

# 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	David Šemík	
<b>profesní zkušenosti</b>		
zaměstnavatel	stručný popis pozice	od–do
Amanita Design	Herní design a programátor	2015 - doposud
Madfinger Games	Herní design a grafika, řízení projektu	2012-2015
OSVČ	Herní design, programátor a grafika. Samostatná tvorba nezávislého herního projektu, následně odprodáno firmě Madfinger Games	2011-2012
2K Czech	Technický grafik, data manager, build manager	2008-2011
Illusion Softworks	Grafik, herní design a level design, script	1999-2008
<b>ocenění</b>		
Česká hra roku	Happy Game - audiovizuální zpracování	2021
Česká hra roku	Monzo - konceptuální přínos	2014
<b>působení a zkušenosti</b>		
Herní klastr	Člen	2024- doposud
Strategie rozvoje audiovizuálního průmyslu v Jihomoravském kraji	Člen strategického týmu	2024 - doposud
Game developers session	Pravidelná účast a příležitostné přednášky	2003-2024
Anifilm	Pravidelná účast	2013-2024
<b>vzdělání</b>		
název školy/instituce apod.	obor/název kurzu apod.	od–do
Střední průmyslová škola Most		1992-1996

## Koncepce kandidáta pro radu audiovize - David Šemík

Tvorbě videoher se profesně věnuji 25 let a mám zkušenosti jak s velkorozpočtovými projekty, tak s malými nezávislými hrami. Během své kariéry jsem se zabýval herním designem, programováním i grafikou, díky čemuž se považuji za odborníka s širokým záběrem z herní praxe. Posledních devět let působím jako člen Amanita Design, kam mě zavedl můj osobní vztah k umělecky hodnotným hrám a animovaným filmům. Stojím na pomezí těchto dvou oborů a díky svým zkušenostem věřím, že bych mohl být pro nově sestavenou radu přínosem. Rád bych pomohl rozvíjet jak animovaný film, tak herní průmysl v České republice.

### Videohry

Český herní průmysl je v situaci, kdy se pomalu rozšiřuje vzdělávání v oboru na středních i vysokých školách, ale trh je stále křehký a stojí především na několika málo velkých společnostech. Zásadní pro další růst, stabilizaci a uplatnění studentů bude nyní vznik a růst nových studií, čemuž může cílená podpora přispět. Potenciál vidím v pomoci nadějným malým studiím s realizací jejich prvních projektů, a to jak studiím vznikajícím z řad studentů, tak především nových týmů složených ze zkušených tvůrců. Obdobný postup vedl v Polsku v předchozích letech k růstu počtu nových úspěšných studií, a určitě stojí za inspiraci.

Významná je podpora projektů ve fázi vývoje, kdy komerční trh poté může navázat prvotní investicí, i podpora samotné výroby, která je časově a finančně náročná. Také malá zavedená studia s ambicí vyrůst ve středně velké společnosti mohou sehrát klíčovou roli v dalším rozvoji celého odvětví a přispět ke stabilizaci trhu s pravidelným rozšiřováním a optimalizací týmů velkých herních společností.

Protože herní svět se neustále proměňuje a vyvíjí, zásadní by byly také výzvy směřované k experimentálním projektům, které hledají nové cesty a technologie v audiovizuální tvorbě.

### Videohry a animace

I když občas slýchám z obou stran pochybnosti, osobně mě dělá velkou radost, že právě animace a videohry mají v novém fondu audiovize společný pilíř. Během svého působení v Amanita Design jsem jako herní vývojář v každodenním kontaktu s animátory a výtvarníky. Díky společné práci na hrách máme vyzkoušeno, že světy animace a počítačových her se mohou skvěle prolínat, a výsledkem mohou být autorská, umělecky hodnotná a současně celosvětově komerčně úspěšná audiovizuální díla. Mám velmi dobré osobní zkušenosti s tímto propojením a věřím, že právě výtvarníci a animátoři mohou přinést do herního průmyslu tvorbu s novým negenerickým přístupem a celosvětově vyčnívat. Takové hry s kulturním přesahem pak mají potenciál oslovit nejen hráče videoher, ale i diváky, kteří hry běžně nehrají.

Z pozice radního bych tuto symbiózu rád podporoval. Šel naproti tomu, aby se lidé z našich oborů více potkávali, zakládali společně firmy a tvůrčí týmy. Chtěl bych, aby fond vyhlašoval i výzvy, které by podporovaly právě vznik projektů na pomezí animace a videoher, a podporoval tak tvůrce k hledání nových způsobů spolupráce.

### Animovaný film

V osobním životě jsem velkým fanouškem animovaného a loutkového filmu. Jsem také pravidelným návštěvníkem festivalu Anifilm, především pak pásma krátkých a studentských filmů. V průběhu let vnímám, že kvalita vzdělání a formování studentů v oboru je u nás na vysoké úrovni a růst kvalitní tvorby je omezen spíše ekonomickými a distribučními problémy. Z vlastní praxe vidím, že mnohdy stačí dát talentovaným tvůrcům prostor a čas, aby dosáhli skvělých výsledků. Věřím, že propast mezi krátkometrážní autorskou tvorbou a masově úspěšnou produkcí lze překonávat právě takovou podporou. Svým přesahem do animované tvorby bych rád pomohl ostatním kolegům z řad animace zastoupeným v radě, v podpoře jejich odvětví.

V Brně 16.1.2025

David Šemík