



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# ***Finansiranje. Mogućnosti i rizici***

## **Tema 2.6**



The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



# Sadržaj

- I. Specifičnosti CCI u pogledu ekonomske vrednosti i stvaranja vrednosti
- II. Ciklus stvaranja vrednosti i odnosi sa drugim industrijama (međusektorska monetizacija)
- III. Izvori finansiranja
- IV. Budžetiranje i cene
- V. Finansijska održivost
- VI. Mogućnosti i rizici
- VII. Predložena literatura





# Specifičnosti KKI u pogledu ekonomske vrednosti i stvaranja vrednosti

💡 Do 2020. KKS je bio uporediv sa sektorom za informacione i komunikacione tehnologije (IKT) i sa ugostiteljstvom

💡 **Stope preživljavanja** KKI preduzeća nakon 1, 3 i 5 godina postojanja su **slične** onima u IKT i u ugostiteljstvu (čak i veće za period od 3 i 5 godina nego u ugostiteljstvu)

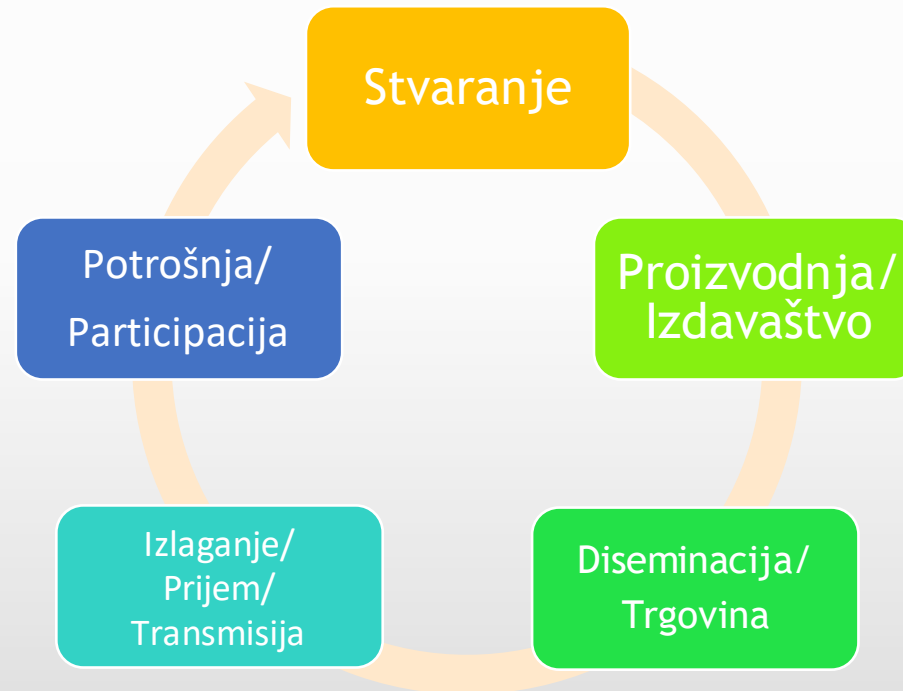
!! **2,7 zaposlenih u proseku pre 2019.**, u odnosu na 5,73 u ICT i 5,86 u ugostiteljstvu

!! **Segmentirana struktura, mnogo prostora za umrežavanje, podložnost makroekonomskim šokovima**





# Specifičnosti KKI u pogledu ekonomske vrednosti i stvaranja vrednosti



Izvor: (United Nations Educational Scientific and Cultural Organisation, 2009)





