



GDACZ

Czech Game Developers
Association

VÝROČNÍ ZPRÁVA

2019

CÍLE A PRIORITY

Asociace českých herních vývojářů zastupuje zájmy českých herních společností, od malých začínajících studií po největší herní firmy. Prostřednictvím všech našich aktivit usilujeme o rozvoj herního průmyslu a zajištění příznivých podmínek pro rozvoj podnikání herních firem. Za prioritní považujeme tyto oblasti:

VZDĚLÁNÍ

K této klíčové oblasti směřuje podstatná část našich aktivit. Realizujeme projekt z fondu Erasmus+ na podporu a rozvoj nových herních oborů na vysokých školách. Aktuálně jednáme s Magistrátem města Prahy o realizaci vzdělávacích aktivit pro rok 2020 s rozpočtem ve výši 2 mil. Kč. Pod asociací vzniká také pracovní skupina, složená ze zástupců z praxe i akademické sféry, která má za úkol zlepšit podmínky a úroveň vzdělání oborů, relevantních pro herní průmysl.

MONITORING

Sbíráme a publikujeme data o celém odvětví a upozorňujeme tak na skutečný význam a váhu českého herního průmyslu, což pomáhá prosazovat zájmy našich členů.

FINANCOVÁNÍ

Aktivně vyhledáváme příležitosti, jak zajistit další financování pro herní průmysl. Ať už jde o vznik samostatného fondu pod Ministerstvem kultury nebo Ministerstvem průmyslu a obchodu, tak transformace současného Fondu Kinematografie, či vznik nových dotačních programů a výzev.

ZAMĚSTNANOST

Vzhledem k nedostatku kvalifikovaných pracovních sil vyvíjíme aktivity ke zlepšení situace, jako jsou např. zápisy herních profesí do Národní soustavy kvalifikací či vznik pracovní skupiny pro zlepšení podmínek zaměstnávání cizinců v ČR.

PODPORA EXPORTU

Naším cílem je nejen podpora středních a velkých etablovaných herních společností, ale i mladých začínajících studií, startupů či jednotlivců. V tomto směru pomáháme s prezentací a expanzí těchto subjektů do zahraničí. Ať už formou národních stánků, mezinárodních misí či slev na zahraniční konference či specializované workshopy.

MEDIALIZACE

Propagaci a medializaci herního odvětví se věnujeme od počátku vzniku asociace. Aktivně spolupracujeme s novináři, primárně mainstreamových médií, dáváme podněty na zajímavá témata a prezentujeme herní průmysl v TV, rozhlasu i tisku. Podporujeme oborové akce a informujeme o dění v herním průmyslu prostřednictvím tiskových zpráv, na sociálních sítích a formou newsletterů Vývojářského klubu.

PROJEKTY REALIZOVANÉ V ROCE 2019

OBLAST VZDĚLÁVÁNÍ

ERASMUS+ PROJEKT GAMEHIGHED

- 380 000 EUR pro herní průmysl
- 26 000 EUR pro aktivity GDA
- Cíl projektu - Podpora vzdělávání a vzniku nových herních oborů, organizace studijních stáží
- Spolupráce s univerzitami v Polsku, Finsku, Turecku a Univerzitou Karlovou v Praze

Ve spolupráci se čtyřmi univerzitami (Karlova Univerzita; Kazimierz Wielki University in Bydgoszcz, Polsko; University of Jyväskylä, Finsko; Bahcesehir University, Turecko) jsme v loňském roce podali žádost na podporu rozvoje vzdělávání herního vývoje na univerzitách, financovanou z EU fondu Erasmus+. Žádost byla úspěšná a v září byla zahájena realizace tříletého projektu.

Celkový rozpočet je cca 380 000,- EUR, z nichž cca 26 000,- EUR je rozpočet na aktivity naší Asociace v rámci tohoto projektu.

