a folyamatot szeretné megkönnyíteni a Településszonda nevű kezdeményezés, melynek célja, hogy a helyi közösség igényeire reflektálva olyan javaslatokat fogalmazzon meg, amelyek segítségével hatékonyabban szervezhető meg a vizsgált település, térség szolgáltatási rendszere, ideértve a környezeti és gazdasági szempontból egyaránt fenntartható helyi tömegközlekedés, egészségügy és szociális ellátás, hulladékgazdálkodás, energiatermelés kialakítását vagy a helyi erőforrásokra és hagyományokra épülő szolgáltatások szervezését. A Településszonda kutatásain keresztül biztosítható, hogy minden település személyre szabott programok implementálására kapjon lehetőséget.



Hasonló megfontolásból indult el a Digitális térségfejlesztési referens képzés is a Nemzeti Községi Egyetem és az Edutus Egyetem közreműködésével.

A posztgraduális oktatás keretein belül olyan szakemberek képzésére nyílik lehetőség, akik korszerű információtechnológiai megoldások alkalmazásával tudják fejleszteni településük természeti és épített környezetét, digitális infrastruktúráját és a települési szolgáltatások lehetőségeit.

A Digitális térségfejlesztési referens képzés hosszú távú célja, hogy minden településen legyen egy olyan szakember, aki a képzést elvégezte, ezáltal a saját és a környező városok és falvak működtetésének digitalizációjában, okossá válásában sikeresen részt tud venni.



A Digitális Falu Program másik kiemelt célja a kistelepülések vonz- és megtartóerejének növelése a digitális technológiák révén, melyet felerősít két, napjainkban is megfigyelhető tendencia: a községek növekvő népszerűsége és a távmunka elterjedése.

Ez utóbbi robbanásszerű növekedésében egyértelmű szerepet játszott a koronavírus járvány. A korlátozások miatt kényszerűen bevezetett otthoni munkavégzés sok vállalatnál bevált módszerre vált, megnyitva ezáltal a lehetőséget a távmunka életvitelszerű végzéséhez.

A Digitális Falu Program ezért a Falusi munkaerőpiac modul elnevezésű kezdeményezésen belül olyan programokat szeretne implementálni a kistérségeknél, amelyek aktívan segítik és gyarapítják a vidéki munkavégzés különböző aspektusait, dimenzióit és lehetőségeit egyaránt.

A pilot programok hatékony és gyors végrehajtását, valamint a lakossági és szakmai visszajelzések feldolgozását követően, a Digitális Falu Program intézkedések implementálhatósága 2022 márciusától minden magyarországi település számára elérhetővé válik.

Az intézkedések tartalmáról bővebb információk a [Digitális Falu Program kiadványunkban](#) találhatóak.



Exportfejlesztési webinárium-sorozat a külpiaci technikákról



A DJP – Digitális Exportfejlesztési Tudásközpontja (DET) idén nyáron háromrészes, ingyenes webinárium-sorozatot szervezett a külpiacra lépés során bevált technikákról a HYPER rendszerben regisztrált vállalkozások számára. Az online események nagy sikerrel zajlottak le.

A hazai infokommunikációs szektorban, különösen annak szolgáltatás szegmensében, egyre nagyobb a hazai kis- és közepes vállalkozások szerepe. Ezeknek a cégeknek a tartós növekedését a hazai piac mérete miatt csak a sikeres nemzetközi szintre lépés biztosíthatja.

A fenti cél elérése érdekében alkotta meg 2016 szeptemberében a Kormány Magyarország Digitális Exportfejlesztési Stratégiáját. Az érintett cégek külpiacra jutása előkészítésének és az exporttevékenység támogatásának operatív munkáját a Digitális Jólét Nonprofit Kft. Digitális Exportfejlesztési Tudásközpontja (DET) látja el.

A HYPER rendszerben regisztrált és validált vállalkozások komoly segítséget kapnak termékük exportképességének növeléséhez. A DET mentorai rendszeresen tájékoztatják a cégeket a releváns külföldi és belföldi, saját és külső szervezésű rendezvényekről, kiállításokról, fórumokról, valamint az elérhető finanszírozási lehetőségekről is.

Exportfejlesztési webináriumok

Mindezek mellett a DET komoly edukációs tevékenységet is folytat. Rendkívül népszerű a „Térségi Fórum” elnevezésű, havonta jelentkező, tematikus exportfejlesztési online rendezvénysorozat. Ezeken a webináriumokon a vállalkozások megismerhetik egy-egy adott célpiac sajátosságait, üzleti környezetét. E mellett hasznos, gyakorlati tanácsokat kaphatnak nemcsak az adott térségről, de az ottani kihívásokról és lehetőségekről is.

A külpiacra lépés praktikái

A célpiacok speciális sajátosságai mellett, legalább annyira fontos az is, hogy a cégek megismerkedhessenek azokkal a minden piacon egyaránt működő általános technikákkal is, amelyek segíthetnek a céljaik elérésében.

A DET tavaly már ebben a témában szervezett egy webináriumot az Ability Mátrix nevű, stratégiai tanácsadó cég közreműködésével. Akkor egy IT vállalkozás esettanulmányán keresztül mutatták be azokat a kézzel fogható praktikákat, eszközöket, jó gyakorlatokat, amik segíthetnek a magyar cégeknek a nemzetközi piacokon való elindulásban, és elősegíthetik a gyümölcsöző üzleti lehetőségek megteremtését.

A résztvevők akkori visszajelzései világossá tették, hogy a téma rendkívüli módon érdekli az exportra készülő vállalkozásokat.

Igénylik a piacra lépés egyes fázisainak részletes bemutatását, illetve szívesen meghallgatják a konkrét tapasztalatokat is.

A tavalyi pozitív fogadtatás után, idén már háromrészes webinárium-sorozattá vált a témát feldolgozó exportfejlesztési online rendezvénysorozat. Így lehetővé vált a külpiacra lépés három meghatározó témáját,

- a célpiac kiválasztását,
- a bizalomépítést, és
- az online jelenlétet

részletesen, különálló előadások keretében feldolgozni. A DET közreműködőnek - a tavalyi eredményes együttműködés tükrében - idén is az Ability Mátrix-ot kérte fel. A szervezők minden előadást követően lehetőséget biztosítottak a felmerült kérdések megvitatására és a közös eszmecsereére is.

