

KINO
ZAŠKOLU
2025

CINEMA OFF
SCHOOL
2025



10. Mezinárodní konference k otázkám filmové a audiovizuální výchovy
Neděle 1. června 2025, Přednášková místnost U13 UTB
(nám. T. G. Masaryka 5555, Zlín)

10th International Conference on questions of film education
Sunday, 1 June, 2025, Lecture Hall U13, Tomas Bata University in Zlín
(nám. T. G. Masaryka 5555, Zlín)



LET'S PLAY:
GAMING VE
VZDĚLÁVÁNÍ

LET'S PLAY:
GAMING IN
EDUCATION

Konferenci moderuje Pavel Bednařík

Lektor, dramaturg a pedagog působící v oblasti filmové výchovy a historie audiovize. Vystudoval filmovou vědu - filosofii na FF UP v Olomouci. Působil jako umělecký ředitel Letní filmové školy, vyučoval na FAMU, Prague Film School či FMK UTB ve Zlíně. Zaměřuje se na vztah audiovizuálních děl a ideologie a na využití filmu ve vzdělávání. Je členem expertní skupiny Britského filmového institutu (FLAG), spolupracuje s NFA, Zlín Film Festivalem a dalšími institucemi. V letech 2019 - 2023 byl předsedou Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu.

The conference is moderated by Pavel Bednařík

Lecturer, programme curator, and educator working in the field of film education and the history of audiovisual media. He studied Film Studies and Philosophy at the Faculty of Arts, Palacký University Olomouc. He has served as Artistic Director of the Summer Film School and has taught at FAMU, Prague Film School, and the Faculty of Multimedia Communications at Tomas Bata University in Zlín. His work focuses on the relationship between audiovisual works and ideology, and on the use of film in education. He is a member of the British Film Institute's expert group FLAG and collaborates with the National Film Archive, Zlín Film Festival, and other institutions. From 2019 to 2023, he was Chair of the Association for Film and Audiovisual Education.

Pořádá Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu,
Kancelář Kreativní Evropa MEDIA a Zlín Film Festival.

Organised by the Association for Film and Audiovisual Education (ASFAV),
Creative Europe Desk CZ MEDIA, and the Zlín Film Festival.

Akce je realizována za finanční podpory Ministerstva kultury.

The event is implemented with the financial support of the Ministry of Culture.



Téma:

Let's Play: Gaming ve vzdělávání

Současné děti a dospívající jsou digitálními domorodci, kteří od útlého věku využívají technologie a internet k zábavě, komunikaci i vzdělávání. Hranice mezi online a offline světem se stále více stírá a digitální hry mají klíčovou roli ve formování jejich zkušeností. Jubilejní 10. ročník konference se zaměří na využití digitálních her ve vzdělávání. Cílem konference je otevřít dialog mezi herními vývojáři, pedagogy a odborníky na filmovou a audiovizuální pedagogiku a představit případové studie vzdělávacích her a projektů, které fungují v praxi.

Conference theme:

Let's Play: Gaming in Education

Today's children and teenagers are digital natives: from an early age they use technology and the internet for play, communication and learning alike. As the border between online and offline life blurs, digital games have become a key force in shaping their experience. Marking its tenth anniversary, Cinema Off School focuses on the educational power of digital games. The conference aims to ignite dialogue among game developers, classroom teachers, and specialists in film and audiovisual education, and to showcase practical case studies of educational games and projects that are already working in classrooms.

Úvodní slovo k 10. ročníku konference Kino za školou 2025

Vážené účastnice, vážení účastníci,

je mi velkou ctí vás přivítat na desátém ročníku konference Kino za školou, která se letos zaměřuje na téma digitálních her ve vzdělávání. Tento ročník se soustředí na propojení tří důležitých komunit, které se mohou ve vzájemném dialogu podílet na tvorbě inovací ve vzdělávacím procesu: herních vývojářů a vývojářek, expertů na filmovou a audiovizuální výchovu a učitelstva z praxe základních a středních škol. Naším cílem je otevřít prostor pro vzájemnou inspiraci a sdílení zkušeností.

Digitální hry mají s filmy mnoho společného. Stejně jako filmy byly společností dlouhodobě vnímány jako "pouhý" zábavní produkt. To dnes již dávno neplatí. Herní médium pokrývá celou paletu přístupů od velkorozpočtových projektů, přes nezávislé autorské hry až po projekty, které disponují vzdělávacím potenciálem. Vstup her do výuky je možný z různých pozic. Kromě nové informatiky, jak ukazuje projekt Ylands Edu od Bohemia Interactive, mohou digitální hry a herní aplikace obohatit výuku českého jazyka (Playing Kafka), společenských věd (DigiStories), a dokonce dějepisu (Vlak do Sachsenhausenu, Svoboda 1945: Osvobození, Velvet 89). Tato propojení herního média s tradičními předměty umožňují školám inovativně rozvíjet klíčové kompetence žáků a motivovat je k aktivnímu učení.

Jednotlivá herní studia začínají pracovat na metodikách pro školní využití her. Strukturování pedagogického procesu v práci s digitálními hrami se, možná překvapivě, v mnohém podobá zvyklostem a standardům v oblasti filmové a audiovizuální výchovy. Právě dynamický rozvoj oborové didaktiky F/AV a tendence k širšímu chápání oboru ve vztahu k dalším oblastem, které audiovizualizuje, vytváří prostor pro vzájemnou spolupráci. Herní mechaniky mohou do budoucna představovat významný didaktický fenomén.

Konference Kino za školou 2025 je ideálním místem pro sdílení zkušeností mezi herními vývojáři, kteří vytvářejí edukativní hry, pedagogy, kteří tyto nástroje využívají ve třídách, a odborníky na filmovou a audiovizuální pedagogiku, kteří mohou přispět svým didaktickým know-how. Doufám, že tato konference poslouží jako jeden z iniciačních momentů společné spolupráce. Děkuji, že jste součástí tohoto setkání, a těším se na inspirativní den plný zajímavých nápadů pro vaši pedagogickou či vývojářskou praxi.

Jiří Forejt
dramaturg konference

Opening address to the 10th annual Cinema Off School 2025 conference

Dear participants,

It is my great honour to welcome you to the 10th annual Cinema Off School conference, dedicated to digital games in education. This year's conference brings together three key communities to engage in dialogue to drive educational innovation: game developers and designers, experts in film and audiovisual education, and practising primary- and secondary-school teachers. Our goal is to create space for inspiration and exchange of experience.