# Ciklus stvaranja vrednosti i odnosi prema drugim industrijama (međusektorska monetizacija)

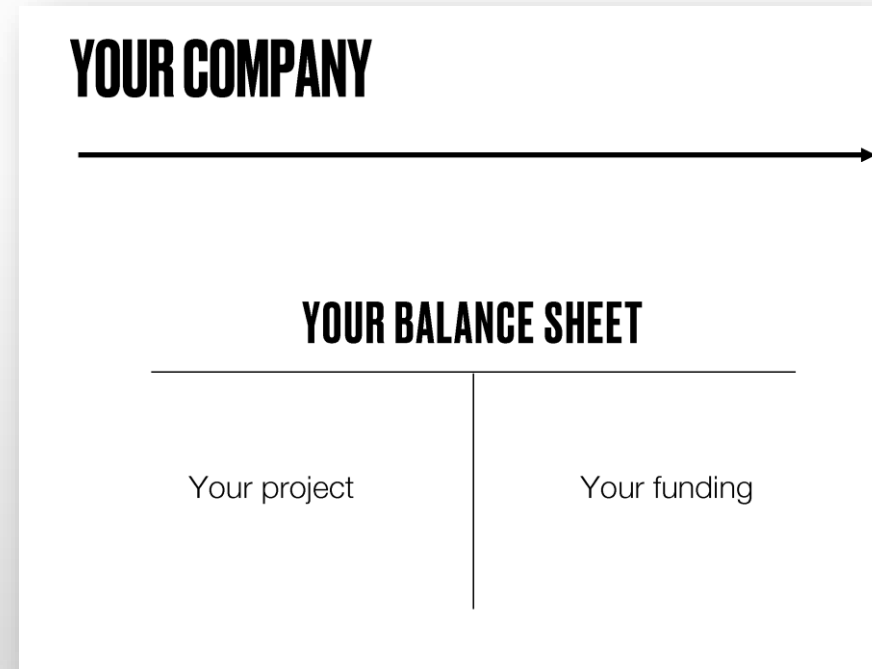
- 💡 **Interdisciplinarnost** - vrednost integrisanog proizvoda veća je od vrednosti elemenata.
- 💡 **Konomija doživljaja** – umrežavanje, komunikacija i deljenje
- 💡 **Digitalna orijentacija, inovacije i preduzetnički duh** - prelivanje je veće u raznolikijim zajednicama





# Izvori finansiranja

## Profitno vs. neprofitno



*Izvor: (European Investment Fund, 2019)*





# Izvori finansiranja

**Javno finansiranje/Podrška države**

**Projektno finansiranje/Grantovi**

**Filantropija i investitori**

**Poslovni inkubatori/Akceleratori**

**Crowd-funding finansiranje**

**Pozajmice i krediti**

**Zarađeni prihod**

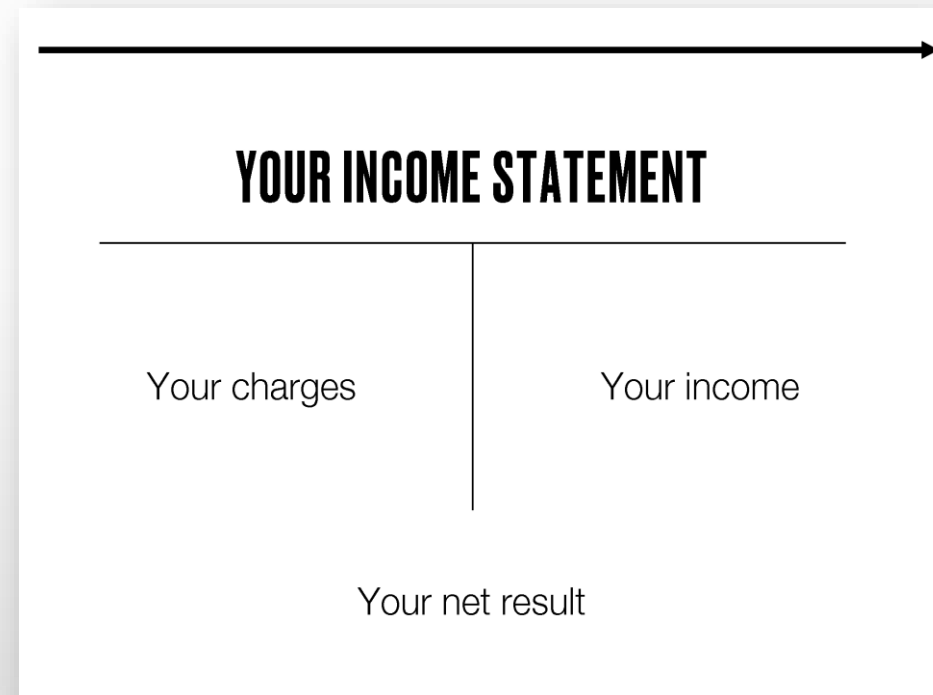
**Akcije**

**Sopstveno finansiranje**





# Budžetiranje i određivanje cena



*Izvor: (European Investment Fund, 2019)*







# Budžetiranje i određivanje cena



**Privredni subjekti** – donosi profit  
vlasnicima/akcionarima, odnosno misija  
preduzeća je da uveća finansijska sredstva =>  
Poslovne aktivnosti