Célpiac kiválasztása

Az első webináriumot májusban rendezték meg „Hogyan válasszunk célországot? Országot vagy kultúrát válasszunk?” címmel. Az előadók rávilágítottak, hogy célpiac kiválasztásánál az egyik legfontosabb az egyes országok közötti kulturális különbségek tanulmányozása és az ahhoz való alkalmazkodás. A piacra lépés megtervezéséhez ugyanis elengedhetetlen az adott ország üzleti, tárgyalási kultúrájának, döntéshozói mintáinak, egyedi szabályozásainak megismerése.

Az előadás érintette a célpiac kiválasztásának további számos, fontos kérdését is. Szó volt arról, hogy mekkora piacot érdemes választani, honnan lehet exportbevételre számítani, illetve hogyan lehet megtalálni az olcsóbb, gyorsabban elérhető piacokat. Legfontosabb tanulságként arra hívták fel a hallgatóság figyelmét, hogy csak akkora piac felé érdemes nyitni, ami megfelel a realitásoknak, az adott vállalkozás kapacitásának.

Bizalomépítés

A júniusi eseményen a résztvevők a presales/ajánlati/evaluation fázisban történő bizalomépítésre hallhattak hasznos tanácsokat. Az előadók egy valós, féléves folyamatot leíró esettanulmánnyal készültek.

Ezen keresztül mutatták be, hogy a bizalomépítés érdekében mennyire fontos a vállalati, azon belül is főleg a nagyvállalati kultúrára jellemző több döntéshozós folyamat tiszteletben tartása. Felhívták a figyelmet arra a káros jelenségre, hogy sok tárgyalási fázisig eljutott vállalkozás - a fentiekkel mit sem törődve - gyakran az „elefánt a porcelánboltban üzemmódra” vált.

Online jelenlét

A webinárium-sorozat júliusi, záró eseményére az Ability Mátrix egy tengerentúli előadót is felkért. A stratégiai tanácsadó cég a kanadai/amerikai brandszakértővel közösen IT cégek weblapjainak elemzésén keresztül mutatta be, hogy egy cég, már az első találkozó előtt hogyan ronthatja el saját külpiacra lépését.

Az előadók rávilágítottak a látszólag apró, de valójában a jövőbeni kapcsolatot meghatározó részletekre. Példaként egy nyelvtanilag helyes, európai fülnek jól csengő mondatot hoztak. A tengerentúlon annak a mondatnak teljesen más volt a hatása, mert negatív asszociációkat indított be.

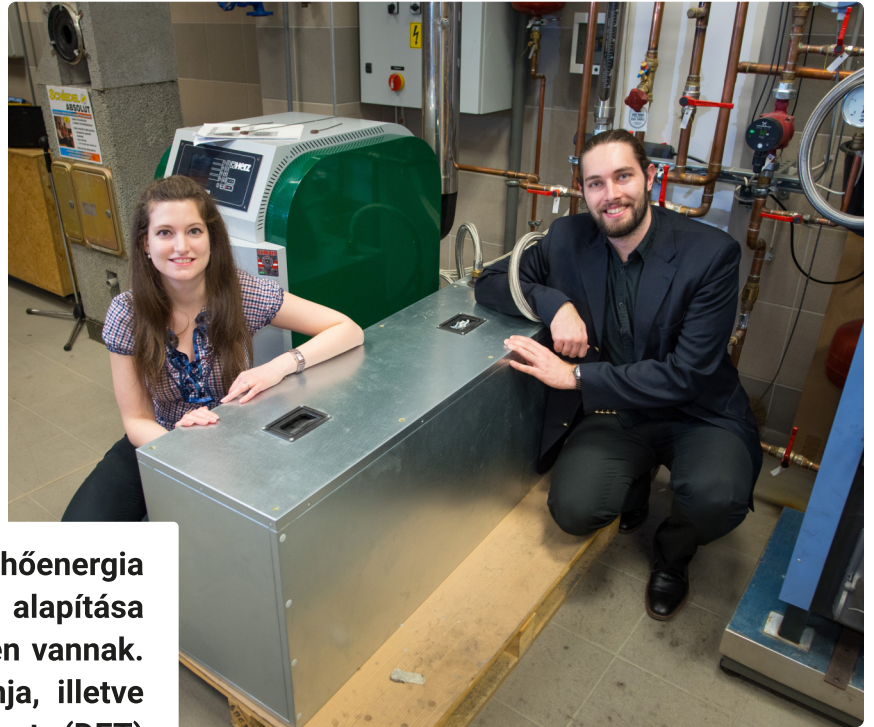
Ezt követően általánosságban is megtárgyalták, hogy az online megjelenésben mi az, amiről azt gondolják sokan, hogy az fontos, pedig nem az. De arról is szó esett, amit érdemes lenne egy weblapon megjeleníteni, de mégis, szinte mindenkinél kimarad.

Ősszel újra Térségi Fórumok

A Digitális Exportfejlesztési Tudásközpont saját szervezésű programjai a nyári időszakot követően is a digitális megoldásokat, termékeket exportáló vállalkozások igényeire fókuszálnak. Ősztől folytatódik a Térségi Fórum eseménysorozat, amelynek keretében az érdeklődők még az idei évben megismerkedhetnek Skandinávia, a Baltikum, a Nyugat-Balkán, a V4-országok és a Közel-Kelet piaci sajátosságaival.



Akikre Európa is felfigyelt - HeatVentors



Két gépészhallgató új megoldást talált a hőenergia tárolására. Az elméletüket egy startup alapítása követte, mára a nemzetközi piacon is jelen vannak. Ennek elérésben a DJP HYPER programja, illetve a Digitális Exportfejlesztési Tudásközpont (DET) mentorai is segítségükre voltak.