Digital games share much with film. Like cinema, they were long regarded as "mere" entertainment – a view that no longer holds. Today the games genre spans everything from blockbuster productions to independently created games and projects with great education potential. Games can enrich teaching from many different angles. Beyond the new Computer Science curriculum – illustrated by Ylands Edu from Bohemia Interactive – digital games and gamified applications can enrich lessons in Czech language (Playing Kafka), social studies (DigiStories), and even history (Train to Sachsenhausen, Freedom 1945: Liberation, Velvet 89). Connecting games with traditional subjects allows schools to develop pupils' key competences in new ways and motivate them to learn actively.

Various game studios have begun preparing guides for using games in the classroom.

In many respects – and perhaps surprisingly – the way teaching with digital games is structured resembles long-established practices in film and audiovisual education (F/AV). It is the dynamic development of F/AV didactics – along with a broader understanding of the field in relation to other areas of audiovisual media – that creates space for cooperation. In future, game mechanics themselves could become an important teaching tool.

The Cinema Off School 2025 conference is an ideal space for experience-sharing among game developers who create educational games, educators who use these tools in the classroom, and film and audiovisual education specialists who contribute their didactic know-how. I hope this conference will serve as a starting point for future collaboration. Thank you for taking part, and I wish you a productive day that brings many exciting ideas to enrich your teaching or development work.

Jiří Forejt
Programme Curator

8:30-10:00

**ZAHAJUJEME 10. ROČNÍK KONFERENCE KINO ZA ŠKOLOU! /
OPENING OF THE 10TH ANNUAL CINEMA OFF SCHOOL
CONFERENCE**

Moderuje Pavel Bednařík
Moderated by Pavel Bednařík

8:30-9:00

Příchod a registrace / Arrival and registration

9:00-9:10

**Oficiální zahájení a úvodní slovo moderátora / Official opening
and welcome by the moderator**

9:10-9:50

Úvodní přednáška / Opening Lecture

Pedagogické životy digitálních her / Iro Voulgari / '40

Digitální hry mají potenciál ovlivňovat to, jak děti zkoumají svět, jak ho chápou a jak se zapojují do dění kolem sebe. Tato prezentace se zabývá tím, jak digitální hry fungují ve vzdělávání, a to z pohledu teorií učení a mediálních studií. Na základě konkrétních příkladů a současného výzkumu zjistíme, jak se hry stávají prostředím pro učení prostřednictvím interpretace, kontextu a využití, a co mohou nabídnout nad rámec motivace a zapojení. Účastníci budou mít možnost zamyslet se nad tím, jak hry pomáhají při učení a jak k nim přistupovat kriticky a kreativně.

The Pedagogical Lives of Digital Games / Iro Voulgari (40 min)

Digital games have the potential to shape how children inquire, make meaning, and engage with the world. This presentation examines the pedagogical lives of digital games by situating them within broader debates in learning theory and media studies. Drawing on case studies and current research, we explore how games become learning environments through interpretation, context, and use, and what they can offer beyond motivation and engagement. Participants are invited to reflect on how games mediate learning and how to approach them critically and creatively.

Iro Voulgari / Řecko

Iro Voulgari je členkou pedagogického sboru na Katedře předškolního vzdělávání Národní a Kapodistrijské univerzity v Athénách. Ve své práci se zaměřuje na digitální hry, umělou inteligenci ve vzdělávání a učení s pomocí technologií. Účastnila se mnoha výzkumných projektů a projektů pro vzdělávání učitelů, které zkoumají, jak digitální média a hraní mohou podporovat smysluplné, kritické a všem přístupné učení.

Iro Voulgari / Greece

Iro Voulgari is a member of the teaching staff at the Department of Preschool Education, National and Kapodistrian University of Athens. Her work focuses on digital games, AI in education, and technology-enhanced learning. She has participated in numerous research and teacher training projects exploring how digital media and play can support meaningful, critical, and inclusive learning experiences.

10:00-11:30

I. PROGRAMOVÝ BLOK: Herní studia o vzdělávání / PROGRAMME BLOCK I: Game Studios on Education

Moderuje Pavel Bednařík
Moderated by Pavel Bednařík

Serious Games v praxi: Vyprávění ve hrách Charles Games /
Lucie Formánková / Charles Games / **Serious Games in Practice:
Storytelling in Games by Charles Games** / Lucie Formánková /
Charles Games

Prezentace představí tvorbu pražského indie studia Charles Games, které se specializuje na narativní hry s důrazem na historická a společenská témata. Zaměří se na tituly jako Beecarbonize, Svoboda 1945: Liberation, Train to Sachsenhausen, Playing Kafka nebo Velvet 89, a přiblíží, jak studio využívá interaktivitu k prohlubování empatie a porozumění složitým tématům. Publikum se seznámí s přístupy k vyprávění, výzkumu i práci s autentickými materiály, které jsou pro Charles Games charakteristické.

In this presentation, Lucie Formánková will introduce the work of Charles Games, a Prague-based indie studio specializing in narrative games that explore historical and social themes. She will focus on titles such as Beecarbonize, Freedom 1945: Liberation, Train to Sachsenhausen, Playing Kafka, and Velvet 89, and explain how the studio uses interactivity to foster empathy and understanding of complex topics. She will share the studio's distinctive approach to storytelling, research, and the use of authentic materials.

Lucie Formánková

Lucie Formánková studuje herní design na FAMU a již čtyři roky pracuje v Charles Games, kde se věnuje QA, marketingu a narativnímu designu. Kromě toho se podílí na vlastní herní tvorbě v kolektivu Herdek a přispívá do online kulturních periodik.

Lucie Formánková

Lucie Formánková is a game design student at FAMU and has worked at Charles Games for four years, where she is involved in QA, marketing, and narrative design. She also creates her own games as part of the Herdek Kolektiv and contributes to various online cultural journals.

CHARLES GAMES

Pražské nezávislé herní studio, které se zaměřuje na hry se společenským přesahem. Jeho cílem je posouvat hranice herních vyprávění a rozšiřovat témata, o nichž hry mohou pojednávat. Studio stojí za oceňovanou hrou Attentat 1942.

CHARLES GAMES

A Prague-based indie game studio focused on socially engaged games. Its mission is to push the boundaries of game storytelling and broaden the range of topics that games can explore. The studio is best known for the award-winning game Attentat 1942.

