

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. et Mgr. Zdeněk Záhora
profesní zkušenosti (v případě potřeby přidejte řádky)		
zaměstnavatel (firma/organizace/instituce apod.)	stručný popis pozice	od–do
Masaryk University; FI, FF	Lektor herních kurzů, vedoucí/oponent závěrečných dipl.prací z oblasti herních studií (100+)	2014–nyní
Ashborne Games (Brno)	Narrative designer, spisovatel, game designer – hry Comanche, Last Train Home	2020–2023
Střední škola uměleckomanažerská (Brno)	Game design lektor	2018–2020
Vyšší odborná škola grafická (Jihlava)	Game design lektor	2017–2019
Paperash studio (Praha)	Producent, konzultant herního designu – hra Dark Train	2015–2017
Fun2Robots ltd. (Bratislava)	Level designer, producent marketingu – hra Future Factory	2013–2015
Masaryk University; FF	Zástupce vedoucího Centra informačních technologií (2019+), koordinátor interních projektů (2015-2019)	2015–2024
Nezisková organizace: Herní klastr, z.s.	Spoluzakladatel, člen; organizace podporující herní průmysl a herní vzdělávání v ČR.	2020–nyní
Nezisková organizace: MU Game Studies, z.s.	Zakladatel, člen; původně studentská organizace podporující výzkum digitálních her v ČR, zakladatelé konference Central and Eastern European Game Studies.	2010–nyní
Vzdělání (v případě potřeby přidejte řádky)		
název školy/instituce apod.	obor/název kurzu apod.	od–do
Masaryk University	Digital culture and creative industries (PhD.)	2020–nyní
Masaryk University	Management v kultuře (Mgr.)	2011–2014
Masaryk University	Teorie interaktivních médií (Mgr.)	2009–2011

Masaryk University

Teorie interaktivních médií (Bc.)

2007–2009

Koncepce kandidáta pro radu audiovize – Zdeněk Záhora

Věřím, že radě mohu být přínosem díky kombinaci vhladů z praxe herního průmyslu, z praxe výuky herní tvorby a ze zkušeností dlouhodobého podporování a kultivování herně tvůrčího ekosystému v ČR.

Pracoval jsem na nezávislých, uměleckých i čistě komerčních herních projektech v rolích producenta, herního designéra, designéra vyprávění a spisovatele.

V rámci Masarykovy univerzity a aktivit Jihomoravského Inovačního Centra jsem postupně (spolu)zakládá a participuji na výuce herní tvorby, herní historie, výzkumu digitálních her, herního prototypování a podpoře vzniku nových týmů (herní inkubátor Gamebase). **Pomáhal jsem založit a prací podporuji obory zabývající se audiovizuální tvorbou se zaměřením na videohry** (FAVU, herní ateliér; VOŠG, multimediální tvorba a hry; SŠUM - tvorba počítačových her; SŠUD - GameArt). Dlouhodobě se snažím podporovat i další profesionály a profesionálky z herního průmyslu a nadějně talenty ze studentstva v infrastrukturních aktivitách, protože je lidí ochotných zapojit se do infrastrukturních aktivit - vzdělávání, neziskové spolky, popularizační aktivity, podpora nových týmů - dlouhodobě málo. **Většina mých aktivit neziskových, odborných a profesních vedla ke vzniku a růstu herní infrastruktury**, ve smyslu spolkových aktivit, možností vzdělávání a výzkumu, propagace média směrem k veřejnosti (festival GamerPie) a propojování talentů se zkušenými. **Zkušenosti s těchto projektů můžu zužítkovat při rozhodování o infrastrukturních projektech.**

V rámci neziskových aktivit pořádám herně vývojářské měsíční srazy GameDev Area Meetup, pomáhám odborné konferenci Game Access, a spoluzakládá jsem studentský spolek MU Game Studies a později profesní spolek Herní klastr. Díky tomuto ekosystému aktivit a dlouhodobé péči o jeho fungování věřím, že i pouhá existence **robustní sítě kontaktů, znalostního kapitálu a akceschopnosti klíčových aktérů může být pro radu přínosná**, zvláště v otázkách souvisejících s nováčkem ve fondu - videohrami.

Zařazení videoher do fondu včetně možností podporovat projekty, které ústí v kultivaci infrastruktury a celkového ekosystému vnímám jako velmi vzácnou příležitost a rád bych, aby byla Česká republika jak **prostředím, ze kterého rostou nadějní tvůrci a tvůrkyně**, ale také **místem, které je žádoucí i pro globální jednotky herního průmyslu** (lokální pobočky, zahraniční investoři, lokální pobídky, akvizice zahraničních znalostí, mentorů a know-how).

V radě pro infrastrukturu věřím, že zužitkuji i každodenní zkušenosti z univerzitního prostředí na úrovni děkanátních pracovišť, **mechanismů** toku grantových zdrojů a **systémů veřejných zakázek**, včetně administrativních nároků, způsobu řízení lidských kapacit a určité náture, kterou z mé osobní zkušenosti všechny státní instituce mají jinou, než čistě komerční sféra. Tato specifická trénuje **vytrvalost**,

trpělivou komunikaci a znalost faktu, že dobré věci trvají, ale změny jsou reálné a mohou být i přínosné.

Ačkoli slýchávám o tom, jak jsou pomyslné profese animátorské a herně vývojářské odlišnými celky, v praxi pozoruji mnohem více překryvů a přetékání jednotlivých lidí mezi oběma světy. V oblastech profesního vzdělávání chybí dostatek kvalitních příležitostí pro obé, v rámci střední, vyšší odborné a vysoké školy se zase jednotliví studenti a studentky setkávají u herních projektů obsahujících animaci, ale i u interaktivních mediálních dílech na hranici experimentu a zážitku. Animace a hry jsou si blízko už z podstaty každého řemesla.

Můj uměnovědný odborný základ a dlouhodobé pobývání v kultuře mi dává také vysokou empatii vůči dalším kreativním odvětvím, včetně historického kontextu jednotlivých disciplín. Zároveň dlouhodobě působím na Filozofické fakultě, a vím, jak náročné je v **interdisciplinaritě a názorové heterogenitě najít shodu**, věřím ale, že i tyto zkušenosti zužitkuji tak, abych pomáhal v procesech rady nacházet konsenzus rychle a bez ztráty chuti spolupracovat, aby to celé dávalo co největší smysl.

Zdeněk Záhora