A történet a Műegyetemen kezdődött. Két gépészhallgató - azóta már házastársak - elkezdett komolyan foglalkozni a hűtéshez, fűtéshez szükséges hőenergia tárolásának kérdéseivel. A folyamat optimalizálásával ugyanis nemcsak energiát lehet megtakarítani, de jóval kevesebb lesz a CO² kibocsátás is.

Sok-sok kiállítás, konferencia és publikáció után a két ifjú mérnök tevékenységére a piac is felfigyelt. 2017-ben szinte kikényszerítették belőlük cégük, a HeatVentors Hőenergiatároló Kft. megalakítását.

Az indulás annyira jól sikerült, hogy 2019-ben már termelésük növelésére uniós támogatást (Horizont 2020) is elnyertek. Nem csoda, hogy az EU-Startups 2020. év 10 legfigyelemreméltóbb magyar startup-vállalkozása közé választotta a HeatVentors-t.

A termék

„Maga a termék egy »hő akkumulátor« (HeatTank), amely ún. fázisváltó anyagok segítségével koncentráltabb tárolást tesz lehetővé” - mondja Andrásyné Farkas Rita, a cég vezérigazgatója. „Azt használjuk ki, hogy a tároló belsejében lévő fázisváltó anyagokat megfagyaszttjuk, vagy éppen megolvasztjuk, attól függően, hogy éppen mire van igény.

Az ehhez szükséges energiát viszont akkor használjuk, amikor azt a leghatékonyabban tehetjük” - teszi hozzá a vállalkozás technológiai igazgatója, Andrassy Zoltán.

Az innováció alapja a szabadalmaztatott hőcserélő felület, illetve a fázisváltó anyagok használata, melyek segítségével mindig az alkalmazásnak megfelelő hőmérsékleten lehet a hőt tárolni. Termékük a hagyományos technológiákhoz képest 90 %-kal kisebb méretben képes ugyanakkora hőmennyiséget eltárolni. Ráadásul mindezt, az alkalmazástól függően legalább 20-50% energiamegtakarítással teszi, vagyis 3-5 év alatt meg is térül.

A HeatVentors berendezése fűtési- és hűtési rendszerekhez egyaránt használható. A magyar piacon jelenleg a meglévő vagy újonnan épített irodaházak és telekommunikációs bázisállomások hűtési rendszereit teszik hatékonyvá, csökkentve a villamosenergia-felhasználást

Hazánkban is egyre fontosabb a fenntarthatóság, az energiatakarékosság, illetve a CO² kibocsátás csökkentése.

- Az energiahatékony beruházásokra kapott TAO kedvezmény,
- az idéntől bevezetett Energiahatékonysági Kötelezettségi Rendszer (EKR), ill.
- az ezzel kapcsolatos pályázatok

mind-mind az energiahatékonyságra ösztönzik a vállalatokat. Ez a HeatVentors számára kedvező piaci környezet a cég növekedéséhez vezetett.

Tudatosan külföldi piacokra

A HeatVentors már a kezdetektől fontosnak tartja a nemzetközi jelenlétet. Ott vannak a szakmai rendezvényeken, marketing és sales anyagaik több nyelven készülnek.

„A saját piackutatásaink mellett igénybe vesszük több szervezet, köztük a Digitális Jólét Program segítségét és a külgazdasági attasék támogatását is. Folyamatosan keressük a pályázati lehetőségeket és a piacra lépési programokat, illetve a kulcs partnereket” – árulta el az eredményességük titkát a vezérigazgató.

A HeatVentors Kft. 2019.04.25-én regisztrált a DJP HYPER programjába. A jogi és műszaki szempontú validálás után bekerültek a Digitális Katalógusba, ami már jelentős nemzetközi láthatóságot biztosított számukra.

A Digitális Exportfejlesztési Tudásközpont (DET) segítségével a HeatVentors Kft.:

- már közel száz hazai és nemzetközi felhívást kapott (rendezvények, pályázatok),
- több szakkiállításon (Németország, VivaTech- Orange Challenge), üzleti találkozón (Orosz Fórum, bangkoki DJP találkozó, párizsi Techmeeting-ek, DES-Civitas Sapiens Ágazati Fórum), illetve virtuális üzleti találkozón (Taipei, Hong Kong) vett részt.

A cég aktívan együttműködik a DET mentor-csapatával. Folyamatosan reagál a felhívásokra, részt vesz a számukra szervezett eseményeken és visszajelzést ad az ott elért eredményekről.

A célpiacok kiválasztására első lépésben készítenek egy listát, hogy az egyes országokban

- milyen a megtérülés,
- hol vannak kapcsolataik, és
- hol vannak piacra lépést segítő piaci ösztönzők.

A listából összeáll a rangsor, ahol már csak az elől álló országokban kell mélyebb piackutatást végezniük. Mivel a piaci mozgások nagyon gyorsak lehetnek, ezért időről-időre újrazvizsgálják a listájukat.

„Tudatosan keressük azokat a nagyvállalatokat, akik nyitottak az innováció iránt és éhesek a fenntartható megoldásokra.” – mutatott rá Andrássyné Farkas Rita.

Az első külföldi munkájuk, még tavaly januárban egy olaszországi energetikai cég távfűtési rendszerének hatékonyabbá tétele volt. Azóta a paletta kibővült Indonéziával és Portugáliával is. Ez utóbbi helyen szeptemberben kezdik el egy bevásárlóközpont hűtési rendszerének a felújítását.

De nyitnak az ázsiai és az arab piac felé is. Itt, a fennálló kulturális különbségek miatt különösen fontosnak tartják az alkalmazkodást. Ennek érdekében több időt szánnak a piac megismerésére, illetve helyi partnerekkel dolgoznak együtt.

Tapasztalatuk szerint a sales-ciklus iparág- és ország függő. Van, hogy pár hónap, de van, ahol akár egy év is lehet. A helyi piac ismeretét ennek kapcsán is fontosnak tartják.