3D tisk, štětec a herní magie: Jak vzniká Zlin City / Pavel Novák /
Polyperfect / **3D Printing, Brushes and Game Magic: The Making
of Zlin City** / Pavel Novák / Polyperfect

V době, kdy se velká většina grafiky generuje, je hra Zlin City krásně a nedokonale lidská. Připomíná miniatury modelů vláček, hraček nebo loutkových pohádek, které všichni známe z dětství, a inspiroje se i prací zlínských filmových ateliérů. Hra vzniká pomocí nejmodernějších technologií: Unreal Engine 5, 3D tisk a skenování a její autor Pavel Novák čekal několik let, než to vše bylo možné. Ve své přednášce se podělí o zákulisí tvorby Zlin City a vysvětlí, proč věří v sílu her jako nástroje pro vzdělávání.

At a time when most graphics are machine generated, Zlin City is beautifully, and imperfectly, human. The game evokes the charm of miniature train sets, toys, and the classic fairy tale puppet animations many of us remember from childhood, drawing inspiration from the legacy of Zlín's film studios. The game is built using cutting-edge technologies – Unreal Engine 5, 3D printing, and scanning – and its creator, Pavel Novák, waited several years for all of it to become possible. In his talk, Pavel Novák will share a behind-the-scenes look at the making of Zlin City and explain why he sees games as powerful tools for education.

Pavel Novák

Digitální Designer a Game Designer. Zakladatel nezávislého herního studia Polyperfect s.r.o., které se specializuje na tvorbu interaktivních assetů a podporu herních týmů po celém světě. Pavel se zaměřuje na herní engine - Unity, kde patří mezi 10 nejúspěšnějších světových vydavatelů na Unity Asset Stor. Díky mnoha oceněním navázal spolupráci s herními ikonami, jako je Will Wright (SimCity, The Sims), Lauren Elliot (Carmen Diego), pomáhal Národnímu muzeu v L.A. nebo dodával 3D modely pro Facebook-Oculus. Mimo to dlouhodobě spolupracuje s Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně, kde nyní i vede nově vzniklý ateliér Game Design. Pavel klade hlavní důraz na výtvarnou prezentaci, UX/UI design, animace a technickou preciznost.

Pavel Novák

Digital Designer and Game Designer. Founder of the independent game studio Polyperfect s.r.o., which specializes in creating interactive assets and supporting game teams around the world. Pavel focuses on the Unity engine, where he ranks among the top 10 global publishers on the Unity Asset Store. His work has earned numerous awards and led to collaborations with game design icons like Will Wright (SimCity, The Sims) and Lauren Elliot (Carmen Sandiego), as well as projects for institutions such as the National Museum of Los Angeles and Facebook-Oculus, for which he supplied 3D models. He has long collaborated with Tomas Bata University in Zlín, where he now heads the newly established Game Design Studio. His work emphasizes visual presentation, UX/UI design, animation, and technical precision.

POLYPERFECT

České vývojářské studio Polyperfect se sídlem ve Zlíně založil v roce 2018 Pavel Novák. Ještě pod svým jménem vytvořil během studia arkádu Furniture Catcher. Prvotinou studia se stal simulátor kamarádství s jednoduchým názvem FFF, který vyšel na začátku roku 2023. V téže roce následoval pravěký survival Polythitic a nelze opomenout ani budovatelskou strategii, která se zaměřuje na město, v němž studio sídlí, s názvem Zlin City: Arch Moderna.

POLYPERFECT

Polyperfect is a Czech game development studio based in Zlín, founded by Pavel Novák in 2018. Before establishing the studio, while still a student, he created the arcade game Furniture Catcher under his own name. The studio's debut title was a friendship simulator called FFF, released in early 2023. That same year saw the release of Polythitic, a prehistoric survival game, and Zlin City: Arch Moderna – a city-building strategy inspired by Pavel Novák's hometown.

Tvorba příběhu ve hře Kingdom Come: Deliverance II / Marek Čermák / Warhorse Studios / Story Design in Kingdom Come: Deliverance II / Marek Čermák / Warhorse Studios

Hra Kingdom Come: Deliverance II se odehrává v roce 1403 na území Českého království, zmítaného válkou. Jde o ambiciózní RPG s otevřeným světem, které kombinuje poutavé vyprávění s důslednou historickou přesností. Nahlédněte do tvůrčího procesu, který stojí za psaním fiktivního příběhu mladého kováře, jenž je poháněn touhou po pomstě – a to vše při zachování věrnosti složitému společenskému, politickému a kulturnímu kontextu Evropy 15. století.

Kingdom Come: Deliverance II is set in 1403 in the war-torn lands of the Bohemian Kingdom. This ambitious open-world RPG combines compelling storytelling with meticulous historical accuracy. The presentation offers a glimpse into the creative process behind crafting the fictional story of a young blacksmith driven by a thirst for revenge – all while remaining faithful to the complex social, political, and cultural context of 15th-century Europe.

Marek Čermák

Marek Čermák je absolventem Katedry divadelních a filmových studií na Univerzitě Palackého v Olomouci a Katedry režie na FAMU. Dlouhodobě působí jako režisér, scenárista, dramaturg a v současnosti pracuje jako Senior Narrative Designer a VO Director ve Warhorse Studios. V roce 2021 spoluzaložil produkční společnost Films & Chips, je členem Asociace režisérů, scenáristů a dramaturgů, Asociace producentů v audiovizí, Mezinárodní federace filmových kritiků FIPRESCI a Evropské filmové akademie.

Marek Čermák

Marek Čermák graduated from the Department of Theatre and Film Studies at Palacký University Olomouc and the Department of Directing at FAMU. He has long worked as a director, screenwriter, and script editor, and currently serves as Senior Narrative Designer and VO Director at Warhorse Studios. In 2021, he co-founded the production company Films & Chips and is a member of the Czech Association of Directors, Screenwriters and Script Editors, Audiovisual Producers' Association, the International Federation of Film Critics (FIPRESCI), and the European Film Academy.

WARHORSE STUDIOS

Warhorse Studios založili v roce 2011 Daniel Vávra (Mafia, Mafia 2) a Martin Klíma (Dračí doupě, UFO trilogie, Original War). Jde o herní studio se sídlem v Praze, jehož tým se skládá ze zkušených veteránů, kteří mají za sebou řadu úspěšných titulů s miliony prodaných kopií a mnoha oceněními. Po vydání středověké RPG hry Kingdom Come: Deliverance bylo studio koupeno vydavatelskou společností THQ Nordic. Kingdom Come: Deliverance, oznámená v roce 2014, byla financována mimo jiné prostřednictvím úspěšné kampaně na Kickstarteru, kde získala podporu více než 35 000 fanoušků. Hra byla vydána v únoru 2018 a stala se celosvětovým úspěchem díky detailnímu zpracování českého středověku, realistickému soubojovému systému a nelineárnímu příběhu.

