



VÝROČNÍ ZPRÁVA

PŘEHLED PROJEKTŮ
REALIZOVANÝCH V ROCE 2020

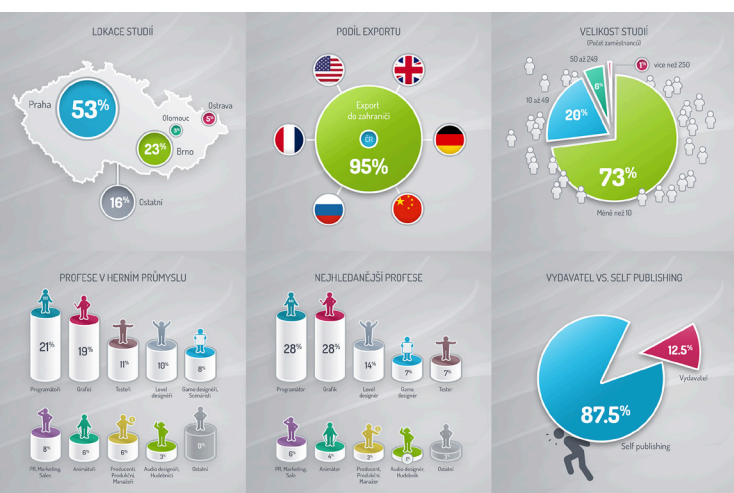


GDACZ

Asociace českých herních
vývojářů

MEDIALIZACE HERNÍHO PRŮMYSLU

Propagaci a medializaci herního odvětví i svých členů se věnujeme od počátku vzniku Asociace. Sbíráme a publikujeme data o celém herním sektoru a aktivně upozorňujeme na jeho význam.



STUDIE “ČESKÉ POČÍTAČOVÉ HRY”

Pomocí rozsáhlého průzkumu mapujeme český herní průmysl a přinášíme každoročně nové údaje o jeho růstu, s cílem komplexně představit naše odvětví, jeho přínosy a identifikovat vhodný způsob podpory. K Výsledkům za rok 2019 jsme vytvořili přehlednou infografiku a vše jsme zveřejnili na tiskové konferenci 23.06.2020. Akce měla významný mediální dopad.

[Tisková konference](#)

[Studie](#)

[Infografika](#)



CZECH & SLOVAK GAMES WEEK

Na podporu české herní tvorby jsme organizovali Česko-slovenský týden her, který proběhl na Steamu od 26.10. do 02.11.2020. Celkem se zapojilo přes 70 studií a v nabídce bylo přes 160 herních titulů.

Akce měla pozitivní odezvu zúčastněných herních studií, proto ji budeme opakovat i v roce 2021.

Výběr z médií:

[Vortex.cz](#)

[Novinky.cz](#)



VEŘEJNÁ SBÍRKA HERNÍ PRŮMYSL POMÁHÁ!

Během první vlny pandemie jsme zřídili charitativní sbírku na zajištění ochranných masek, plicních ventilátorů a ochranných prostředků pro zdravotnická zařízení, složky Integrovaného záchranného systému a odběrová centra. Celkem 370 tisíc Kč jsme předali ČVUT na výrobu ochranných masek COVMASK a VUT na výrobu čelních štítů CEITEC. Všem, kteří ve sbírce přispěli, děkujeme.

[Více informací](#)

[Transparentní účet sbírky](#)



ČESKÁ HRA ROKU

Jsme partnerem každoročního udílení cen Česká hra roku, s cílem zviditelnit odvětví herního průmyslu a zatraktivnit ho pro budoucí vývojáře. Slavnostní galavečer byl, z důvodu první vlny pandemie, odložen a uskutečnil se v náhradním termínu, v pátek 25. září 2020, za přítomnosti herních i mainstreamových médií.

[Reportáž ČT - Události v kultuře](#)

[Záznam udílení](#)

[Nominace a výsledky](#)

NÁRODNÍ STÁNKY A PREZENTACE NA VELETRŽÍCH

Spoluorganizovali či partnersky jsme podpořili české národní stánky na digitálních veletržích Megamigs v Kanadě, Tokyo Game Show v Japonsku a Digital Dragons v Polsku. Stali jsme se partnerem EuroPlay Games Contest, které oceňovalo nejlepší evropské hry v průběhu veletrhu Gamescom a ocenění Central and Eastern European Games Awards, které vyhlášovalo nejlepší hry středo a východoevropského regionu v průběhu konference GIC.

Ve spolupráci se státními institucemi (lokální ambasády a konzuláty, CzechInvest, Magistrát Prahy) jsme podali 5 žádostí o podporu MZV na prezentace herního průmyslu v zahraničí formou zahraničních misí či národních stánků v roce 2021. Všechny žádosti byly kladně schváleny a akcím podpora udělena. Jedná se o GDC v USA, Gamescom v Německu, TGS v Japonsku, G-Star v Korei a zahraniční misi do Turecka.

[Kompletní přehled akcí podpořených Ministertsvem zahraničních věcí](#)

FINANCOVÁNÍ

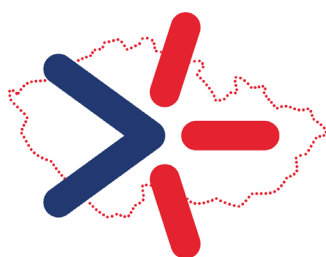
Aktivně hledáme příležitosti, jak zajistit další financování pro herní průmysl a zlepšit přístup ke kapitálu pro herní společnosti a další oborové organizace.