Jó tanácsok most kezdőknek

„Összességében nagyobb költségeket fog jelenteni, ha nem tudatosan cselekszünk. Az első lépés az információszerzés. Amíg nincs kellő információ a birtokunkban, addig nem tudunk megfelelő stratégiát felállítani. Szerencsére ehhez sok segítség, többek között a DJP HYPER programja, illetve Digitális Exportfejlesztési Tudásközpont (DET) mentorai is a cégek rendelkezésére állnak.” – hívta fel a figyelmet a vezérigazgató.



Így nyaralt a DJP

Vidám és eseménydús volt a Digitális Jólét Program nyara. Talán épp a koronavírus okozta szociális elszigeteltség is közrejátszott abban, hogy mindkét kiemelt offline szakmai programunk, a sukorói EFOTT-on és a debreceni Campus Fesztiválon nagy részvétellel zajlott le és óriási népszerűségnek örvendett.

Az augusztus 10-15. között megrendezett EFOTT Fesztiválon felállított Digitális Jólét Program standján mintegy negyven élményprogram gondoskodott arról, hogy játékos és gyakorlatias módon ismertesse meg a fiatalokkal a tudomány, az e-sport, a technológiai szimulációk és az államigazgatás legújabb vívmányait.

A fesztiválon több mint 90 ezren vettek részt. A DJP standja elhelyezkedésében is szinte megkerülhetetlen volt, és az általunk kínált több mint 40 különböző élményprogram és játék, valamint a bemutatott technológiai újdonságok még a tikkasztó hőségben is izgalmasak voltak az érdeklődők számára, így sokszor akár több órát is szívesen eltöltöttek a standunkon a látogatók.

A nyitónapon két, az egyetemisták mindennapjaihoz szorosan kapcsolódó előadást is szerveztünk, Prof. Dr. h. c. Mocsai Lajossal, a Magyar Egyetemi - Főiskolai Sportszövetség elnökével és a Testnevelési Egyetemért Alapítvány kuratóriumi elnökével, valamint Sánta Jánossal, a Debreceni Egyetem Atlétikai Club e-sport vezetőjével beszélgetett Csiszta Zsuzsa az egyetemi sportletről és annak különböző dimenzióiról. Ezt követően pedig az oly sok fiatalot érintő felsőoktatási modellváltásról beszélgetett Prof. Dr. Stumpf Istvánnal, a felsőoktatási modellváltásért felelős kormánybiztossal dr. Gál András Levente, a DJP szakmai vezetője.



A Nemzeti Adatvagyron Ügynökség egy saját fejlesztésű társasjátékkal, az A.D.A.T-tal (A Digitalizációs Alapok Társasjátéka) vezette be a fiatalokat az adatok hasznosításának világába. Emellett az analóg fotók digitális megőrzésére létrehozott Kézai Simon Program keretében Instax polaroid fotókat készítettünk a fesztiválozókról, akik fotóversenyen is részt vehettek.

A HUNEXPERT és a Doktoranduszok Országos Szövetsége karriertanácsadással várta a standra érkezőket, illetve lehetőség volt regisztrálni a tavaly december óta zajló [Mesterséges Intelligencia Kihívásra](#) is, amelynek teljesítésével a legszerencsésebbek PS5 konzolt vagy értékes videokártyát is nyerhettek.

A Belügyminisztérium és a NISZ (Nemzeti Infokommunikációs Szolgáltató Zrt.) standjához érkezők több interaktív programmal is találkozhattak. Kipróbálhatták például az elektronikus ügyintézési oszlopot, megismerkedhettek a MIA chatrobottal és a NISZ videotechnológiával történő azonosítási szolgáltatással is.



Sőt, a látogatók azt is megtudhatták, milyen egyszerűen - mindössze néhány kattintással - igényelhető online a vezetői engedély vagy az Európai Unió digitális Covid-igazolványa.



A Digitális Jólét Program egyik fő látványosságával ért véget a programsorozat: a zárónapon egy bemutató drónversenyen, az első Tinyhawk Indoor Drone Competition 2021 keretében hivatásos versenypilóták mutatták be a drónversenyek nem mindennapi hangulatát.

A másik jelentős nyári rendezvény, a július 21-25. között megrendezett debreceni Campus Fesztivál volt, ahol a DJP egy 100 m²-es félgömb-szerű standdal és számos izgalmas programmal várta az érdeklődőket.



A Digitális Jólét Program MI Kihívása és a Debreceni Egyetem Atlétikai Clubbal együttműködésben megvalósuló e-sport videojátékok naponta nagyjából 200 látogatónak jelentettek örömteli és vidám elfoglaltságot, miközben játszva ismerhették meg a DJP mesterséges intelligencia fejlesztéseit.





Ami eddig összejött és ami még tervben van

A digitalizációs naplóorozat harmadik, egyben utolsó részéhez érve itt az ideje, hogy megnézzük, milyen élő, futó digitális projektek foglalkoztatják kkv-nk munkatársait és vezetőit. A következő három bejegyzésben azokról a területekről esik szó, ahol már olyan bevezetett megoldásokkal dolgozik a cég, amelyek kapcsán elegendő tapasztalat is felhalmozódott ahhoz, hogy mérleget lehessen vonni, vagy tanulságokat megfogalmazni.



1. bejegyzés – Ki, min, hol és miért dolgozik éppen?

Nem létezik olyan kkv, ahol ez a mondat ne hangozna el naponta legalább többször. A projektek nyilvántartása, a feladatok vezetése kapcsán mi is elsőként a nagy, ismert szoftverekhez nyúltunk, majd rántottuk is szinte azonnal vissza a kezünket. Gyorsan kiderült, hogy ezek a programok gyönyörű felületeken futnak, csodás vizualizációkat, táblákat produkálnak, de nekünk túlságosan is „nehezek”, masszívak. Nem akaródzott egynél több embernek megtanulnia a használatát, átlátni a komplexitásukat, így az adatok betáplálása is egy elátkozott feladattá vált.

Ezért a már meglévő felhő alapú, irodai szoftverrendszerünk felé fordultunk, amiben csapat alapon, az adminisztrációs terheket arányosan elosztva kezeljük a projektjeinket. Ezzel egy olyan élő, nem elszigetelt rendszer jött létre, ami rendszeresen, különösebb kényszer nélkül frissül, és amit mindenki szívesen használ.