WARHORSE STUDIOS

Warhorse Studios was founded in 2011 by Daniel Vávra (Mafia, Mafia II) and Martin Klíma (Dragon's Den, UFO Trilogy, Original War). Based in Prague, the studio is made up of seasoned industry veterans with a track record of successful titles, millions of copies sold, and numerous awards. Following the release of the medieval RPG Kingdom Come: Deliverance, the studio was acquired by the publisher THQ Nordic. Originally announced in 2014, Kingdom Come: Deliverance was partly funded through a successful Kickstarter campaign supported by more than 35,000 backers. Released in February 2018, the game became a global success, praised for its detailed portrayal of medieval Bohemia, realistic combat mechanics, and non-linear storytelling.

11:35-13:00

II. PROGRAMOVÝ BLOK: Učitelstvo o hrách / PROGRAMME BLOCK II: Educators on Games

Moderuje Pavel Bednařík
Moderated by Pavel Bednařík

Počítačové hry ve výuce dějepisu a výchovy k občanství / Pavel Žalský / Základní škola Vrchlabí / Computer Games in History and Civics Education / Pavel Žalský / Vrchlabí Primary School

Jak mohou počítačové hry pomoci žákům lépe porozumět minulosti nebo přemýšlet o světě kolem sebe? V tomto interaktivním workshopu si účastníci sami na vlastní kůži vyzkouší, jaký vzdělávací potenciál skrývá hraní. Formou hry se seznámí s konkrétními počítačovými hrami využitelnými ve výuce dějepisu a občanské výchovy. Společně budeme objevovat, jak mohou tyto hry rozvíjet historické myšlení, občanské kompetence a digitální gramotnost žáků, aniž by bylo nutné mít je nainstalované na nadupané technice nebo věnovat hraní desítky hodin. Workshop nabídne nejen inspiraci, ale i konkrétní didaktické tipy pro smysluplné začlenění her do výuky.

How can computer games help students better understand the past and reflect on the world around them? This interactive workshop offers participants a first-hand experience of the educational potential of gameplay. Through hands-on activities, they'll explore specific games that can be used in history and civics education. Together, participants will examine how these games can foster historical thinking, civic competencies, and digital literacy – without the need for high-end equipment or dozens of hours of playtime. The workshop will offer not only inspiration but also concrete didactic tips for meaningful integration of games into teaching.

Pavel Žalský

Hrdý táta, milovník komiksů, lektor digitálních kompetencí a učitel dějepisu a výchovy k občanství na základní škole na náměstí Míru ve Vrchlabí. Působil jako skautský vedoucí a lektor, muzejní pedagog i „teta“ v družině. Jeho pedagogické smýšlení ovlivnily skautské bojovky, artefakty v depozitářích a projekt Dějepis+. Hry vnímá jako přirozené a smysluplné metody učení.

Pavel Žalský

A proud father, comic book enthusiast, digital literacy trainer, and history and civics teacher at the primary school on Náměstí Míru in Vrchlabí. He has worked as a scout leader, museum educator, workshop facilitator, and as a childcare assistant in an after-school programme. His teaching philosophy has been shaped by scouting games, artefacts from museum collections, and the History+ project. He sees games as a natural and meaningful method of learning.

Lektorství tvorby videoher pro děti mezi 10 až 15 lety / Jan Kroutil / Aeroškola / Teaching Game Design to Children Aged 10-15 / Jan Kroutil / Aeroškola

Přednáška bude zaměřena na lektorské zkušenosti s dlouholetým vedením dětského kroužku, příměstského tábora a workshopů Tvorba videoher v rámci Aeroškoly. Bude představena metodika pro vývoj hry (vývojářský manuál, používaný software, společná tvorba jednoduché hry a její individuální rozvětvení), možnosti komunitního vývoje her (společné hraní a hodnocení her, týmový vývoj, motivace k vývoji – příběh, herní mechaniky, level design, game balancing) a inovativní přístup k vývoji (využití dataprojektoru jako herního principu). Nakonec budou prezentovány vybrané herní projekty Aeroškoly, který vzbudily výraznější zájem z řad hráčů či festivalových porot napříč ČR.

The lecture will focus on Jan Kroutil's long-standing experience leading a children's club, a day camp, and the Aeroškola Game Design workshop. He will present the game development methodology (development manual, software, co-creation of a simple game and its branching paths), ways of supporting community game development (collaborative gameplay and evaluation, team development, development motivation – story, game mechanics, level design, game balancing), as well as innovative development approaches (using a data projector as a core game mechanics). Finally, Jan will present selected Aeroškola game projects that have captivated players and festival juries across the Czech Republic.

Jan Kroutil

Od roku 2019 pracuje jako učitel předmětů výtvarná výchova a informatika, nejprve na základní škole, v současnosti na gymnáziu, kde vyučuje kroužek filmové tvorby. Dlouhodobě působí jako lektor vzdělávacího projektu Aeroškola, kde inicioval založení kroužků Tvorba videoher a Animovaný videoklip. Působí také jako lektor letního animačního tábora Aertěk a příměstských táborů. Příležitostně vytváří grafický design a počítačovou grafiku.

Jan Kroutil

Jan Kroutil has worked since 2019 as a teacher of art and computer science, first at a primary school and now at a grammar school, where he leads a filmmaking club. He has been a lecturer for many years in the Aeroškola educational project, where he initiated Game Design and Animated Video Clip clubs. He also works as a lecturer at the Aertek summer animation camp and day camps. He also intermittently develops graphic design and computer graphics.

AEROŠKOLA

Aeroškola se věnuje filmovému vzdělávání v rámci tří pražských artových kin Aero, Světozor a Bio Oko, ale i mimo kina přímo ve školách, na filmových festivalech, přehlídkách a dalších akcích. Nabízí programy pro všechny věkové kategorie dětí a mládeže, pro základní i střední školy, rekvalifikační kurzy pro učitele a kurzy pro dospělou veřejnost a seniory. Jednotlivé programy se zabývají nejen percepcí a interpretací, ale i samotnou tvorbou.

AEROŠKOLA

Aeroškola runs film education activities at three Prague art cinemas (Aero, Světozor, and Bio Oko), as well as in schools and at film festivals, screenings and other events. It offers programmes for children and young people of all ages, for primary and secondary schools, retraining courses for teachers, and courses for adults and senior citizens. Aeroškola programmes address perception and interpretation, as well as creative production.

