

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	Adam Smetana	
profesní zkušenosti (v případě potřeby přidejte řádky)		
zaměstnavatel (firma/organizace/instituce apod.)	stručný popis pozice	od–do
Česká Televize	Frontend Developer	2024-doposud
QuirQ Entertainment	Spolumajitel	2024-doposud
Pixel Federation	Herní vývojář - Programátor + UX	2022-2024
Petr "CzechCloud" Žalud	Grafický designér	2018-2022
Creepy Studio	Frontend Developer	2019-2020
FiolaSoft	Intern	2019-2019
působení a zkušenosti		
Animefest	Přednáška - AIPocalypse, aneb proč se NENÍ čeho bát	2024
ČT2 - Dobré ráno	Host na téma vzdělání a otevřenost herního průmyslu pro nováčky	
Animefest	Přednáška - Japonská mytologie ve hrách	2023
Creative Hill	Přednáška - LevelUp! Příprava na kariéru herního programátora	2023
Animefest	Přednáška - Genshin Impact, fenomén či nová norma?	2022
projekty		
Joeys Shisha Simulator	Počítačová hra - simulátor dýmkárný v Brně	2024 - doposud
Redbull	NDA	2025
Philips OneBlade	Integrace systému pro twitch na aktivitu diváků	2024
Haiset - Christmas Tree	Interaktivní 3D vizualizace vánočního stromu ve webovém rozhraní	2023, 2024

Koncepce kandidáta pro radu audiovize – Adam Smetana

Jmenuji se Adam a domnívám se, že bych mohl být přínosný radě v řadě aspektů. Hernímu průmyslu se věnuji od útlého věku, nejprve jako hráč, později pak i jako vývojář. Během této doby jsem získal bohaté zkušenosti napříč obory související s herní tvorbou.

Vystudoval jsem nestandardní uměleckou školu Creative Hill College se zaměřením na film, animaci, grafiku a hry. Původně jsem zamýšlel uplatnit se v oboru grafiky či scenáristiky, což se odráželo i v mých prvních projektech, zahrnujících scénáře a stop motion animace.

Domnívám se, že díky těmto zkušenostem disponuji přesahem do dalších oblastí audiovize.

Postupem času jsem začal projevovat rostoucí zájem o samotný vývoj her. Jako programátor jsem absolvoval maturitní projekt - středověký roleplay titul s multiplayerovými prvky, na němž jsem pracoval již od poloviny studia. Po ukončení studia jsem se přestěhoval do Brna, kde jsem nastoupil na pozici herního vývojáře v nově vzniklé pobočce společnosti Pixel Federation.

Během působení v Pixel Federation jsem získal detailní přehled o produkci jak počítačových, tak mobilních her. Kromě svých pracovních povinností jsem se zapojil do aktivit Herního klastru a začal se angažovat v lokální brněnské vývojářské komunitě. Vedle toho jsem se začal věnovat zakázkám a projektům pro českou streamerskou komunitu, v níž působím dodnes, což mi umožňuje udržovat kontakt s aktuálním děním, postoji a preferencemi hráčů.

V současnosti pracuji na indie hře "Joey's Shisha Simulator" v rámci malého týmu a spolupracuji se značkami a streamery na zakázkách pro hráče. Dále se podílím na projektech České televize a neustále usiluji o rozšiřování svého portfolia dovedností.

Díky svému mládí a neustálému pohybu v různorodých komunitách si udržuji přehled o nejnovějších trendech a směrech herního průmyslu. Denně vídám, jak se průmysl vyvíjí a jak se mění preference hráčů, což mi umožňuje přinášet do projektů inovativní nápady a moderní přístupy.

Rád bych se stal nedílnou součástí audiovizuálního fondu a tím přispěl svými zkušenostmi z různorodých komunit - hráčských, vývojářských i streamerských, na nastavením relevantních výzev, ale i vyhodnocování projektů. Domnívám se, že je zapotřebí podporovat tituly s unikátními nápady, které nejsou schopny získat financování ze soukromého sektoru. Mnoho zajímavých her vzniká na studentských projektech, domácích pracovních nebo amatérských sešlostech, ale často zůstanou nepovšimnuty kvůli nedostatku finančních prostředků. Rád bych se podílel na vyhledávání a podpoře takových projektů, které mohou přinést kulturní i ekonomický užitek.

Věřím, že mé zkušenosti v oblasti produkce velkých live service her, malých nezávislých projektů, animace, grafiky a marketingu mohou být významným přínosem. Jsem přesvědčen, že i přes relativně malou velikost českého herního průmyslu existuje obrovský potenciál pro vznik inovativních a úspěšných projektů, včetně her, které mohou oslovit široké publikum.

Adam Smetana