2. bejegyzés – Pénzügyek, szerződéses ügyek, e-ügyek

A számlázás és a szerződések területe azért érdemel közös bejegyzést, mert itt tökéletesen látszott, mennyire képes egy-egy tevékenység digitalizációja meghajtani egy azzal egyébként nem feltétlenül közös terület hasonló folyamatait.

Az elektronikus számlázást egy ősrégi, sehová nem kapcsolódó szoftver végezte és ilyen értelemben e-számlázást végeztünk, de bármilyen más értelemben viszont nem. Amikor már a szoftvert író céget sem értük el, eldöntöttük, hogy meglépjük, amitől annyira tartottunk: elszakadunk a pénzügyi terület hagyományos, kötött, papír alapú világától és egy teljes spektrumában e-számla rendszert fogunk használni.

Amikor azt láttuk, hogy az átállás gyors és fájdalommentes, azt gondoltuk, hogy akkor ez e-szerződések dolga sem lehet ennél sokkal bonyolultabb - és nem is volt az.



A piac több megoldást kínált, így az e-számlázás bevezetésére fordított idő töredéke alatt vezetünk be és kezdtünk használni a partnereinkkel egy e-szerződés rendszert. Csak el kell indulni és rögtön rájössz: a kérdéseidre van válasz, a problémáidra van megoldás, nem is egy. És mind digitális.



3. bejegyzés – Formáld a saját képedre – és céljaidra!

A digitális evolúció következő foka az (legalábbis nálunk ez volt), amikor az adott szoftveres környezet ugyan nem nyújtja pontosan azt a funkciót, amire szükséged van, de a cég ezen nem akad el, hanem tudja jól, hogy az alkalmazás képes rá, csak bele kell fejleszteni.

A már említett, felhő alapú irodai szoftverkörnyezet egy nagyobb lélegzetű fejlesztését első körben kiszerveztük egy cégnek, amely el is végezte a feladatokat, de közben rájöttünk, hogy kellően affinis, erre érzékeny kollégákkal a kisebb átalakításokat házon belül is el tudjuk végezni.

Másfél tanulóssal, tapasztalatokkal teli év alatt az abszolút nulláról eljutottunk oda, hogy az egyszerűbb, ismétlődő feladatokat saját algoritmusok megírásával és futtatásával kezeljük. Mindennek volt egy nem várt következménye is: ezek a lehetőségek olyannyira elkezdtek formálni a kollégák gondolkodását és hozzáállását, hogy más platformokon dolgozva is megszülettek olyan ötletek, amelyekkel gyorsíthatók a folyamatok és ezzel növelhető a hatékonyság.



4. bejegyzés – És ami még hátra van...

Nagy levegő, és menni tovább! Amikor az ember egy kkv vezetőjeként azt látja, hogy jól működik az adott megoldás, akkor az egész a gyerekvállaláshoz fog hasonlítani.

Az elsőnél mindenki bizonytalan, esetenként pánikol, de a következőkre a félelmek elmúlnak és bizonyosság, magabiztosság hatja át a fejlesztéseket, bevezetéseket.

A felhalmozódó tapasztalat egyre nagyobb hatékonysággal forgatható be a következő digitalizációs projektekbe: ezek pedig egymásra épülve, folyamatosan fogyó ellenállás (kollégák, támogatottság, költségek stb.) mellett, egyre gyorsuló ütemben képesek követni majd egymást.

Kihívást végül már nem az jelent, hogy fogalmunk sincs, hogy mihez nyúljunk, mihez kezdünk, hanem az, hogy a rengeteg ötletből mi az, amit megvalósítsunk.



Megalakult a Magyarországi Drón Koalíció (MDK)

2021 májusában a Digitális Jólét Program (DJP) szervezésében megalakult a Magyarországi Drón Koalíció (MDK). Az új szervezet célja, hogy megfogalmazza a hazai dróniparág azon legfontosabb kérdéseit, amelyekre - versenyképességünk érdekében - az elkövetkező években válaszokat kell adnia a kormánzatnak.

A pilóta nélküli légitáncok, a drónok kifejlesztésének ötlete eredetileg a katonaság tevékenységéből fakadt. Az osztrák sereg már 1849-ben ballonokban elhelyezett robbanóanyaggal támadta Velencét.

A huszadik század két nagy világháborújában pedig megjelentek motorral működő, személyzet nélküli szerkezetek is. Felderítésre és speciális katonai műveletekre használható drónokat már a 60-as évek óta alkalmaznak, azonban azóta a technológia fejlődött.

A merevszárnyúak mellett megjelentek a forgószárnyas légitáncok. (Ennek négytengelyes változata a mindennapi életben is népszerű quadcopter.) A katonai mellett pedig megjelent a közszolgálati- és kereskedelmi alkalmazás is. Ma már drónokat használ a környezetvédelem, a biztonsági szervek és a katasztrófavédelem is. Ezen felül megjelentek a drónok a mezőgazdaságban, az energiaszektor vezetékhálózatainak távfelügyeletében, a filmiparban, a halászatban, de még a régészetben is.

Az Európai Bizottság szerint 20 év múlva több mint 100 ezer ember dolgozik majd drónokkal, munkájuk értéke pedig meghaladhatja a 10 milliárd eurót. A technológia nagymértékű fejlődését a civil szférában jól mutatja, hogy csak hazánkban néhány éven belül napi több tízezer drónmozgást prognosztizálnak.

Itthon a drónok ipari és üzleti célú felhasználása még gyerekcipőben jár. Az elterjedést számos olyan nehézség gátolja, mint a kommunikáció, a navigáció, felderítés, felhasználási környezetbe való integráció kérdései és a társadalmi megítélés.

A problémák azt mutatják, hogy a dróniparág egymással szoros összefüggésben álló területeket érint, így megoldása is csak komplex módon lehetséges. Nem elégséges a hagyományos légitáncok rendszereinek biztosítása (költségvonzat, kapacitás, humán erőforrás), szükség van az IT legújabb területeinek alkalmazására (mesterséges intelligencia, „dolgok internete” - IoT).