Herní vzdělávání jako zahrada / Filip Dufka / Game Art SŠUD Brno / Game-Based Learning as a Garden / Filip Dufka / Game Art Department, Secondary School of Art and Design Brno

O tom, jak učíme teenagery programovat, kreslit a malovat, skládat hudbu, plánovat projekty a hlavně navrhovat hry. Chceme od nich nemožné, přesto nás často překvapují schopností překonávat překážky a kvalitně dotahovat projekty. Na příkladu ateliéru Game Art brněnské Šuřky (SŠUD Brno) si ukážeme vstřícný, přesto náročný přístup ke středoškolskému studiu herní tvorby pomocí projektové výuky a tvorbě kreativně inovativního školního prostředí.

A look at how we teach teenagers to code, draw and paint, compose music, plan projects and, most importantly, design games. We ask them to do the impossible – yet they often surprise us with their ability to overcome obstacles and complete projects in high quality. Using the example of the Game Art Studio at SŠUD Brno (Secondary School of Art and Design), Filip Dufka will present a friendly yet challenging approach to secondary school game design instruction grounded in project-based learning and a creatively innovative school environment.

Filip Dufka

Jeden ze zakladatelů a vedoucí oboru Game Art na brněnské Šuře. Učitel srdcem a duší, hrdý otec. Dřívější vedoucí Centra herního vzdělávání, které se snažilo o vznik nových herních oborů napříč republikou. Zajímá se o dmýchání kreativity dospívajících a sám tvoří převážně v digitálních médiích. V minulosti působil také jako technický grafik v 2K Czech (Hangar 13).

Filip Dufka

Filip Dufka is one of the founders and the head of Game Art programme at the Secondary School of Art and Design in Brno. He is a teacher with heart and soul, and a proud father. He previously served as the head of the Game Education Centre, which worked to establish new game development study programmes across the country. He is interested in sparking creativity in teenagers and primarily uses digital media in his own creative work. He has also worked as a technical graphic designer at 2K Czech (Hangar 13).

GAME ART SŠUD BRNO

Střední škola umění a designu v Brně nabízí specializovaný obor Game Art, který propojuje výtvarné vzdělání s digitálními technologiemi a herním designem. Studenti se učí vytvářet vizuální koncepce počítačových her, od návrhu postav a prostředí po animaci a 3D modelování. Důraz je kladen na kreativitu, estetiku i praktické dovednosti v práci s profesionálním softwarem.

GAME ART STUDIO AT SECONDARY SCHOOL OF ART AND DESIGN IN BRNO

The Secondary School of Art and Design in Brno offers a specialized Game Art programme, which combines art education with digital technologies and game design. Students learn to create visual concepts for computer games, from designing characters and environments to animation and 3D modelling. The programme emphasizes creativity, aesthetics, and practical skills in working with professional software.

14:30-15:15

Modelová lekce / Model Lesson

Herní technologie v moderním vzdělávání / Zdeněk Kvasnica /
Bohemia Interactive / **Game Technologies in Modern Education** /
Zdeněk Kvasnica / Bohemia Interactive

Vzdělávání a digitální technologie spolu již dávno nejsou v opozici, naopak vytvářejí silnou symbiózu pro 21. století. Jak proměnit tradiční výuku v atraktivní dobrodružství, kde se žáci učí s radostí a zájmem? Díky platformám využívajícím herní design a interaktivní prvky mohou pedagogové efektivně podporovat kreativitu, spolupráci i kritické myšlení svých studentů. Pojďme společně objevovat možnosti moderního vzdělávání v prostředí digitálních her, které mění nejen způsob učení, ale i přístup studentů k informacím a znalostem.

Friction between education and digital technologies is a thing of the past. Today, they act in powerful symbiosis for the 21st century. How can we transform traditional teaching into an appealing adventure that students find interesting and fun? Using platforms that incorporate game design and interactive elements, teachers can effectively nurture students' creativity, collaboration, and critical thinking. In this session, Zdeněk Kvasnica will lead participants in exploring the possibilities of modern education within digital game environments – changing not only how students learn, but also how they access information and knowledge.

Zdeněk Kvasnica

Zdeněk Kvasnica je významnou osobností v oblasti herního designu a inovací ve vzdělávání, působí jako Project Lead ve společnosti Bohemia Interactive. Absolvoval studium na Fakultě multimediálních komunikací Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně v letech 2009 až 2012. Následně pokračoval ve studiu na Vysoké škole uměleckopřemyslové v Praze (UMPRUM), kde od roku 2012 studoval v Ateliéru grafického designu a nových médií pod vedením prof. Petra Babáka. Jeho pedagogická činnost zahrnovala vedení konzultací v Ateliéru grafického designu a vizuální komunikace na UMPRUM. Kromě toho vedl v roce 2022 ateliér grafického designu na pražské Scholastice. Jeho odbornost a bohaté zkušenosti zahrnují propojení technologií s edukací a zavádění interaktivních herních metod do výuky, přičemž ve své práci prosazuje kreativitu, inovaci a efektivitu vzdělávacích procesů.

Zdeněk Kvasnica

Zdeněk Kvasnica, Project Lead at Bohemia Interactive, is a prominent figure in game design and innovation in education. He studied at the Faculty of Multimedia Communications at Tomas Bata University in Zlín from 2009 to 2012. He continued his studies at the Academy of Arts, Architecture, and Design in Prague (UMPRUM), studying in the Studio of Graphic Design and New Media under the guidance of Prof. Petr Babák from 2012. He also led consultations in the Studio of Graphic Design and Visual Communication at UMPRUM. In 2022, he headed the graphic design studio at the Scholastika College of Visual Communication in Prague. His expertise and extensive experience include integrating technology into education and introducing interactive game-based methods into teaching, with a focus on promoting creativity, innovation, and efficiency in educational processes.

BOHEMIA INTERACTIVE

Bohemia Interactive je nezávislé herní studio s více než 500 zaměstnanci v sedmi kancelářích ve třech zemích – v Česku, Thajsku a Nizozemsku. Zakládá si na tvůrčí svobodě a otevřenosti, což se odráží v jeho mezinárodně úspěšných titulech. Průlom zaznamenalo v roce 2001 s vojenskou simulací Arma: Cold War Crisis, na kterou navázaly další díly série Arma, včetně chystané Arma 4, jejíž vývoj ovlivňují sami hráči skrze platformu Arma Reforger. Mezi další úspěchy studia patří survival hra DayZ (2018), která definovala žánr her o přežití, její mobilní verze Mini DayZ a rozšíření Livonia (2019). V roce 2024 studio uvedlo pokračování této značky.

