

Podrobný profesní životopis kandidáta z oblasti audiovize

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

jméno a příjmení kandidáta	Mgr. Dominik Roháček	
profesní zkušenosti (v případě potřeby přidejte řádky)		
zaměstnavatel (firma/organizace/instituce apod.)	stručný popis pozice	od–do
StaMPI	Full stack webový vývojář	Čevren 2014–
Studio ERIGO	Backend webový vývojář	Březen 2016–
Warhorse Studio	Herní vývojář	Srpen 2017–Listopad
Bohemia Interactive	Vývojář herního animačního engine	Srpen 2021–Červenec
Valeo Autoklimatizace	Vývojář nástrojů pro testování autonomních	Srpen 2023–Červenec
FilutaAI	Herní vývojář	Září 2024–Současnost
Eurographics 2021	Student Volutneer Studentský dobrovolník na konferenci o počítačové grafice	2021
Fibix	Vývojář počítačové grafiky pro herní a vizualizační engine	2020–2022
Dřevořezání	Splupořadatel a účastník uměleckého festivalu	2001–2022
Spolek přátel betlémů v Třešti	Vystavovatel v rámci Betlémské cesty	2001–Současnost
Univerzita Karlova – CESC	Publikace vědecké práce „Improving Probes in Dynamic Diffuse Global Illumination“ oceněné 3rd Best Paper Award	2022
vzdělání (v případě potřeby přidejte řádky)		
název školy/instituce apod.	obor/název kurzu apod.	od–do
Střední průmyslová škola	Informační technologie	2010–2014
Vysoké učení technické v Brně Fakulta Informačních Technologii	Informační technologie	2014–2018
Dublin Institute of Technology	Erasmus mobility	2017

Mgr.
Dominik
Roháček

Digitálně podepsal

Mgr. Dominik

Roháček

Datum: 2025.01.20

00:19:50 +01'00'

Mgr. Dominik Roháček

Koncepce kandidáta do rady Státního fondu audiovizu Na pozici kandiduji jako zástupce oboru Vývoj počítačových her a počítačová grafika, který jsem vystudoval na Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy. Tomuto oboru

se věnuji celou svoji profesní kariéru. Ve své profesi se soustředím na vývoj počítačových her a technologií z nich přenesených do průmyslu. Spolupracoval jsem s předními českými herními studii jako Warhorse studios nebo Bohemia Interactive a podílel jsem se na jejich světově úspěšných titulech jako Kingdom Come: Deliverence nebo Arma Reforger.

Ve společnosti Bohemia Interactive jsem se mimo jiné věnoval vývoji technologií umožňující animátorům přenášet jejich dílo do dynamického světa her. Tyto technologie, na první pohled velmi specifické, mají společný základ s filmovou animací.

Své znalosti z herního průmyslu jsem využil i v oboru automotive, kde jsem se věnoval vývoji nástroje pro testování bezpilotních vozidel pro mezinárodní společnost Valeo.

Kromě technologických aspektů mě tento obor fascinuje svými nepřehlednými možnostmi uměleckého vyjádření. Zajímá mě svět her jakožto umělecké pole, kde člověk může vyjádřit své myšlenky, emoce či postoje a svým dílem inspirovat nebo také provokovat a kritizovat společnost. Tak tomu ostatně bylo v průběhu historie u tradičních typů umění, jako je hudba, divadlo, kresba nebo film.

Kromě toho herní a filmový průmysl odstartovaly vývoj technologií, které se následně začaly používat v dalších oborech lidské činnosti. Například vývoj mnoha algoritmů a grafických čipů, na kterých se dnes provádí složité výpočty.

Počítačové hry již prokázaly, že jsou uměleckým oborem jako kterýkoliv jiný, proto jejich podporu ze strany státu považuji za nutnou a v herním průmyslu spatřuji velký ekonomický potenciál pro naši zemi.

Navzdory prokazatelnému uměleckému přínosu her je kritika herní tvorby ve společnosti stále přítomna. V průběhu historie ji spatřujeme i u těch forem umění, která jsou dnes považována za tradiční a etablovaná. Ostatně útokům na svou uměleckost čelila například v 18. století i francouzská opera. Svůj úkol spatřuji v posunu vnímání společnosti her a animovaného filmu jakožto zavedené formy umění.

Každým rokem vznikají v Česku nová herní a animační studia, jež svými úspěchy překonávají hranice. Pokud má jejich tvorba dosahovat požadovaných uměleckých kvalit, je jejich podpora ze strany státu nezbytná.

Svoji aktuální pozici mimo herní studio v technologické firmě poskytující herním studiím inovativní technologii pro kontrolu kvality výsledné hry vidím jako skvělou startovní pozici pro výkon této funkce. Má práce mi umožňuje velký vhled do herního průmyslu jak v České republice, tak v zahraničí a přehled o aktuálním dění v oboru.

Můj koncept na pozici radního vyplývá z dříve uvedeného pohledu na danou oblast:

- **Podpora kvalitních a pestrých her jako uměleckých děl.** Jako mladý obor se stále hry vyvíjí a umožňují mnoho forem prezentování uměleckého díla. Zvláště u her, ale i u animovaného filmu, kde máme obrovské možnosti, je důležité mít na začátku jasnou vizi a zvládnout preprodukcí a orámovat si rozsah plánovaného projektu. Herní projekty by měly mít již při vzniku vizi ekonomického plánu pro zvládnutelnost projektu.
- **Technologická rozmanitost a zvládnutelnost projektu.** Jak jsem již výše uváděl, jak hry, tak i animace představují úrodnou půdu pro inovace a vznik nových technologií. V Česku vzniká mnoho zajímavých a technologicky vyspělých projektů v oblasti her. Herní průmysl zvláště vede k technologicky náročným, až nespelnitelným cílům. Hledání takového kompromisu je složitý proces, který vychází z výchozího nastavení cílů projektů.
- **Podpora malých studií.** Česká scéna je bohatá na malá studia, často vznikající jako studentské projekty, které přináší experimentální pohled na hry i animaci. Taková studia by bez vnější podpory nemohla vznikat, vidím proto velký potenciál v projektech vznikajících v univerzitním prostředí.
- **Mezinárodní spolupráce a distribuce.** Díky internetu vidíme, že herní projekty nezastavují hranice států. Ať již na úrovni vývoje, ale i distribuce. České hry a animace jsou známy a distribuovány mimo naši republiku a v českých studiích pracuje mnoho zahraničních expertů. Tato spolupráce umožňuje inspiraci a přenos nápadů mimo kontext jednoho státu.

Věřím, že mé zkušenosti s problematikou herního vývoje a znalosti technických detailů budou pro Státní fond audiovizuálně benefitem.

V Praze 19. 1. 2025

Dominik Roháček

Mgr.
Dominik
Roháček

Digitálně podepsal
Mgr. Dominik
Roháček
Datum: 2025.01.19
20:03:14 +01'00'