Magyarország Kormánya 2015 végén – az internetről és a digitális fejlesztésekről szóló nemzeti konzultáció, az InternetKon eredményei alapján – elindította a digitális ökoszisztéma egészét érintő Digitális Jólét Programot (DJP). Ennek célja, hogy Magyarország minden polgára és vállalkozása a digitalizáció nyertesei közé kerülhessen.

A DJP kezdeményezésére 2017-ben megalakult a Magyarországi 5G Koalíció, míg 2019-ben a Magyarországi Mesterséges Intelligencia Koalíció, amelyek a DJP koordinációjában azóta is sikeresen működnek.

A drónokhoz köthető magas innovációs tartalmat, társadalmi gazdasági hozzáadott értéket érdemes kihasználni. Ezt felismerve hozta létre 2021-ben a DJP a Magyarországi Drón Koalíciót (MDK).

A koalíció egy sajátos közigazgatási platform. Célja, hogy megfogalmazza egy új digitális technológia azon kérdéseit, amelyekkel a döntéshozóknak foglalkoznia kell, és közigazgatásilag is értelmezhető válaszokat kell rá adnia az elkövetkező években.

Az Innovációs és Technológiai Minisztérium, a Széchenyi István Egyetem, a Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem és a HungaroControl Zrt. kezdeményezésére 2021. május 4-én 66 alapító taggal megalakult a Magyarországi Drón Koalíció (MDK), amely egy olyan szervezett jogi forma nélküli együttműködési fórum, amely a tagjai önkéntes szakmai munkájára épít. Koordinációs feladatait a Közlekedéstudományi Intézet és a Digitális Jólét Program látja el. A csatlakozás továbbra is nyitott, az MDK tagszervezeteinek száma mára 100-ra duzzadt.

„Az MDK alapvető célja, hogy közreműködjön a megfelelő jogszabályi keretrendszer kialakításában, és támogassa a pilóta nélküli légi járművek, illetve az azokon alapuló technológiák alkalmazási területén működő hazai vállalkozásokat, ipari szereplőket, hogy azok nemzetgazdasági szinten mérhető versenyképesség-növekedést érjenek el – jelentette ki Dr. Rohács Dániel, az MDK elnöke, a BME Közlekedésmérnöki és Járműmérnöki Kar Repüléstudományi és Hajózási Tanszékének vezetője

A Drón Koalíció további céljai:

- hazánk a pilóta nélküli járművek használata terén mihamarabb a világ élvonalába kerüljön, ezáltal Magyarország a nemzetközi közösség fontos referenciapontjává váljon;
- az egységes Európai Unió szabályozás alkalmazásában Magyarország mintaként szolgáljon Európának, támogató jogszabályi környezet kialakításával;
- a személyiségi jogok tiszteletben tartása mellett, a pilóta nélküli légi járművek, illetve az azokon alapuló fejlesztések széleskörű elterjedésének és alkalmazásának köszönhetően jelentősen erősödjön a hazai vállalkozások versenyképessége;
- a magyar startupok és kkv-k nagy arányban vegyenek részt pilóta nélküli légi járművek fejlesztésében és gyártásában, illetve az azokon alapuló megoldások használatában akár nagyvállalati, egyetemi vagy nemzetközi partnerségben;

- nemzetgazdasági szinten mérhető versenyképesség-növekedés elérése váljon lehetségessé a pilóta nélküli légi járművek és az azokon alapuló technológia széleskörű alkalmazásával.

A célok érdekében az MDK az alábbi feladatokat látja el:

- állandó szakmai és együttműködési fórum biztosítása a pilóta nélküli légi járműveket fejlesztők, a felhasználói oldalt képviselő piaci és állami szereplők, illetve az akadémiai és szakmai szervezetek között;
- a szükséges keretek között - igény szerint - szakértői támogatás nyújtása az állami célú pilóta nélküli légi járművek felhasználásához, fejlesztésekhez;
- a pilóta nélküli légi járművek használatában, fejlesztésében érintett iparági szereplők támogatása, így például
 - ▶ disszeminációs tevékenységek (ideértve különösen konferenciák, szakmai fórumok, kerekasztal beszélgetések szervezését),
 - ▶ munkacsoportok működtetése szakmai kérdések egyeztetésére, megvitatására,
 - ▶ nemzetközi lobby - érdekképviseleti szakértői csoport létrehozása,
 - ▶ DroneMotive inkubációs, tesztelési, képzési lehetőségeinek társadalmisítása;
 - ▶ a jogi akadálymentesítés támogatása, javaslatok megfogalmazása.

Az elnökség legfontosabb feladatként egy vízió elkészítését és a Magyarországi Drón Stratégia kidolgozásában való közreműködést jelölte meg. Plenáris ülések évente egy-két alkalommal lesznek, míg munkacsoport szinten jellemzően havi üléseket tartanak majd.