BOHEMIA INTERACTIVE

Bohemia Interactive is an independent game studio with more than 500 employees across seven offices in three countries – the Czech Republic, Thailand, and the Netherlands. The studio upholds the principles of creative freedom and openness, which are reflected in the international success of its games. Bohemia Interactive's breakthrough came in 2001 with the military simulation game Arma: Cold War Crisis and was followed by additional entries in the Arma series. The development of Arma 4, an upcoming entry, is directly shaped by players through the Arma Reforger platform. The studio's other achievements include the survival game DayZ (2018), which helped define the survival game genre, its mobile version Mini DayZ, and the expansion Livonia (2019). In 2024, the studio released a second DLC in this line.

15:25–17:00

III. PROGRAMOVÝ BLOK: Podhoubí, sítě a infrastruktura / PROGRAMME BLOCK III: Roots, Networks & Infrastructure

Moderuje Pavel Bednařík
Moderated by Pavel Bednařík

Proč má smysl podporovat hry? / Hynek Stehlík / Ministerstvo kultury / **Why Supporting Games Makes Sense** / Hynek Stehlík / Ministry of Culture of the Czech Republic

Nově transformovaný Státní fond audiovize začíná poprvé systematicky podporovat vývoj videoher, a to v rámci selektivní podpory animovaných audiovizuálních děl a herních projektů. Příspěvek se zaměří na genezi tohoto rozhodnutí, jeho cíle a dlouhodobou vizi. Představí inspirace ze zahraničních modelů podpory a otevře prostor k diskusi nad klíčovými otázkami: Proč má smysl veřejně podporovat odvětví, jehož obrat převyšuje českou kinematografii? Má jít především o podporu kreativního průmyslu, umění, nebo vzdělávání? A jaký vzdělávací potenciál vlastně videohry mají?

The newly transformed Czech Audiovisual Fund is beginning, for the first time, to systematically support the development of video games through selective support for animated audiovisual productions and game projects. In this presentation, Hynek Stehlík will discuss the genesis of this decision, its objectives, and long-term vision. He will present foreign models of support that served as inspiration and engage participants in discussion on key issues: Why does it make sense to publicly support an industry whose turnover exceeds that of Czech cinema? Is the primary objective to support the creative industries, the arts, or education? What educational potential do video games actually have?

Hynek Stehlík

Vystudoval bakalářský program strojího inženýrství na ČVUT a navazující magisterské studium absolvoval na Technické univerzitě v dánském Lyngby (DTU). Zkušenosti sbíral v několika startupech v České republice i v Dánsku. Věnoval se tvorbě dokumentárního filmu i návrhu her pro mobilní platformy a virtuální realitu. V současnosti působí jako poradce náměstka na Ministerstvu kultury, kde se podílel mimo jiné na přípravě novely zákona o veřejnoprávních médiích a novely zákona o audiovizi. Jednou z jeho priorit je přispět k efektivnějšímu vzdělávání prostřednictvím audiovizuální narace a interaktivních technologií.

Hynek Stehlík

He earned a bachelor's degree in mechanical engineering at the Czech Technical University and a master's degree at the Technical University of Denmark (DTU) in Lyngby. He has gained experience in several startups in the Czech Republic and Denmark. He has worked in documentary filmmaking and in game design for mobile platforms and virtual reality. He currently works as an advisor to the Deputy Minister at the Ministry of Culture, where he has taken part in the development of amendments to the Public Media Act and to the Audiovisual Act. One of Hynek Stehlík's priorities is to help make education more effective through audiovisual storytelling and interactive technologies.

Ministerstvo kultury v roce 2024 / 2025

Ministerstvo kultury ČR zahájilo v roce 2024 transformaci Státního fondu kinematografie na nový Státní fond audiovize, jehož cílem je modernizace a efektivnější podpora audiovizuálního průmyslu. Fond bude nově podporovat širší spektrum projektů napříč celým odvětvím, včetně herního průmyslu, a nabídne výhodnější pobídky i vyšší objem financí pro žadatele.

Ministry of Culture in 2024/2025

In 2024, the Ministry of Culture of the Czech Republic began transforming the Czech Film Fund into the new Czech Audiovisual Fund, which aims to modernize and more effectively support the audiovisual industry. The Czech Audiovisual Fund will support a broader range of projects across the sector, including the game industry, and will offer more favourable incentives and more funding for applicants.

Archivace digitálních her: proč na ní záleží? / Miroslav Žák / VisionGame / **Archiving Digital Games: Why It Matters** / Miroslav Žák / VisionGame

V poslední době se stále více ukazuje, jak byly digitální hry dlouho opomíjeny. Dnes už ale víme, že hry tvoří nedílnou součást naší kultury. Toto odvětví si rozhodně zaslouží archivaci a systematické mapování pro budoucí generace. V minulosti byly hry médiem, které dokázalo vyjádřit politický názor, využívalo černý humor a doplňovalo tradiční formy, jako jsou film nebo literatura. Dnes představují buď komplexní světy, nebo jednoduché hříčky, ale v každém případě jde o světy umělecké dílo.

It has become increasingly apparent how marginalized digital games were for many years. Today, however, games are recognized as an integral part of our culture. The game sector unquestionably deserves to be archived and systematically mapped for future generations. In the past, games were a medium that could express political opinions, employed dark humour, and complemented more traditional cultural formats such as film and literature. Today, games range from expansive, immersive worlds to simple, playful creations – yet in either case, they are works of art in their own right.

Miroslav Žák

Založil a vede internetový archiv VisionGame.cz, který se zaměřuje na mapování české a slovenské herní historie. Věnuje se také kurátorské činnosti – naposledy vytvořil výstavu Infinite Universes pro Česká centra, která aktuálně cestuje po celém světě. Aktivně podporuje herní vzdělávání a přináší aktuální informace o dění na československé herní scéně.

Miroslav Žák

Miroslav Žák founded and heads the VisionGame.cz internet archive, which maps Czech and Slovak video game history. Also active as a curator, his most recent exhibition, Infinite Universes, created for Czech Centres, is currently circling the world. Miroslav Žák promotes game education and shares up-to-date information about the Czech and Slovak game scene.

VISIONGAME

VisionGame je online databáze zaměřená na české a slovenské videohry, která mapuje herní historii od jejich počátků až po současnost. Projekt si klade za cíl uchovat a zpřístupnit informace o hrách, vývojářích i studiích, a zároveň slouží jako archiv kulturního dědictví herního průmyslu v Česku a na Slovensku. Kromě samotné databáze nabízí také rozhovory s tvůrci, historické články, profily osobností a herních firem či přehled herních zařízení. VisionGame tak představuje důležitý zdroj pro zájemce o lokální herní historii i širší kontext vývoje digitálních her.