Výstupem pak budou dokumenty k nově vzniklým univerzitním oborům herního vývoje a další materiály, které mají pomoci vzdělání v herním průmyslu. Naše Asociace má v projektu funkci poradního subjektu, který na tyto výstupy poskytuje zpětnou vazbu a připomínky. Dokumenty budou v průběhu realizace dostupné našim členům, aby se k nim mohli vyjadřovat. Dalším přínosem by mělo být posílení možnosti stáží z těchto partnerských univerzit. Bližší informace k projektu: <https://gamehighed.ukw.edu.pl/>



NÁRODNÍ SOUSTAVA KVALIFIKACÍ

ZÁPIS NOVÝCH HERNÍCH POZIC

- herní designér
- herní producent
- 3D herní výtvarník

Národní soustava kvalifikací (NSK) je státem uznávaná platforma, díky které stát oficiálně identifikuje dané pracovní pozice a ty pak mohou být uplatnitelné na pracovním trhu. V praxi je pak možné s danou pozicí pracovat na Úřadu práce, vypisovat rekvalifikační kurzy, skládat státní zkoušku a podobně.

Vytvořili jsme definice prvních tří pracovních pozic pro NSK. Jedná se o pozice “herní designér”, “herní producent”, “3D herní výtvarník”. Definice samotná je dokument s popisem okruhů znalostí a otázek jak tyto znalosti ověřit. Může sloužit i jako základ pro střední i vysoké školy při tvorbě plánů výuky herního vývoje.

Pro příští rok plánujeme rozšířit NSK o několik dalších pracovních pozic z herního vývoje. Pokud máte zájem o zápis konkrétní pozice, napište nám na info@gda.cz.

KREATIVNÍ CENTRUM PRAHA

- Vznik prostoru pro kulturně kreativní průmysly
- Rozpočet projektu přes 100 mil. Kč
- Prostor pro vzdělání, startupy a inkubátory
- Spolupráce s FAMU, UK, UMPRUM

Zapojili jsme se do příprav projektu kreativního centra v Praze, který připravuje Magistrát města Praha. Cílem projektu je vytvořit prostor pro Kulturně kreativní průmysly - v tomto případě módní, hudební, animační, ilustrační a herní průmysl.

Asociace prosadila, aby prostor, vyhrazený hernímu průmyslu, byl využíván hlavně pro vzdělávání a to jak státní (k projektu jsme přizvali FAMU, UK, UMPRUM a v případě realizace oslovíme další instituce), tak i soukromé, jako jsou vzdělávací kurzy/workshopy, inkubátor, co-working či prostor pro startupové firmy.

Projekt by měl být financován Magistrátem Prahy s plánovaným rozpočtem přes 100 milionů Kč. K projektu byly v druhé polovině roku schváleny dva úvodní záměry, realizace by měla začít v druhém čtvrtletí 2020.

V rámci přípravy tohoto projektu jsme podali žádost o příspěvek ve výši cca 2 miliony Kč na vzdělávací aktivity, které bychom realizovali v roce 2020. Rozhodnutí o schválení této žádosti proběhne v březnu 2020. V případě, že bude žádost schválena, budou realizovány následující aktivity: <http://bit.ly/GDACZprojekty2020>

DALŠÍ VZDĚLÁVACÍ AKTIVITY

- Workshop a panelová diskuse zástupců škol a herního průmyslu
- Zajištění účasti pro ČR v rámci International Visegrad Scriptwriting School
- Slevy na kurzy a akce (Carbon Black, Reboot, Devcom, GIC, Digital Dragons, GDC)

Spolupracujeme se členy skupiny zástupců a členů akademických organizací, kteří společně kooperují pod názvem "GameDevEdu". Zorganizovali jsme speciální workshop a panelovou diskusi mezi touto skupinou a se zástupci herních společností - Warhorse, Bohemia Interactive a 2K Czech.

Pomáhali jsme se zajištěním mentorů pro International Visegrad Scriptwriting School - letní kurz/školu herní scénáristiky, které se mohli účastnit i zástupci z České republiky.

Zajistili jsme slevu pro naše členy na kurzy Carbon Black, konference Reboot, Devcom, GIC, Digital Dragons. Díky našemu partnerství a spolupráci s polskou asociací IGPF se mohou čeští studenti a začínající vývojáři zdarma účastnit konference GDC v San Franciscu.



OBLAST FINANCOVÁNÍ

STRATEGIE ROZVOJE A PODPORY MINISTERSTVA KULTURY

CÍLE

- Zahrnutí potřeb herního průmyslu do strategie Ministerstva kultury pro podporu v letech 2021 až 2030
- Zajištění dalších možností financování pro herní průmysl

Zapojili jsme se do přípravy Strategie rozvoje a podpory kulturních a kreativních průmyslů (KKP), která vzniká pod Ministerstvem Kultury a týká se nejen Ministerstva kultury (MK), ale i Ministerstva průmyslu (MPO) a obchodu a Ministerstva školství (MŠMT). Aktivně jsme prosazovali začlenění oblasti Vývoje počítačových her, jako důležitého odvětví, do této strategie, která definuje jakým směrem bude zaměřena podpora MK v letech 2021 až 2030 a které oblasti se bude snažit aktivně rozvíjet.