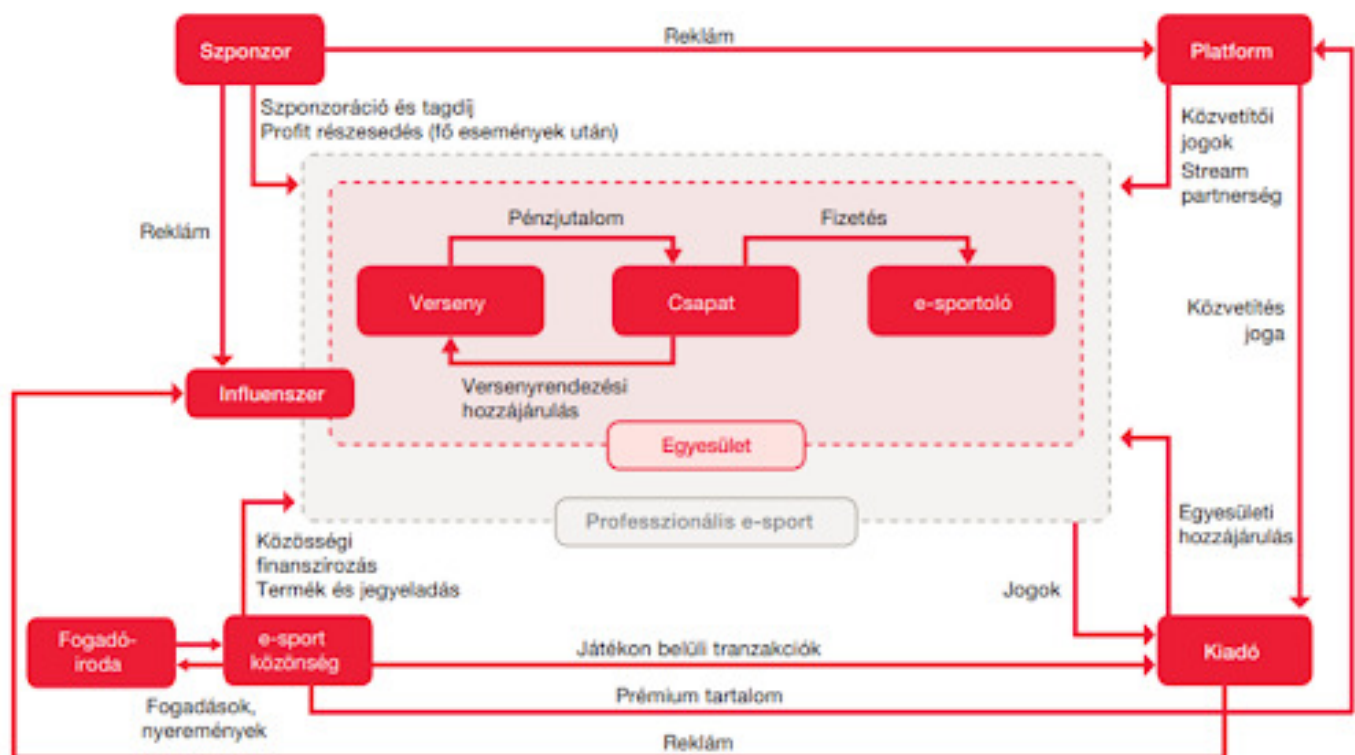
E-sport, mint a gazdaság potenciális motorja

Mára bebizonyosodott, hogy a videojátékok, az e-sport által generált K+F tevékenységek és innovációk komolyan képesek hozzájárulni egy ország jólétéhez. Különösen igaz ez, ha a felnőtt lakosság fele szívesen néz e-sport eseményt, és 540 ezren vallják magukat e-sportolónak. 2018. óta a DJP Digitális Sport Tudásközpontja is közreműködik a folyamat felpörgetésében.

A játék végigkíséri az életünket. Lényege, hogy tükrözze a valóságot, de ugyanakkor képes legyen azt át is alakítani. A közfelfogás szerint gyerekkorban a tanulást, a felkészülést szolgálja, míg később a szórakozás, a lazítás, a kikapcsolódás eszköze.

Az emberek nagytöbbsége a videojátékokat, köztük az e-sportot is idesorolja. Páran azonban már tudják, vagy legalábbis sejtik, hogy jóval többről van itt szó, mint egyszerű „kütyünyomkodásról”.

Az alábbi ábrán jól látszik, hogy a videojáték ipar mára egy rendkívül összetett, sok területet érintő ökoszisztémává vált.



Nemzetközi trendek

Szakértők 2020-ban a globális videojáték piac méretét 162,32 Mrd dollárra becsülték és az előrejelzések szerint ez 2023-ra már elérheti a 295,63 Mrd dollárt is. Ezek a hatalmas számok is jelzik, hogy az iparág komolyan képes hozzájárulni egy ország jólétéhez, hiszen mára - komoly növekedési kilátásokkal - a világgazdaság vezető technológiai szektorai közé emelkedett. Ráadásul a fejlődéséhez szükséges K+F tevékenység révén az innováció motorjává is vált.

Bár ez a K+F tevékenység jobbára kereskedelmi célú, de ez értelemszerűen stimulálja az akadémiai alap- és alkalmazott kutatásokat is. A fizika, a kémia, az elektrotechnika, a mérnöki tudományok, az anyagtudomány stb. alapvető felfedezései nagyban hozzájárulnak a videojátékokat megalapozó technológiákhoz. Cserébe a videojátékok iránti kereslet spirálszerűen még tovább fejleszti a kapcsolódó ipar és az akadémiai kutatás-fejlesztés, a számítástechnika, a gépi látás, az ember-gép interakció, szenzoros rendszerek, valamint a tudományos és technológiai alkalmazott területek széles skáláját.

Az ágazat innovatív és technológiai jellege erősen pozitív, tovagyűrűző hatásokat generál más iparágakban is. A videojáték ipar fejlődése például magával hozta a nagyteljesítményű számítástechnika, a szoftverfejlesztés, a grafika, a haptika, a mobil rendszerek és a különböző interfész designok fejlődését is.

Az innovációk eredménye a gamifikáció - a játékok során kifejlesztett technikák használata „nem játékos” környezetben – pedig megjelent például az egészségügyben, az oktatásban, a tudományos tevékenységek során, illetve a várostervezés és a közbiztonság területén is.

Magyar kilátások

A versenyszerű videojátékláz, mint külföldön, nálunk is a 90-es évek közepén/végén kezdődött, de egészen az utóbbi időkig kevés támogatást kapott.