VISIONGAME

VisionGame, an online Czech and Slovak video game database, maps gaming history from its early days to the present. The project seeks to preserve and make accessible information about games, developers, and studios, while also serving as an archive of the cultural heritage of the game industry in Czechia and Slovakia. In addition to the database, VisionGame features interviews with game developers, historical articles, profiles of individuals and game studios, and overviews of gaming hardware. VisionGame is an important resource for those interested in Czech and Slovak game industry history and in the broader context of digital game development.

Jak udělat z večerníčku hru / Kristina Volná / Česká televize / Turning a Bedtime Story into a Game / Kristina Volná / Czech Television

Jaká jsou specifika tvorby interaktivních projektů navázaných na televizní tvorbu pro děti? Co tvůrcům svazuje ruce a co jim naopak otevírá dveře? Co přesně je veřejnoprávní hodnota a jak je v tvorbě veřejnoprávních institucí důležitá? A učí se děti opravdu z počítačových her, anebo si to jen (jako rodiče a učitelé) rádi myslíme? O tom bude hovořit Kristina Volná, webová producentka a herní designérka v divizi Digitálních služeb České televize. Posluchačům ukáže výsledky testování, a představí některé vybrané hry.

What specific aspects should be considered in the development of interactive projects based on children's television? What constraints do creators face – and what opens doors for them? What exactly is public service value, and how important is it to the mission of public broadcasters? And do children really learn from computer games, or do we (as parents and teachers) just like to think so? Kristina Volná, web producer and game designer in the Digital Services division of Czech Television, will explore these questions. She will share the results of user testing and present a selection of games.

Kristina Volná

Kristina Volná působí od roku 2013 jako webová producentka a herní designérka v divizi Digitálních služeb České televize, aktuálně na pozici obsahové vedoucí webu Děčko.cz. Zajímá se především o vývoj vzdělávacích her pro děti, jejich využití ve formálních i neformálních vzdělávání a jejich motivační a vzdělávací účinky. Spolu s laboratoří Amulab při MFFUK se snaží testovat rozmanité interaktivní učební materiály. Jejím hlavním cílem je, aby Česká televize plnila svou veřejnoprávní roli vůči dětem.

Kristina Volná

Kristina Volná has been working as a web producer and game designer in the Digital Services division of Czech Television since 2013, where she currently serves as the content manager of the Děčko.cz website. Her key interests include the development of children's educational games, their use in formal and informal education and their motivational and educational impact. Through a collaboration with the Amulab lab at the Faculty of Mathematics and Physics, Charles University, she helps test various interactive learning materials. Above all she strives to ensure that Czech Television fulfils its public service role towards children.

Česká televize a ČT :D

Česká televize prostřednictvím svého dětského kanálu ČT :D dlouhodobě podporuje kvalitní obsah pro děti, a to nejen ve vysílání, ale i v online prostředí. Součástí její strategie je tvorba interaktivních her a digitálních platform, které rozvíjejí kreativitu, logické myšlení a mediální gramotnost dětského publika. Herní obsah na Děčku je vytvářen s důrazem na vzdělávací hodnotu, hravost a přístupnost, přičemž často navazuje na oblíbené dětské pořady.

Czech Television and CT :D

Through its children's channel CT :D, Czech Television has supported quality content for children for many years – both on-air and online. One pillar of CT's strategy is developing interactive games and digital platforms that foster creativity, logical thinking, and media literacy among young audiences. The game content on Děčko.cz is developed with an emphasis on educational value, playfulness, and accessibility, and it often builds on popular children's programmes.

17:10-17:50

Modelová lekce / Model Lesson

Playing Kafka: Živé hraní s komentářem autorů /

Lucie Formánková / Charles Games / **Playing Kafka: Live
Gameplay with Creators' Commentary** / Lucie Formánková /
Charles Games

Playing Kafka: Živé hraní s autory představí interaktivní adaptaci inspirovanou díly Franze Kafky, která vznikla ve spolupráci s Goethe-Institutem v Praze. Hra kombinuje prvky narativního dobrodružství s kafkovskou atmosférou a používá se i ve školách pro výuku literatury. Během živého hraní jeden z autorů přiblíží proces vývoje a výzvy spojené s převodem literárních motivů do herní podoby.

Playing Kafka: Live gameplay with creators' commentary will present an interactive adaptation inspired by the works of Franz Kafka. The game, created in collaboration with the Goethe-Institut in Prague, combines elements of narrative adventure with a Kafkaesque atmosphere and is also used in schools for literature instruction. During the live gameplay session, one of the creators will introduce the development process and discuss the challenges of adapting literary motifs into a game format.

Lucie Formánková

Lucie Formánková studuje herní design na FAMU a již čtyři roky pracuje v Charles Games, kde se věnuje QA, marketingu a narativnímu designu. Kromě toho se podílí na vlastní herní tvorbě v kolektivu Herdek a přispívá do online kulturních periodik.

Lucie Formánková

Lucie Formánková is a game design student at FAMU and has worked at Charles Games for four years, where she is involved in QA, marketing, and narrative design. She also creates her own games as part of the Herdek Kolektiv and contributes to various online cultural journals.

GOETHE-INSTITUT

Goethe-Institut je kulturní institut Spolkové republiky Německo s celosvětovou působností. Podporuje znalost německého jazyka v zahraničí a pěstuje mezinárodní kulturní spolupráci.

GOETHE-INSTITUT

The Goethe-Institut is a cultural institute of the Federal Republic of Germany with a global presence. It promotes German language learning abroad and fosters international cultural cooperation.

17:50-18:00

Oficiální zakončení a předání Ceny Borise Jachnina / Official closing and presentation of the Boris Jachnin Award

Moderuje Pavel Bednařík
Moderated by Pavel Bednařík

Cena Borise Jachnina

Cenu uděluje Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu od roku 2019. Cena nese jméno dramaturga, pedagoga, filmového historika a publicisty Borise Jachnina (1932 – 2011), který své životní úsilí zasvětil rozvoji filmové kultury mezi dětmi, mládeží, studenty a pedagogy.

Boris Jachnin Award

The Association for Film and Audiovisual Education has presented the award annually since 2019. The award bears the name of playwright, teacher, film historian and publicist Boris Jachnin (1932–2011), whose lifelong efforts revolved around developing film culture among children, youth, students, and teachers.

Cena Borise Jachnina je udělována ve dvou kategoriích, **za dlouhodobý přínos v oblasti filmové a audiovizuální výchovy** a za **pedagogické působení**. Cena je udělována osobnostem nebo organizacím, které se zasloužily svými aktivitami, výukou, publikační či přednáškovou činností o propagaci a rozšíření filmové, audiovizuální, případně i mediální výchovy na školách či v rámci volnočasových aktivit.