Pro realizační tým této strategie na MK jsme poskytli materiály z naší Studie, zpracovali analýzu podpůrných programů, grantových výzev a jiných nástrojů na podporu herního průmyslu v sousedních zemích (Německo, Polsko, Slovensko, Finsko) a dále se zúčastnili jednání se zástupci MK ohledně detailního definování, co herní průmysl potřebuje a jaké jsou ideální nástroje, které by tu měly v následujícím období na podporu her vzniknout. (Např. vznik samostatného kulturního fondu, případně transformace stávajícího Fondu Kinematografie, kde budou výzvy i pro herní průmysl; podpora výzkumné činnosti v rámci herního vývoje; podpora státního a privátního vzdělávání v oblasti herního vývoje apod.)

Strategie zatím není dokončena, Ministerstvo kultury však zveřejnilo a prezentovalo cíle této strategie, ze kterých je patrné, že s herním průmyslem se významně počítá. Dokument s cíli strategie je zveřejněn zde: <http://bit.ly/GDACZstrategieMK>

PODPORA VÝZKUMU A VÝVOJE POD MINISTERSTVEM PRŮMYSLU A OBCHODU

CÍLE

- Nová výzva na podporu výzkumu a vývoje pro herní průmysl
- Vznik dotační podpory na vývoj herních prototypů

Prosadili jsme plán vzniku výzvy na podporu výzkumu a vývoje nových technologických řešení při tvorbě počítačových her. Výzva by se měla inspirovat polským programem GameInn (<https://gameinn.pl/>), který funguje od roku 2016. V současné době připravujeme další podklady pro konkrétní realizaci této výzvy, která by mohla vzniknout pod MPO, v rámci končícího operačního programu OPPIK a jeho prioritní osy 4, ještě v roce 2020.

Zároveň prosazujeme u MPO možný vznik dotační podpory de minimis na vývoj herních prototypů. V obou těchto případech jsme se spojili s Asociací malých a středních podniků, která nám nabídla pomoc v prosazení těchto zájmů.

AGENTURA NA PODPORU KREATIVNÍCH PRŮMYSLŮ

CÍLE

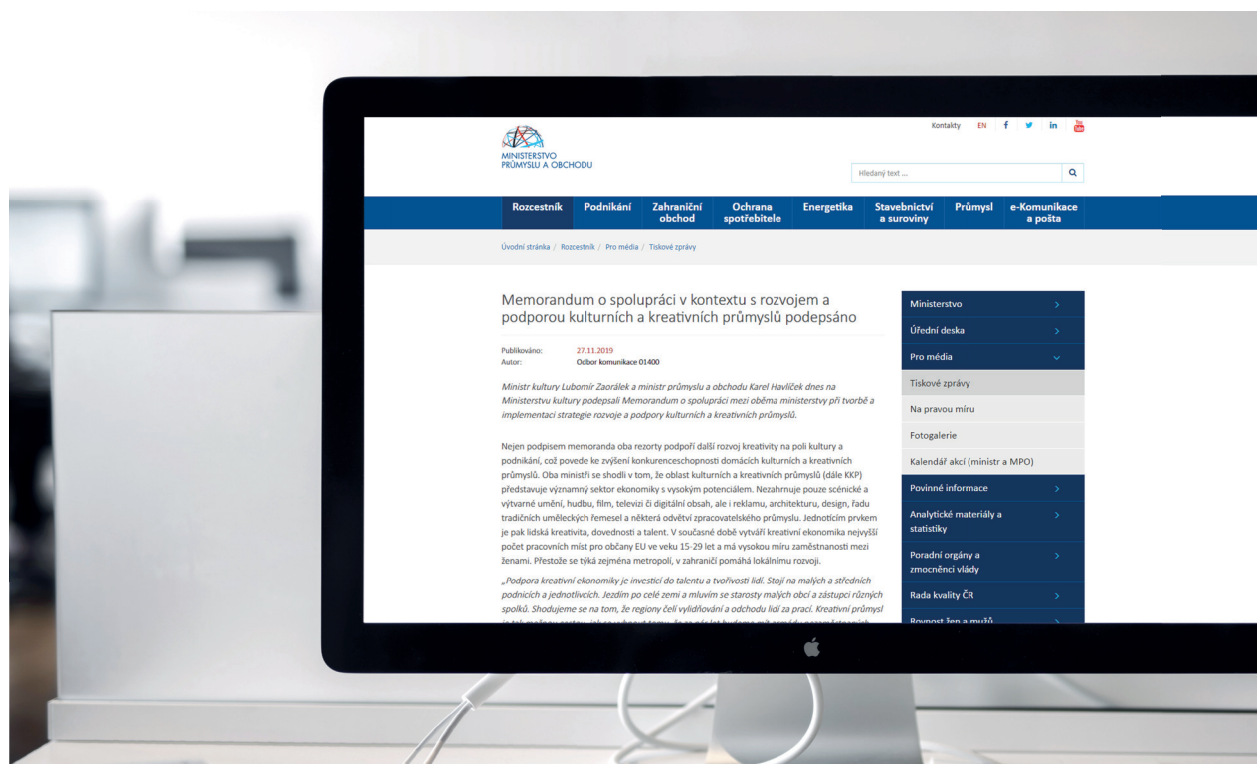
- Vznik nového odboru pro komunikaci se státem
- Efektivnější prosazování zájmů kulturně kreativních průmyslů

