

Vzniká unikátní univerzitní spin-off Charles Games s.r.o.

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. Nová společnost bude vyvíjet a prodávat výukové počítačové hry, jako Attentat 1942 a Svoboda 1945, na kterých se podílela také Filozofická fakulta UK. Zároveň bude inkubátorem pro studenty vývoje počítačových her.

Univerzita Karlova 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 (CG) byla původně mezioborová pracovní skupina, složená ze zástupců Filozofické fakulty UK a Matematicko-fyzikální fakulty UK, přičemž právě spolupráce odborníků z různých oborů tvoří základ úspěchů této skupiny. Nová společnost vznikla 24. 1. 2020 v Praze, aby akcelerovala komercializační aktivity pracovní skupiny CG a mohla poskytovat rozšířenou podporu studentům UK.

„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 Univerzity Karlovy prof. Tomáš Zima. UK touto cestou rovněž naplňuje vládní Inovační strategii ČR 2019–2030, která jasně podporuje vznik univerzitních spin-off společností.

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*. 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 ČR, 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.*“

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 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, a to 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 společností je zaručit efektivnější přenos výsledků vědy a výzkumu do komerční sféry, tj. přeměnit univerzitní znalosti a výsledky výzkumu do prodeje schopného produktu nebo služby.

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 médií. 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 videohry 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).

Mgr. Václav Hájek

Tiskový mluvčí UK

Odbor vnějších vztahů

Univerzita Karlova

tel.: 224 491 248