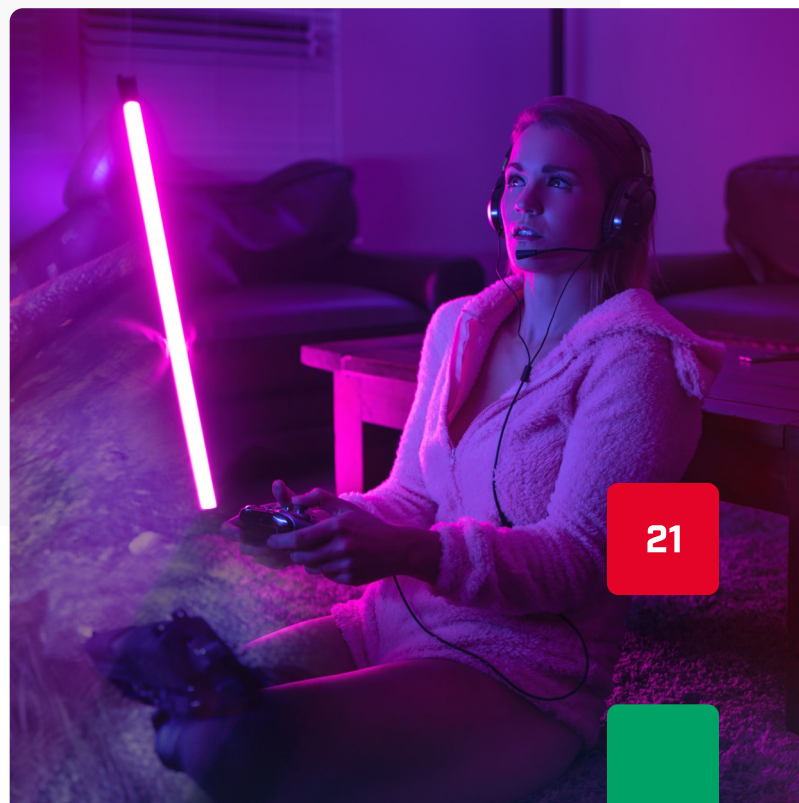
A kormányzati hozzáállás 2018-ra változott meg. Az első V4 Future Sports Festival-ra adott kiemelt összegű támogatás jelezte, hogy már lehetőségként tekintenek az e-sportra. Még abban az évben, a Digitális Jólét Program keretében megalakult a Digitális Sport Tudásközpont, megteremtve az e-sporttal kapcsolatos közigazgatási szakértői hátteret.

Az eNet 2019. évi kutatási eredményei szerint a hazai felnőtt lakosság közel kétharmada, 3,8 millió fő játszik videojátékokkal, 2,5 millió embert érdekel az e-sport és 540 ezren vallják magukat e-sportolónak. A felmérés a hazai videojáték ipar méretét 42 Mrd Ft-ra becsüli. A költségek összetétele azonban rámutat a magyar videojáték ipar (e-sport) gyengeségére.

Alig vannak magyar fejlesztések, így a szoftver- és a játékon belüli költségek zöme külföldre vándorol. Kevés a specializált létesítmény, fejletlen az oktatási, tanácsadási piac. Néhány államilag támogatott versenyen kívül nincsenek hazai világesemények. A versenyrendszer hiányos, a szervezett sportági keret fejletlen. 2020. szeptember elejéig az e-sport nem volt része a magyarországi szerencsejáték iparnak.

Ráadásul hiányzik a videojátékok horizontális penetrációja (gamifikáció) is. Ennek következményeképpen a hazai ágazat:

- piaci teljesítménye alacsonyabb, mint azt a magyar tudásipar és a digitális technológia fejlettsége indokolná;
- a lehetőségekhez képest nem tudta igazán katalizálni a magyar tulajdonú technológiai ipar fejlődését;
- a pozitív társadalmi-gazdasági penetrációja (más iparágakba való beépülése) alacsony, a szinergiahatások szinte egyáltalán nem érvényesülnek;
- a játékok során keletkező adathalmazok a külföldieket erősítik, a magyar ipar és társadalom számára igen kevésbé hozzáférhetők.



Tennivalók a fejlesztés érdekében



Magyarországnak érdeke, hogy a hazai technológiai ipar termékei és szolgáltatásai minél erőteljesebb szerepet kapjanak ezen a gyorsan növekvő piacon.

Ennek érdekében szükséges:

- az 540 ezer fős videojáték ipar (e-sport) fogyasztó bázis és a 3,8 milliós videojátékosok számának növelése;
- a magyar fejlesztésű videojáték és szórakoztató szoftvergyártás versenyképességének növelése,
 - ▶ a hazai piaci részesedés jelentős növelésével,
 - ▶ a nemzetközi piaci jelenlét erősítésével, valamint
 - ▶ az ehhez kapcsolódó beszállító ipar bővülésével;
- a videojáték ipar (e-sport) eseményei, versenyei és ligái számának, valamint a bevételeinek jelentős növelése az elkövetkezendő három évben;
- hazai rendezésű mega e-sport események Magyarországon;
- specializált e-sport és digitális szórakoztató központokként működő létesítmények kialakítása, építése;
- a magyar tulajdonú médiumokban a kereskedelmi célú e-sport közvetítések, megjelenések számának jelentős növelése, számottevő média bevétel generálása.

A videojáték ipar (e-sport) magyarországi helyzetét - a nemzetközi növekedési trendeket figyelembe véve - fentebb jelzett megerősítése, szakértői becslések szerint három-öttszörösére növelheti az iparág hozzájárulását a GDP-hez.

Aki szeretné nyomon követni a videojáték ipar és általában a sport digitális átalakulásának legfrissebb híreit, izgalmas fejleményeit feliratkozhat [a Digitális Jólét Nkft. Digitális Sport Tudásközpontja hírlevelére](#).

**MAGYAR
ÉPÍTŐK**

REGION-CSOPORT



MAGYAR ÉPÍTŐK

AHOL A MINŐSÉGI ÚJSÁGÍRÁS TALÁLKOZIK
AZ ÉPÍTŐIPAR LEGJAVÁVAL

ÖT ÉVE AZ ÁGAZAT PIACVEZETŐ
LAPJAKÉNT

GYORSAN, KÖZÉRTHETŐEN
ÉS SZÍNVONALASAN MUTATJUK BE
AZ ÁGAZAT LEGIZGALMASABB RÉSZLETEIT

MI AZ ÉPÍTŐIPART ÉPÍTJÜK!



magyarepitok.hu

MI KIHÍVÁS

2021 végére 1 millió magyar állampolgár ismerheti meg a mesterséges intelligencia alapjait, és 100.000-en teljesíthetik az MI Kihívást.

Teljesítsd a MI kihívásunkat!

Regisztrálj az ai-hungary.com-on!

