

Na prvním „Demo day“ Pražského herního akceleraátoru se už ve čtvrtek představí zapojené týmy a jejich projekty

3.12.2025 - | Magistrát hlavního města Prahy

Demo day, který se uskuteční ve čtvrtek 4. prosince v Pražském inovačním institutu, slavnostně zakončí první běh Pražského herního akceleraátoru. Studentské týmy v rámci dne představí své projekty odborníkům z herního průmyslu, investorům a vydavatelům. Na místě bude možné si jejich hry prohlédnout, vyzkoušet a pobavit se s tvůrci o jejich cestě. Projekt byl spuštěn hlavním městem ve spolupráci s Pražským inovačním institutem letos v srpnu.

Demo day se uskuteční 4. prosince od 10.00 hodin v Pražském inovačním institutu na adrese Celetná 19, Praha 1. Návštěvníky čeká od 10.00 hodin oficiální zahájení, prezentace programu a zhodnocení prvního běhu akceleraátoru, dále od 10.30 hodin oficiální ukončení prvního běhu a předání certifikátů zúčastněným týmům a následně až do 16.00 hodin prezentace projektů a prostor pro testování her veřejností. Pro účast je nicméně nutná registrace zde.

Akceleraátor podporuje mladé tvůrce v rozvoji jejich herních projektů a zároveň posiluje postavení Prahy jako významného centra herního průmyslu ve střední Evropě.

„Program pomohl účastníkům lépe porozumět procesu vývoje her, získat zpětnou vazbu od odborníků a propojit se s komunitou, která je pro jejich další posun klíčová. Podpora mladých vývojářů je pro Prahu důležitým krokem k rozvoji kreativních a technologických dovedností, které mají dlouhodobý přínos pro pražské herní prostředí,“ uvádí Daniel Mazur, radní hl. m. Prahy pro oblast ICT, Smart Cities, vědu, výzkum a inovace.

Účastníci se zdokonalili v oblastech, jako jsou design, grafika, programování či marketing. Program se zaměřil také na rozvoj měkkých dovedností, například prezentačních schopností a týmové spolupráce. Zároveň poskytl poradenství v právní oblasti, včetně témat spojených s ochranou duševního vlastnictví.

„Jsem toho názoru, že se nám v rámci projektu podařilo nastavit program v takové podobě, že je přínosný nejen pro účastníky, ale i pro celé herní odvětví, které je v Praze silně zastoupeno. Díky tomu může z programu těžit i město samotné,“ doplňuje Renáta Králová, ředitelka odboru projektové podpory Magistrátu hl. m. Prahy, který ve spolupráci s Pražským inovačním institutem připravil a koordinoval vznik tohoto pilotního projektu.

„Jsem rád, že týmy přistoupily k projektu opravdu poctivě a své prototypy dále rozvíjejí. Studující naplno využili zázemí našeho institutu a nyní své výsledky představí odborné porotě i veřejnosti. Věřím, že právě kombinace odborného vedení, kvalitního zázemí a možnosti představit svou práci širšímu publiku může dlouhodobě přispívat ke zvyšování kvality a přidané hodnoty herní tvorby v Praze,“ dodává Tomáš Lapáček, ředitel Pražského inovačního institutu.

Do akceleraátoru bylo vybráno deset studentských týmů, jejichž projekty pokrývají široké spektrum žánrů, od logických Puzzle Adventure přes survival RPG až po edukativní strategické hry.

„Jsem nadšený z toho, jaký kus práce studující od srpna odvedli. Mimo nadupaného programu plného

mentoringu, přednášek, workshopů, diskuzních kroužků a exkurzí se studující intenzivně věnovali práci na prototypu, rozvíjeli business plán a připravovali pitch deck, který odprezentují před odbornou porotou v rámci vedlejšího programu Demo day,” popisuje manažer akcelerace Michal Roch.

V rámci dvanácti týdnů vybrané týmy absolvovaly komplexní program vedený českými i zahraničními experty, rozvíjely prototypy svých projektů a připravily komplexní business plán uvedení na trh. Zahraničními mentory byli business developer Vlad Macu, hudební skladatel Adam Bow a nezávislý vývojář Hjalte Tagmose. Z tuzemských do programu přispěli například Jindřich Skeldal, Jaroslav Wagner, Martin Boháč, Vladimír Geršl, Lenka Kesová, Michal Acler, Jakub Guman, Martin Vaňo, Petr Poláček a další. Do běhu akceleratoru se zapojila také studia jako SCS Software, Keen Software House, BEEP Studio a D1Studios.

Týmy, které úspěšně absolvovaly program, získaly také možnost prezentovat své projekty na mezinárodní konferenci Game Developers Session (GDS), která se koná 5. a 6. prosince v Kongresovém centru Praha. GDS je přitom klíčovou konferencí středoevropského herního průmyslu.

<https://praha.eu/w/na-prvnim-demo-day-prazskeho-herniho-akceleratoru-se-uz-ve-ctvrtek-predstavi-z-apojene-tymy-a-jejich-projekty>