V alianci se zástupci asociací ostatních kreativních průmyslů (zejména AKTV, AKA, APA a SIMAR) prosazujeme vznik nového “odboru”, který bude jednoznačným místem pro zastřešení kreativních průmyslů a jejich komunikace se státem. Cílem bylo vyřešit problém, že tato odvětví nejsou brána ani jako kultura (odmítání ze strany MK) ani jako plnohodnotný průmysl (odmítání ze strany MPO). Výsledkem bylo Memorandum obou ministrů (MK a MPO) o vzájemné spolupráci v otázkách kreativních průmyslů a plán na vznik agentury “Czech Creative”, která by mohla fungovat podobně jako stávající agentury Czech Invest a Czech Trade pod MPO či agentura Czech Centers pod MZV.

V případě vzniku této agentury bude výrazně usnadněno prosazování zájmů herního průmyslu. Zároveň by to znamenalo vznik výzev na podporu KKP. Pomoc s lobbyingem na straně MPO přislíbila Asociace malých a středních podniků.

Tisková zpráva ke vzniku Memoranda mezi MPO a MK:

<http://bit.ly/GDACZmemorandumKKP>



NÁRODNÍ STÁNKY A PREZENTACE NA VELETRZÍCH

- Národní prostory na Digital Dragons, Gamescom, Poznan Game Arena a G-Star
- 300 tis. Kč dotace na Gamescom

Realizovali jsme ve vlastní režii národní stánek na veletrhu Gamescom pro 7 herních společností. Na projekt jsme žádali a úspěšně získali dotaci od MPO ve výši 300 000,- Kč. Na veletrhu Digital Dragons jsme zajistili realizaci národního stánku pro 5 firem zdarma. Na veletrhu Poznan Game Arena jsme zajistili 4 výstavní místa zdarma pro české firmy. Ve spolupráci s agenturou Czech Invest a Ambasadou v Koreji, jsme se podíleli na realizaci národního stánku na veletrhu G-Star, kde herní společnosti měly možnost vystavovat zdarma.



DIPLOMATICKÉ MISE DO ZAHRANIČÍ

- Mise zástupců herního průmyslu do Evropského parlamentu
- Prezentace českého herního průmyslu v Londýně

Aktivně jsme prosazovali zájmy českého herního průmyslu na půdě Evropského parlamentu v rámci diplomatické mise v Bruselu - ochrana autorského práva a nyní už schválená směrnice o autorském právu, problematika "lootboxů" a ochrana herního průmyslu před možnou regulací, otázky ohledně evropského fondu MEDIA a programu Creative Europe, který zahrnuje i výzvy na podporu financování vývoje herních titulů. Akce byla organizována ve spolupráci s agenturou Czech Centers v Belgii a na pozvání europoslankyně Martiny Dlabajové, která se celé mise v Bruselu účastnila a na jednání v parlamentu přizvala i kolegy z Evropské komise.

Na základě pozvání české ambasády v Londýně a ve spolupráci s agenturou Czech Centers jsme se zúčastnili mise do Londýna, kde jsme prezentovali úspěchy českého herního průmyslu britskému publiku.

