



UNIVERZITA
KARLOVA



CHARLES
UNIVERSITY
INNOVATIONS
PRAGUE s.r.o.

TISKOVÁ ZPRÁVA

Univerzita Karlova
Ovocný trh 5, Praha 1, 116 36
<http://www.cuni.cz>

VZNIKÁ UNIKÁTNÍ UNIVERZITNÍ SPIN-OFF CHARLES GAMES S.R.O. ZALOŽENÝ ZA ÚČELEM VÝVOJE A PRODEJE POČÍTAČOVÝCH HER A PODPORY NADĚJNÝCH STUDENTŮ

Praha 28. ledna 2020 – Charles University Innovations Prague s.r.o., dceřiná společnost Univerzity Karlovy zřízená pro přenos poznatků a technologií do praxe, zakládá svůj první spin-off Charles Games s.r.o., jenž bude vyvíjet a prodávat počítačové hry a zároveň sloužit jako inkubátor pro studenty vývoje počítačových her. Společnost Charles Games s.r.o. vznikla 24. 1. 2020 v Praze, aby akcelerovala komercializační aktivity pracovní skupiny Charles Games a mohla poskytovat rozšířenou podporu studentům Univerzity Karlovy.

Univerzita Karlova (UK) je první a jediná vysoká škola v ČR, která založila soukromou společnost za účelem transferu znalostí a technologií. Charles University Innovations Prague s.r.o. (CUIP) plní svůj účel nad očekávání a kromě řady jiných úspěchů nyní zakládá svůj první univerzitní spin-off Charles Games s.r.o. (CG). Charles Games byla původně mezioborová pracovní skupina složená ze zástupců Filozofické fakulty a Matematicko-fyzikální fakulty UK, přičemž právě spolupráce odborníků z různých oborů tvoří základ úspěchů této skupiny.

„Jedná se o další důležitý krok v naplňování třetí role univerzity a přenášení výsledků naší excelentní vědecké činnosti do praktického života. Potvrzuje se, že rozhodnutí založit CUIP bylo správné. První spin-off společnost Charles Games se bude zabývat vývojem výukových počítačových her a podporou studentských experimentálních děl. Zařazování multimediálních prvků do výuky považuji za jednu z důležitých cest, jak modernizovat systém vzdělávání v naší zemi,“ uvedl rektor Univerzity Karlovy prof. Tomáš Zima. UK touto cestou rovněž naplňuje vládní Inovační strategii ČR 2019–2030, která jasně podporuje vznik univerzitních spin-off společností.

CUIP funguje teprve rok a půl, za tu dobu již stihlo navázat spolupráci s více jak 20 subjekty z ČR i zahraničí, prodat 2 patenty, či uzavřít licenční smlouvy pro téměř 10 technologií. „Založením Charles Games s.r.o., jakožto samostatné právnické osoby, akcelerujeme komercializační potenciál vydávaných her, zvyšujeme prestiž původní pracovní skupiny a zároveň tvoříme bezpečný ekosystém pro mladé vývojářské týmy, které budou moci využívat nabízených inkubačních služeb,“ říká ředitel CUIP Mgr. Otomar Sláma. „Vznik Charles Games s.r.o. považuji za obrovský úspěch a jsem ráda, že se podařilo přes všechny překážky společnost založit,“ dodává Dr. Daniela Králíková, projektová manažerka CUIP zodpovědná za vznik CG.

Charles Games se dle svého business plánu bude věnovat třem hlavním oblastem. První je komercializace počítačových her, mezi které patří například i celosvětově oceňovaná hra *Attentat 1942* s více jak 7 000 prodanými kopiemi. Druhou oblastí je samotný vývoj nových počítačových her, přičemž je již téměř hotové pokračování *Attentatu*, a to *Svoboda 1945*, u níž se dá předpokládat úspěch. Třetí oblastí je podpora mladých vývojářských týmů, které budou moci využívat inkubačních služeb CG. „Již nyní mohu prozradit, že se můžete těšit například na akční hru s robotickou tematikou, či na adventuru vyprávějící příběh o tajemném lese,“ říká jednatel a hlavní programátor CG Dr. Jakub Gemrot a dodává: „Velké díky patří historikům z Ústavu pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky, bez kterých by hry jako *Attentat 1942* nebo *Svoboda 1945* nevznikly, podobně pomohlo i financování fáze proof-of-concept z projektu GAMA od Technologické agentury ČR.“

Charles University Innovations Prague s.r.o.

