

Podrobný profesní životopis kandidáta z oblasti audiovizí

Profesní životopis bude zveřejněn na webu Fondu.
Neuvádějte citlivé osobní údaje své ani blízkých osob.

jméno a příjmení kandidáta	MgA. Zdeňka Hubáček Kujová	
profesní zkušenosti (v případě potřeby přidejte řádky)		
zaměstnavatel (firma/organizace/instituce apod.)	stručný popis pozice	od-do
GNOMON Production	Spoluzakladatelka firmy a filmová producentka – doku filmy Dunaj vědomí (Česká radost Jihlava), Let viny, Komu patří město, Sólo pro jednu ruku (dvě ocenění) Akcept, některé v koprodukcí s Českou televizí, videohra Svoboda 1945 pro Charles Games (12 ocenění)	2009 – 2022
GNOMON Production	Účast na filmových workshopech, festivalech (KVIFF, Ji.hlava, Zlín, Berlín, Sibiu, Sarajevo), distribuce vlastních filmů	2009 - 2022
Inovační agentura JIC	Zakladatelka kreativního hubu KUMST – systematická podpora podnikání v kreativních průmyslech (konzultace s experty z byznysu, prostory, akce) – byla jsem u projektu od vize, přes koordinaci, HR, finanční řízení, branding po zavedení plného provozu (2 budovy)	2017 - 2022
Inovační agentura JIC	Podpora infrastruktury – mapování KKP, podpořila jsem argumentačně u politiků a úředníků a stakeholderů vznik Filmové kanceláře Brno a Zlín, filmové nadace JFNF, Herního klastru	2013 - 2015
JAMU, Divadelní fakulta	Lektor, mj. Filmová a TV produkce pro ateliér produkce	2014 - doteď
Národní síť zdravých měst	Auditorka měst v oblasti kultury	2017 - 2022
CzechInvest	Hodnotitelka žádostí Technologická inkubace	2023 – 2024
vzdělání (v případě potřeby přidejte řádky)		

název školy/instituce apod.	obor/název kurzu apod.	od-do
JAMU, Divadelní fakulta	Divadelní management	2004 - 2011
FHS Potsdam, University of Applied Sciences	Culture management	2010
Robert Bosch Foundation, Spinnerei	Roční stipendium od německé nadace pro kulturní manažery ze střední Evropy	2011-2012
Akademie Libchavy	Manažer koučem	2019-2021

Koncepce činnosti radní Fondu audiovize – oblast infrastruktury

Zdeňka Kujová

Přínos

Moje profesní dráha propojuje zkušenosti z filmové produkce (GNOMON Production) s rozvojem kreativních průmyslů včetně herního sektoru (KUMST a GameBaze), dokážu tak nabídnout vhléd do obou sfér. Tyto role mě naučily budovat dlouhodobé strategie a propojovat sektory, což mi umožňuje efektivně vyjednávat i na politické úrovni. Jsem připravena svou činností v radě infrastruktury podpořit předsedu/kyni nebo představenstvo při různých jednáních i vně rady a fondu.

Mám také zkušenosti s vedením diskusí a hledáním konsensu mezi různými aktéry, což jsem prokázala jako hodnotitelka v dotačním programu Audiovize statutárního města Brna, hodnotitelka žádostí v Technologické inkubaci CzechInvestu v sekci Creative hub a jako auditorka měst v oblasti kulturní politiky (Národní síť zdravých měst). Díky této praxi dokážu projekty hodnotit nestranně a v širším kontextu.

Vize

Mezinárodní konkurenceschopnost české audiovize (filmy, animace, hry) závisí na kvalitní a stabilní infrastruktuře. Ta má podporovat nejen vznik audiovizuálních děl, ale i jejich distribuci a povědomí na domácích a zahraničních trzích. Jak to zajistit v superrychlém vývoji audiovizuálního průmyslu, kde se prolínají technologie, kreativita a mění se očekávání publika? Klíčem je vytvoření podmínek, které usnadňují provazbu mezi jednotlivými články a subjekty a umožňují jim rychle inovovat. Tak aby tvůrci našli producenty, ti našli distributory, ti od místních tvůrců dostávali kvalitní portfolio děl. Ale taktéž aby se světové tendence snáze dostávaly k tvůrcům a ti na ně mohli reagovat.