**Neprofitni subjekti** - kreiraju proizvod ili  
uslugu u korist društva, a ne za ekonomski  
profit => Neprofitne aktivnosti





# Budžetiranje i određivanje cena

## Tačka rentabilnosti je postignut:

- ✓ kada je prihod jednak rashodima
- ✓ kritična tačka razdvajanja dobiti i gubitka.

$$(A \times P) + I - C \geq 0$$

A = oni koji kupuju karte (broj prodatih karata)

P = prosečna cena karte

A x P = prihod od prodaje karata

I = drugi prihodi pored prodaje karata (npr. grantovi, donacije za izvođenja, podrška države itd.)

C = troškovi i rashodi

**Cene proizvoda, ili usluge preduzeća treba da se izračunaju na način da tačka preloma bude  $\geq 0$ !**





# Finansijska održivost

- 💡 **Finansijska održivost** se postiže kada preduzeće prodaje proizvod ili uslugu po ceni koja **ne samo da pokriva troškove već i ostvaruje profit.**
- 💡 **Profit** omogućava preduzeću da se uveća **posebno** kada se deo profita uloži nazad u uvećanje proizvodnje, bolje objekte, više izvođača i ko-kreatora i tako dalje.
- 💡 Kod **neprofitnih subjekata**, višak koji ostaje na kraju projekta ili perioda se reinvestira u potpunosti kako bi se omogućilo organizaciji da ostane **nezavisna** od spoljnog finansiranja (donacije, sponzorstva, zajmovi, itd.) i razvija inicijative po sopstvenom nađenju ili besplatno za publiku.





# Nove mogućnosti i rizici

- 💡 Svi KKI sektori su porasli u periodu od 6 godina pre 2020. godine za otprilike 4% – video-igre, oglašavanje, arhitektura i muzika su vodeći
- 💡 Najveći rast zabeležen je u istočnoj i centralnoj Evropi
- 💡 Preko 80% korisnika interneta u EU koristilo je internet za muziku, video zapise i igre (a ne toliko za kupovinu ili društveno umrežavanje)
- 💡 Inovativni potencijal KKI-a je bio izuzetno visok
- 💡 Uobičajeno je da preduzeća KKI obavljaju profitne i društveno korisne aktivnosti – i pristupaju javnim fondovima

- !! KKI tržište je veoma fragmentirano tržište i zavisi od kulture i jezika različitih naroda i od generacija
- !! Najviše su pogođeni i izgubljeni brzi trkači u centralnoj i istočnoj Evropi
- !! Mere socijalnog distanciranja dovode do povećane potrošnje digitalnog sadržaja, ali do smanjenja potrošnje plaćenog digitalnog sadržaja
- !! Povećanje onlajn pretplata, ali smanjenje onlajn oglašavanja
- !! Nedostatak jedinstvene statistike i kvalitativnih analiza za sve države članice EU





# Predložena literatura

- ✓ **The CulturEU Funding Guide: EU Funding Opportunities for the Cultural and Creative Sectors 2021-2027** (2021), European Commission
- ✓ **Rebuilding Europe – The Cultural and Creative Economy Before and After the COVID-19 Crisis** (2021), EY Consulting, European Grouping of Societies of Authors and Composers (GESAC)
- ✓ **Be Creative - Call the Bank: Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility** (2019), European Investment Fund
- ✓ **Capacity-building in the Cultural and Creative Sectors Guarantee Facility: A guide to assessing loan applications from CCS SMEs** (2019), European Investment Fund





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## **FENICE: Fostering Entrepreneurship and Innovation in Cultural and Creative Industries through Interdisciplinary Education** is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.

**The project is an initiative of 5 academic and research institutions:**



**[www.fenice-project.eu](http://www.fenice-project.eu)**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.