

---

# UK chce vzdělávat i prostřednictvím PC her, pomůže Charles Games

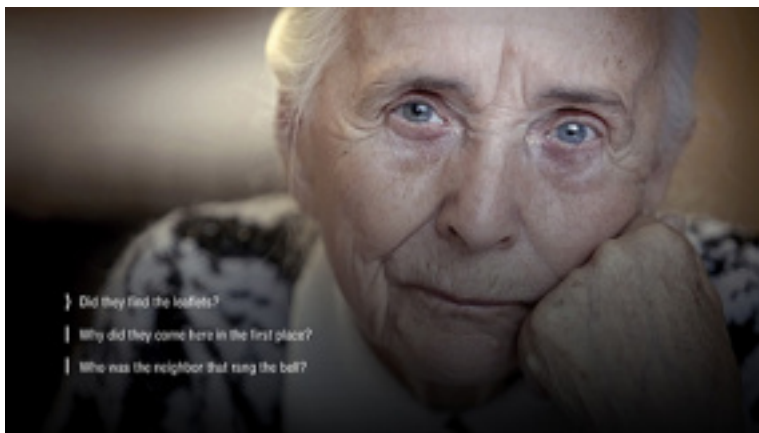
---

## UK chce vzdělávat i prostřednictvím PC her, pomůže Charles Games

Když v roce 2017 vznikla počítačová hra *Attentat 1942*, sbírala uznání po celém světě. Uživatelé na ni oceňovali, že dokázala hráčům zprostředkovat atmosféru protektorátu a současně připomínala historické souvislosti a vzpomínky pamětníků. Možnost vzdělávat širokou veřejnost prostřednictvím populárních počítačových her chce Univerzita Karlova využít i do budoucna. Pomoci s tím má nově i první spin-off - Charles Games s.r.o.



Hru *Attentat 1942* vyvinuli vědci z Matematicko-fyzikální fakulty (MFF) a Filozofické fakulty (FF) Univerzity Karlovy ve spolupráci s Ústavem pro soudobé dějiny Akademie věd ČR a vyprávěla příběh nacistické okupace Československa za 2. světové války z pohledu lidí, kteří ji opravdu zažili. Ve hře se tak objevovaly filmové rozhovory i autentické záběry a celý příběh byl vytvořen na základě historického výzkumu.



Hra byla oceněna jako Nejlepší výuková hra na festivalu v USA a vyhrála i cenu za nejlepší hru na festivalu A MAZE v Berlíně 2018. Mezinárodní úspěch inspiroval k myšlence využít potenciálu studentů Univerzity Karlovy a poskytnout dalším mladým vývojářským týmům podporu při vytváření počítačových her. Díky spolupráci obou fakult UK (MFF a FF), a společnému úsilí týmu, který stál za hrou *Attentat 1942* a dceřiné společnosti UK Charles University Innovations Prague s.r.o. (CUIP) tak vzniká spin-off Charles Games s.r.o.

- [Rozhovor s vývojáři Charles Games a tvůrci hry \*Attentat 1942\*](#)

„Společnost Charles Games se bude věnovat dvěma hlavními oblastem – vývoji a komercializaci počítačových her a dále podpoře mladých vývojářských týmů rekrutovaných z řad studentů Univerzity Karlovy. Studenti se svými náměty budou sbírat praktické zkušenosti jak z vývoje her samotných, tak s jejich uváděním na trh a to díky funkci inkubátoru, kterou bude Charles Games pro naše studenty též zastávat,“ říká o vizi projektu ředitel CUIP **Otomar Sláma**.





„Zkušenosti získané s vydáním hry *Attentat 1942* jsou neocenitelné. Společnost Charles Games se skládá z expertů a já pevně věřím, že se na ni podaří nejen navázat, ale dokonce jej významně překonat,“ věří Sláma a prozradil, že v blízké budoucnosti se fanoušci mohou těšit na pokračování s názvem *Svoboda 1945* přibližující historii Československa po konci druhé světové války. A také na hry s robotickou tematikou nebo s tajemným příběhem o prastarém lese.

#### **Nejen bavit, i vzdělávat**

Charles Games chce každopádně i v budoucnu stavět na tom, že jejich herní tituly budou uživatele nejen bavit ale i vzdělávat. „Stávající hry, které již pod značkou Charles Games vznikly, mají své kořeny právě ve formě výukových her. Jejich primárním účelem tedy původně bylo učit historii zábavnou a interaktivní formou,“ uzavírá ředitel CUIP.

Univerzita Karlova je první a stále jediná vysoká škola v ČR, která založila soukromou společnost za účelem transferu znalostí a technologií. CUIP funguje teprve rok a půl a 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. A založení prvního univerzitního spin-offu Charles Games s.r.o. vnímá velmi pozitivně i rektor UK **Tomáš Zima**.



„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 považují za jednu z důležitých cest, jak modernizovat systém vzdělávání v naší zemi," uvedl rektor UK Zima. UK touto cestou rovněž naplňuje vládní Inovační strategii ČR 2019–2030, která jasně podporuje vznik univerzitních spin-off společností.

#### Vývoj počítačových her na Univerzitě Karlově

Vývoj a výzkum počítačových her momentálně probíhá na dvou fakultách Univerzity Karlovy – na Filozofické fakultě (FF UK) a Matematicko-fyzikální fakultě (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).