MEZINÁRODNÍ SPOLUPRÁCE

- Organizace středoevropských cen - nominace za ČR
- Aktivní členství v Evropské herní federaci
- Návštěva zahraničních univerzit v ČR (Polsko, Finsko, Turecko)

Ve spolupráci s polskou asociací IGPF jsme připravovali podklady pro Středoevropské ceny za ČR - výběr a organizace českých porotců, přehled vydaných her, zajištění klíčů, propojení kontaktů atd. Česká studia získala celkem 5 nominací, které ve dvou případech byly vítězné.

V rámci našeho členství v Evropské herní federaci (EGDF) jsme se zúčastnili obou členských schůzí (v dubnu na konferenci Reboot v Chorvatsku a v srpnu na veletrhu Gamescom v Německu) a diskutovali primárně otázky ochrany herního průmyslu na úrovni Evropské unie (problematika GDPR, směrnice o autorském právu, ochrana mladistvých, problematika lootboxů). V říjnu jsme pak na workshopu EGDF v Mnichově pracovali na dokumentech k těmto oblastem a společně s dalšími asociacemi navrhli systém sběru dat z herního průmyslu na celoevropské úrovni.

Ve spolupráci s Karlovou Univerzitou v rámci projektu Gamehighed jsme společně zorganizovali pětidenní program návštěvy zástupců zahraničních univerzit z Polska, Finska a Turecka v ČR. Součástí byly návštěvy a diskuse v herních studiích, přednášky o stavu herního vzdělávání na univerzitách v ČR a propojení praxe a akademické sféry. Cílem bylo seznámit akademiky s požadavky na zlepšení stavu herního vzdělání a poskytnout informace pro realizaci vzniku nových herních oborů.



INCOMINGOVÉ MISE

CÍLE

- Získání kontaktů a navázání nové spolupráce na mezinárodní úrovni
- Možnost prezentovat zájemcům o vstup na český trh postoj herních firem a ovlivňovat jejich rozhodnutí
- Zajistit další financování pro národní prostory na zahraničních veletrzích

V rámci zahraniční návštěvy jsme zástupcům firmy Ubisoft v ČR prezentovali český herní průmysl a zároveň i postoj herního průmyslu k expanzi této firmy na český trh, na kterém se shodla poslední členská schůze. Výsledné rozhodnutí firmy Ubisoft bylo zatím expanzi odložit.

Ve spolupráci s německou organizací Creatives Loop International připravujeme na konec března incomingovou misi zástupců herních společností z Německa. Cílem je posílit vazby mezi oběma zeměmi a představit lokální trh včetně menších společností pro potenciální investory. Akce je financována německým ministerstvem pro ekonomické záležitosti - BMWi.

Ve spolupráci s Magistrátem města Prahy, Ministerstvem zahraničních věcí a příslušnými ambasádami jsme realizovali třídní misi do ČR po zástupce herních společností z Estonska, Izraele, Malajsie a Singapuru. Součástí mise byla návštěva a diskuse v českých herních společnostech, půldenní program přednášek o ČR, herním průmyslu a následná účast včetně možnosti prezentace na konferenci GDS. Hlavním přínosem této mise pro Asociaci bylo posílení vazeb s Ministerstvem zahraničí, agenturou CzechInvest, Ministerstvem průmyslu a obchodu a Magistrátem města Prahy. V návaznosti na tento projekt jsme se stali členem Pražské inovační platformy (https://podnikani.praha.eu/?page_id=15573).



OCHRANA ZÁJMŮ HERNÍHO PRŮMYSLU

ČLENSTVÍ V HOSPODÁŘSKÉ KOMOŘE

Na začátku října se naše Asociace oficiálně stala členem Hospodářské komory (HK) a díky tomu i všichni naši členové jsou novými členy HK. To nám zajistilo pravidelný informační servis ohledně plánovaných legislativních změn a hlavně možnost aktivně tyto věci prostřednictvím HK připomínkovat.

Už před vstupem do HK jsme se aktivně zapojili v sekci pro kulturně kreativní průmysly (KKP). V rámci této sekce jsme, ve spolupráci s ostatními členy, začali aktivně pracovat na prosazení našich priorit, jako jsou např. vytvoření jednotného koordinátora pro KKP (viz bod "Agentura na podporu kreativních průmyslů"); iniciovat projekt mapování KKP (ideálně financovaný státem/EU); propagovat KKP v rámci státní správy, odborné i obecné veřejnosti (osvěta, PR, PA); zmapovat dotační možnosti pro KKP a zvýšit jejich využívání.