Filmové festivaly, koprodukce a kvalitní distribuční cesty jsou nezbytné pro zajištění přítomnosti českých filmů na mezinárodních trzích i prestižních událostech. Nová podpora VOD a streamovacích platforem by měla zpřístupnit kvalitní česká díla širšímu publiku a zároveň pomoci omezovat zakořeněné pirátství. Důležitý je také rozvoj regionální infrastruktury, která zajistí rovnoměrný rozvoj filmového sektoru napříč celou zemí.

Herní průmysl má potenciál stát se klíčovým odvětvím kreativity a technologických inovací v Česku. Díky svému globálnímu dosahu, komunitnímu charakteru vývojářů i hráčů a schopnosti rychlé adaptace na nové trendy nabízí příležitosti pro rozvoj mezinárodně konkurenceschopného prostředí pro české herní tvůrce. Začleňování herního sektoru do stávajícího systému státní infrastruktury je teprve na začátku a věřím, že v tomto mohou být užitečná svým vhlédem i kontakty. Pro český herní sektor a animaci je zásadní rozšíření a prohloubení vzdělávání, kde jsou stále poptáváni kvalifikovaní odborníci (3D animace, CGI apod.). Herní průmysl mimo jiné také čelí předsudkům veřejnosti, která ho často spojuje

pouze s negativními dopady na mladší generace a násilnými hrami. Ve skutečnosti však nabízí širokou škálu příležitostí, včetně rozvoje kognitivních schopností, kreativního uplatnění a dobrého platového ohodnocení. Osvěta o skutečné hodnotě a potenciálu herního odvětví by proto měla být jednou z hlavních aktivit. Ruku v ruce se vzděláváním dětí i rodičů, jak udržitelně hrát, a formováním etických pravidel, jaké hry fond podpoří.

Moje jedinečná kombinace zkušeností z filmové a herní produkce a práce v inovační infrastruktuře mi umožňují identifikovat slabá místa v současně nastaveném systému. Tím, že spojuji pohled kreativního sektoru s podnikatelskými principy, můžu podpořit vznik efektivních strategií pro rozvoj infrastruktury. A to i v inspiraci herního a filmového světa mezi sebou, právě například v oblasti distribuce, komunikace s diváky/hráči nebo koprodukcích či filmových workshopech a mentoringu (u dokumentárního filmu). Uvědomuji si, že oblast infrastruktury je široká. Svou hlavní aktivitu vidím v následujících bodech.

Moje klíčové priority

1. Podpora kvalitní infrastruktury

- Posílení stabilních podmínek **distribuce** a mezinárodní viditelnosti českých audiovizuálních děl – filmových i herních
- Podpora **festivalů, konferencí**, odborné reflexe- zaměřených na filmy, animaci i hry
- Rozvoj **vzdělávacích programů**, odborné přípravy, workshopů

2. Začlenění herního sektoru

- Aktivní posilování herního průmyslu jako **nové součásti Fondu** audiovize
- Vyjednávání reálných očekávání o **financování herních projektů** a spravedlivé nastavení pravidel
- **Inspirace mezi herním a filmovým** sektorem. Využití silných komunit a globálního dosahu herního průmyslu, s koprodukcemi, které se úspěšně prosadily v rámci produkčních řetězců

3. Reakce na aktuální trendy a potřeby

- Prolínání filmu, televize a herního průmyslu stírá hranice mezi médii, což otevírá nové možnosti pro sdílené vyprávěcí techniky a intenzivnější zážitky pro diváky
- Motivace tvůrců a aktérů k integraci **umělé inteligence**. Tento trend přináší změny ve způsobu tvorby, řízení a i v podobách, jakým diváci obsah zažívají
- Podpora **rovných příležitostí, inkluзивity a duševního zdraví** v audiovizi

Spojením svých zkušeností a schopností mohu jako radní ve Fondu audiovize podpořit smysluplnou a efektivní infrastrukturu. Společně můžeme zajistit, aby česká audiovize byla nejen konkurenceschopná, ale i inspirativní pro domácí i světovou kulturní scénu.