CUIP je 100 % vlastněná dceřiná společnost UK založená v červnu 2018. Jedná se o organizaci pro výzkum a šíření znalostí, jejímž účelem je zejména zajišťování šíření výsledků vzniklých na UK a zajištění využitelnosti duševního vlastnictví UK v oblasti výzkumu a vývoje a jeho využití k obchodním, průmyslovým a obdobným účelům, tedy jejich komercializaci. CUIP může vstupovat do spin-off společností za účelem komerčního využití duševního vlastnictví UK, spolupracuje přitom s Centrem pro přenos poznatků a technologií Univerzity Karlovy, které je samostatnou součástí UK a poskytuje služby a informace podporující transfer poznatků a technologií.

Spin-off

Spin-offem se nazývá právnická osoba využívající hmotného či nehmotného majetku univerzity k zahájení či rozvoji svého podnikání. Jedná se zejména o inovativní obchodní společnost, na jejímž chodu se v pozici statutárního orgánu nebo kapitálově podílí studenti, absolventi, či akademičtí pracovníci univerzity. Může jít o společnost bez přímého podílu univerzity, v případě, kdy její založení nebo rozvoj závisí na licencování nebo převedení duševního vlastnictví, které vzniklo na univerzitě. Protože se v případě Charles Games s.r.o. bude podílet UK na spin-off společnosti majetkově přímo prostřednictvím CUIP, označuje se taková společnost jako univerzitní, či akademický spin-off. Cílem takové spin-off společnosti je zaručit efektivnější přenos výsledků vědy a výzkumu do komerční sféry, tj. přeměnit univerzitní znalosti a výsledky výzkumu do prodeje schopného produktu nebo služby.

Univerzita Karlova

Univerzita Karlova byla založena v roce 1348 a patří mezi nejstarší světové univerzity. V současnosti má 17 fakult (14 v Praze, 2 v Hradci Králové a 1 v Plzni), 4 vysokoškolské ústavy, 5 dalších pracovišť pro vzdělávací, vědeckou, výzkumnou, vývojovou a další tvůrčí činnost a pracoviště pro poskytování informačních služeb, 5 celouniverzitních účelových zařízení a rektorát jako výkonné pracoviště řízení UK. Univerzita je nejvýkonnější vědeckou institucí v ČR, jak ukazuje např. hodnocení vědeckých výstupů Radou pro výzkum, vývoj a inovace. Univerzita má přes 8000 zaměstnanců, z toho více než 4600 akademických a vědeckých pracovníků. Na UK studuje více než 48 000 studentů, což je zhruba jedna šestina všech studentů v ČR, kteří studují ve více než 300 akreditovaných studijních programech s více než 600 studijními obory. Univerzitu ročně absolvuje zhruba 8000 studentů. Univerzita Karlova patří mezi pět evropských univerzit, které se těší největšímu zájmu zahraničních studentů v rámci programu Erasmus. Podle průzkumu Reflex 2013–2014 Pedagogické fakulty UK vykazují absolventi UK dlouhodobě nejnižší míru nezaměstnanosti mezi veřejnými vysokými školami. Finanční ohodnocení absolventů UK na trhu práce patří k nejvyšším.

Vývoj počítačových her na UK

Vývoj a výzkum počítačových her momentálně probíhá na dvou fakultách Univerzity Karlovy – na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy (FF UK) a Matematicko-fyzikální fakultě Univerzity Karlovy (MFF UK). FF UK je zaměřena na výzkum a studium her v rámci oboru Studia Nových Médii. MFF UK se soustředí primárně na technické aspekty vývoje počítačových her. V rámci MFF UK a její specializace magisterského oboru Počítačová grafika s názvem Vývoj počítačových her vznikají mezioborové týmy tvořící video hry a vzdělávací aplikace. Vývojem her na UK již prošly stovky studentů z různých fakult a univerzit. Za jeho nedlouhou historii bylo vytvořeno 92 herních prototypů (z toho 19 minulý rok), bylo zorganizováno 9 game jamů (48hodinový hackathon v tvorbě počítačových her), na kterých vzniklo 119 malých her (z toho 61 za minulý rok).

ZA SPRÁVNOST:

Mgr. Václav Hájek

Tiskový mluvčí UK
Odbor vnějších vztahů
Univerzita Karlova
tel.: 224 491 248
mobil: 721 285 565
e-mail: pr@cuni.cz