VÍZOVÉ POVINNOSTI PRO ZAMĚSTNANCE

Ve spolupráci se členem Beresnev Games řešíme otázku zlepšení a zrychlení procesu získání víz pro zahraniční zaměstnance. Od agentury CzechInvest jsme získali základní přehled aktuálních možných programů pro přednostní, zrychlený proces udělení víz, z nichž pro potřeby našeho odvětví se jeví relevantní pouze program "Vysoce kvalifikovaný zaměstnanec". Veškeré podkladové materiály nyní prochází revizí a zároveň budou předmětem činnosti pracovní skupiny Asociace pro tuto oblast v roce 2020.

MEDIALIZACE HERNÍHO PRŮMYSLU

STUDIE "ČESKÉ POČÍTAČOVÉ HRY"

Realizovali jsme dokument o stavu herního průmyslu, jeho výsledcích, úspěších, problémech ke zlepšení, cílech a požadavcích. Zorganizovali jsme tiskovou konferenci o vydání této Studie za přítomnosti předních českých mainstreamových médií. Studii jsme rozeslali více než 200 politikům, novinářům, vysoce postaveným úředníkům i zástupcům dalších průmyslových odvětví. V polovině roku jsme pak vydali i anglickou verzi studie, kterou jsme předali více než 50 zahraničním subjektům - převážně oborovým organizacím a evropským politikům.

V současné době pracujeme na aktualizaci dat a přípravě vydání nové aktuální verze pro rok 2020

ČESKÁ HRA ROKU

Stali jsme se partnerem udílení cen Česká hra roku, s cílem jak podpořit a zviditelnit odvětví herního průmyslu u širší veřejnosti, tak i zatraktivnit odvětví pro budoucí herní vývojáře. Na slavnostním galavečeru udílení cen byli přítomni zástupci herních i mainstreamových médií a celá akce měla následně významné mediální pokrytí.



SPOLUPRÁCE S MÉDIÍ

Aktivně spolupracujeme s novináři, primárně mainstreamových médií, v poskytování informací o herním odvětví a zasazujeme se o zvýšení počtu článků o českých herních společnostech, úspěších v mezinárodním srovnání a herním odvětví obecně. V průběhu roku jsme mimo jiné poskytli rozhovory pro TV i rozhlas o stavu herního průmyslu a aktuálních událostech v odvětví.

VÝVOJÁŘSKÝ KLUB

V průběhu roku jsme spustili tzv. "Vývojářský klub" (<https://gda.cz/cs/klub/>), jehož cílem je pravidelně informovat členy klubu o aktuálním dění v herním průmyslu o možných příležitostech, chystaných akcích a dalších aktivitách, přímo se týkajících herního průmyslu v ČR i v okolních zemích. V současné chvíli má klub 68 členů.

ČLENSTVÍ V ASOCIACI

Členství v asociaci je podmíněno uhrazením členského poplatku (v minimální výši 10 000 Kč). Členové se mohou v souladu se stanovami aktivně účastnit dění asociace a podílet se na plnění jejich cílů. Člen asociace má následující práva:

- **Přímo se podílet na aktivitách a projektech asociace**
- **Volit a být voleni do orgánů spolku a navrhopvat své zástupce**
- **Hlasovat na členské schůzi**
- **Účastnit se akcí organizovaných asociací**
- **Být informován o činnosti asociace a jejich orgánů**
- **Plně využívat služby a výhody poskytované asociací**

Mezi výhody, které asociace svým členům poskytuje patří mimo jiné

- **Dotovaný stánek v národním prostoru na zahraničních veletrzích**
- **Členství v Hospodářské komoře (asociace hradí náklady na členské poplatky)**
- **Dotační radar pro možnosti financování, relevantní pro herní průmysl**
- **Medializace vlastní akce či významných sdělení prostřednictvím ČTK a tiskové kanceláře Hospodářské komory**

Členové také získávají řadu zvýhodněných nabídek od našich partnerů (slevy na vstupné na konference a jiné akce), včetně konzultačních a vzdělávacích služeb. Členství v asociaci je iniciováno závaznou přihláškou, která je dostupná na webu asociace.