MINISTERSTVO KULTURY: TRANSFORMACE FONDU KINEMATOGRAFIE

Aktivně se podílíme na probíhající transformaci Fondu kinematografie. Ve spolupráci s Ministerstvem kultury připravujeme podmínky podpory pro herní průmysl ve vznikajícím Audiovizuálním fondu.

Naším cílem je alokovat cca 200 milionů Kč ročně na podporu herních projektů, herního vzdělání a rozvoje herního průmyslu v ČR.



MK A HOSPODÁŘSKÁ KOMORA: NÁRODNÍ PLÁN OBNOVY

Účastníme se všech jednání o podobě podpory kulturně kreativního sektoru z financí Národního plánu obnovy. Z Evropských financí je na obnovu ekonomiky ČR alokováno cca 180 miliard Kč, z toho na oblast kultury cca 2,5 miliard Kč.

Aktuálně se připojujeme k výzvě #zakreativníČesko žádající navýšení finančních prostředků na kulturu ve výši 8,5 mld Kč ročně.

[Výzva](#)

VZDĚLÁVÁNÍ

K této oblasti směřuje velká část našich aktivit. Jsme zapojeni do několika vzdělávacích projektů a zároveň navazujeme a prohlubujeme spolupráci se vzdělávacími institucemi.



ERASMUS+ PROJEKT GAMEHIGHED

Účatníme se tříletého projektu GameHighEd, který má za cíl inovaci vzdělávacích programů univerzit. Výstupem budou kompletní materiály pro založení herního oboru kdekoli v EU. Úkolem Asociace je poskytovat v projektu na vznikající materiály zpětnou vazbu z praxe.

[Více o projektu zde](#)

Věnujete se hernímu vývoji a chcete se zapojit do projektu GameHighEd a poskytnout zpětnou vazbu? Ozvěte se nám na info@gda.cz



KOMPETENCE 4.0

Zapojili jsme se do projektu Ministerstva práce a sociálních věcí organizovaného pod Hospodářskou komorou s názvem Kompetence 4.0. Jeho cílem je zmapovat schopnosti, znalosti a kompetence relevantní pro budoucnost a na základě tohoto mapování formovat podobu českého školství a vzdělávání. Projekt by měl ovlivňovat podobu vzdělávání od základního až po univerzitní.

Sestavili jsme pracovní skupinu odborníků, složenou ze zástupců herních firem, vzdělávacích a oborových organizací, zaměřenou pouze na herní průmysl jako stěžejní reprezentaci kulturně kreativních průmyslů.

[Více o projektu](#)



KREATIVNÍ, VZDĚLÁVACÍ A INKUBAČNÍ CENTRUM PRAHA

Naším cílem je vznik kulturního a vzdělávacího centra v Praze, kde by byl prostor pro univerzitní i mimoškolské vzdělání, kulturní akce a herní inkubátory. Projekt byl na jaře, z důvodu pandemie Covid, pozastaven a znovu byl obnoven na konci roku. Aktuálně je v jednání transformace vozovny Orionka (IPR) a projekt vzdělávacího centra v jedné z hal v holešovické tržnici (Magistrát Prahy).

OCHRANA ZÁJMŮ HERNÍHO PRŮMYSLU

V rámci naší působnosti v dalších oborových organizacích i vlastní činností pracujeme na ochraně práv a zvýšení vlivu herního průmyslu na státní a evropské úrovni.



HOSPODÁŘSKÁ KOMORA

Zájmy herního průmyslu hájíme na půdě Hospodářské komory, kde jsme, v zastoupení předsedy Pavla Baráka, úspěšně prošli malými primárkami a následně ve volbách sněmu HK v červenci 2020 získali křeslo v Představenstvu HK. Kromě toho jsme také aktivním členem sekce Kulturně kreativních průmyslu (KKP), nově jsme se zapojili do pracovní skupiny pro mapování KKP a již výše zmíněné problematiky Národního plánu obnovy.

Každý člen Asociace se zároveň stává členem Hospodářské komory a může využívat všechny výhody členství. Členský poplatek za všechny své členy hradí Asociace ze svého rozpočtu.



EVROPSKÁ HERNÍ FEDERACE EGDF

V rámci členství v Evropské herní federaci hájíme zájmy českého herního průmyslu i na půdě EU. Zapojujeme se do probíhajících průzkumů (např. průzkum dopadu COVID-19 na odvětví) a diskusí na globální témata (ochrana spotřebitele, problematika lootboxů). Organizačně jsme se účastnili iniciativy European Games BizDev Gathering, která propojila herní firmy s investory a vydavateli.

EGDF nyní prochází procesem propojení s druhou evropskou agenturou ISFE (<https://www.isfe.eu/>), kde jsme součástí této iniciativy a transformace.



MINISTERSTVO PRŮMYSLU A OBCHODU: NÁRODNÍ INOVAČNÍ PLATFORMA

Asociace byla přizvána a následně se stala členem Národní inovační platformy, která definuje oblasti zájmu pro budoucí výzvy Ministerstva průmyslu a obchodu v rámci strukturálních fondů. Plánovaný vznik agentury, která bude mít agendu KKP v rámci MPO na starost byl delegován na CzechInvest, kde vzniklo oddělení pro KKP, se kterým nyní spolupracujeme.



ČLENSTVÍ V GDA.CZ

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.

[Další informace o výhodách členství](#)



VÝVOJÁŘSKÝ KLUB

Provozujeme vývojářský klub, jehož prostřednictvím šíříme zprávy mimo členskou základnu a informujeme zájemce o novinkách a důležitých informacích z herního průmyslu. Klub má aktuálně 98 členů.

[Přihlásit se do klubu](#)