

FIT ČVUT se představila na konferenci Game Access 2026

8.7.2026 - Viktorie Dittrichová | Fakulta informačních technologií ČVUT v Praze

Ve dnech 29.-30. května 2026 se Fakulta informačních technologií ČVUT (FIT ČVUT) zúčastnila konference Game Access 2026, jedné z největších akcí zaměřených na herní vývoj ve střední Evropě. Konference v brněnském výstavišti každoročně propojuje tisíce profesionálů z herního průmyslu, od vývojářských studií a publisherů až po investory, odborníky na AI či nábor talentů.

FIT ČVUT se na akci prezentovala vlastním stánkem, kde návštěvníkům představila studijní programy, studentské projekty i možnosti spolupráce s fakultou. O stánek byl po oba konferenční dny mimořádný zájem. Navštívili jej zájemci o studium, zástupci firem z České republiky i zahraničí, ale také představitelé dalších škol a vzdělávacích institucí.

Součástí prezentace byly také dvě výrazné studentské hry, které ukázaly rozmanitost projektů vznikajících na FIT ČVUT. Návštěvníci si mohli vyzkoušet hru After The Rain, vítězný projekt letošního fakultního Velikonočního GameJamu FIT, a také Factory Reset, asymetrickou multiplayerovou hru vytvořenou studenty FIT ČVUT během Bohemia Game Jamu, kde tým obsadil třetí místo.

Účast přinesla řadu nových kontaktů a otevřela možnosti budoucí spolupráce s významnými společnostmi herního průmyslu, mezi které patří například Warhorse Studios, Bohemia Interactive, Hangar 13, GRIP Studios nebo Flying Rat Entertainment. Zástupci FIT ČVUT jednali také s iniciativami podporujícími rozvoj herního prostředí, například Prague Game Acceleratorem. Tématem jednání byly především možnosti odborných přednášek, konzultací, mentoringu studentských týmových projektů, propojení studentů s praxí nebo zapojení profesionálů z oboru do výuky.

„Na Game Accessu jsme nechtěli jen ukázat, co studenti vytvořili. Stejně důležité pro nás bylo mluvit s lidmi z praxe o tom, jak mohou být herní firmy blíže výuce. Bavili jsme se o možných hostujících přednáškách, mentoringu, konzultacích studentských projektů i o tom, jak studentům zprostředkovat realističtější kontakt s vývojem her v profesionálních týmech,“ uvedl Ing. Radek Richtr, Ph.D., vyučující zaštiťující akci a vedoucí laboratoře [ggLab](#) na FIT ČVUT.

Významnou součástí akce byla také setkání s absolventy FIT ČVUT, kteří dnes působí v herních firmách nebo rozvíjejí vlastní herní projekty. Studenti tak měli možnost získat přímý pohled na zkušenosti z oboru a konkrétní kariérní cesty, na které může studium informatiky navázat. S některými absolventy se otevřela také jednání o jejich možném zapojení do výuky nebo do mentorování týmových a závěrečných projektů.

„Pozitivním výsledkem akce je navázání kontaktů, které mohou studentům usnadnit vstup do herního průmyslu. Již během konference se podařilo zprostředkovat první konkrétní příležitosti pro naše studenty,“ doplnil Radek Richtr.

<https://fit.cvut.cz/cs/zivot-na-fit/aktualne/zpravy/25498-fit-cvut-se-predstavila-na-konferenci-game-access-2026>