The Boris Jachnin Award is bestowed in two categories: **long-term contributions in the field of film and audiovisual education** and **pedagogical work**. The award recognizes individuals or organizations whose activities, teaching, publishing or lecturing have helped promote and expand film, audiovisual or media education in schools or in extracurricular settings.

POŘADATELÉ / ORGANIZED BY

Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu, z.s.

Association for Film and Audiovisual Education (ASFAV)

<https://www.filmvychova.cz>

Kancelář Kreativní Evropa MEDIA

Creative Europe Desk CZ MEDIA

www.kreativnievropa.cz

Zlín Film Festival

Zlín Film Festival

www.zlinfest.cz

Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu (ASFAV)

Asociace byla založena přípravným výborem 5. srpna 2017. Svou existenci spolek navázal na činnost Neformální pracovní skupiny pro filmovou a audiovizuální výchovu, která existovala od roku 2014 pod hlavičkou Národního filmového archivu a na celorepublikové úrovni sdružovala profesionály z oblasti filmové výchovy. ASFAV je v současnosti jedinou oborovou organizací svého druhu v České republice a sdružuje neziskové organizace a školy působící v oboru filmové a audiovizuální výchovy, ale také jednotlivce – profesionály, pedagogy, badatele, lektory a experty se zájmem o rozvoj této oblasti.

Association for Film and Audiovisual Education (ASFAV)

The Association was established by the Preparatory Committee on 5 August, 2017. It is the successor to the Informal Working Group for Film and Audiovisual Education, a nationwide initiative of film education professionals that had operated under the auspices of the National Film Archive since 2014. ASFAV is currently the only professional organization of its kind in the Czech Republic, bringing together non-profit organizations and schools operating in the field of film and audiovisual education, as well as individuals – professionals, educators, researchers, lecturers and experts committed to the development of this field.

Kancelář Kreativní Evropa MEDIA

Kancelář Kreativní Evropa je národní zastoupení programu Kreativní Evropa. Jedná se o program Evropské unie na podporu kinematografie a kulturních a kreativních odvětví. Program financuje projekty v oblasti scénického umění, výtvarného umění, literatury, filmu, televize, videoher, hudby a kulturního dědictví. V období 2021–2027 plánuje program Kreativní Evropa rozdělit 2,44 mld. eur. Skládá se ze tří částí: MEDIA – podpora evropského audiovizuálního průmyslu, Kultura – podpora mezinárodních projektů v oblasti kulturních a kreativních odvětví a mezioborové části – podpora projektů mezioborové spolupráce, podpora zpravodajských médií a mediální výchovy.

Creative Europe Desk CZ MEDIA

Creative Europe Desk CZ is the national office of the Creative Europe Programme. Creative Europe is a European Union programme that supports the cultural and creative sectors. The programme funds projects in the performing arts, visual arts, literature, film, television, video games, music, and cultural heritage. For the 2021–2027 period, the Creative Europe programme has a budget of EUR 2.44 billion. It consists of three strands: MEDIA – support for the European audiovisual industry, Culture – support for international projects in the cultural and creative sectors, and the cross-sectoral strand – support for interdisciplinary collaboration, news media, and media literacy initiatives.

Zlín Film Festival

Zlín Film Festival je nejstarším a největším mezinárodním festivalem filmů pro děti a mládež na světě. Nabízí ucelenou prezentaci současné celosvětové tvorby s důrazem na filmy, kde je v hlavní linii dítě či dospívající. Každoročně uvádí téměř 300 filmů z 50 zemí, často nedostupných v běžné distribuci, a hostí filmové delegace i profesionály z celého světa. Je aktivním členem ECFA, od roku 2021 i European Children's Film Festival Network, a nabízí bohatý doprovodný program pro veřejnost. Návštěvnost přesahuje 100 000 diváků.

Zlín Film Festival

Zlín Film Festival is the oldest and largest international film festival for children and youth in the world. It presents a curated selection of contemporary global cinema, with a focus on films featuring children or adolescents in leading roles. Each year, Zlín Film Festival screens nearly 300 films from 50 countries, many of which are not available through mainstream distribution, and hosts film delegations and professionals from all over the world. It is an active member of ECFA and, since 2021, it has also been a member of the European Children's Film Festival Network. It offers an extensive accompanying programme for the general public and attracts over 100,000 visitors annually.

Časový harmonogram konference Kino za školou Conference Programme – Cinema Off School

- 8:30–9:00 Příchod a registrace / **Arrival and registration**
- 9:00–9:10 Oficiální zahájení a úvodní slovo moderátora a předsedkyně ASFAV / Pavel Bednařík
a Zuzana Havelková / **Official opening and welcome by the moderator and Chair of ASFAV** /
Pavel Bednařík & Zuzana Havelková
- 9:10–9:50 Úvodní přednáška: **Pedagogické životy digitálních her** / Iro Voulgari / **Opening Lecture:**
The Pedagogical Lives of Digital Games / Iro Voulgari
Coffee break '10 / **Coffee break (10 min)**
- 10:00–11:30 **I. PROGRAMOVÝ BLOK: Herní studia o vzdělávání**
Serious Games v praxi: Vyprávění ve hrách Charles Games / Lucie Formánková / Charles
Games
3D tisk, štetec a herní magie: Jak vzniká Zlin City / Pavel Novák / Polyperfect
Tvorba příběhu ve hře Kingdom Come: Deliverance II / Marek Čermák / Warhorse Studios
PROGRAMME BLOCK I: Game Studios on Education
Serious Games in Practice: Storytelling in Games by Charles Games / Lucie Formánková /
Charles Games
3D Printing, Brushes and Game Magic: The Making of Zlin City / Pavel Novák / Polyperfect
Story Design in Kingdom Come: Deliverance II / Marek Čermák / Warhorse Studios
Coffee break '5 / **Coffee break (5 min)**
- 11:35–13:00 **II. PROGRAMOVÝ BLOK: Učitelstvo o hrách**
Počítačové hry ve výuce dějepisu a výchovy k občanství / Pavel Žalský / Základní škola
Vrchlabí
Lektorství tvorby videoher pro děti mezi 10 až 15 lety / Jan Kroutil / Aeroškola
Herní vzdělávání jako zahrada / Filip Dufka / Game Art SŠUD Brno /
PROGRAMME BLOCK II: Educators on Games
Computer Games in History and Civics Education / Pavel Žalský / Vrchlabí Primary School
Teaching Game Design to Children Aged 10–15 / Jan Kroutil / Aeroškola
Game-Based Learning as a Garden / Filip Dufka / Game Art Department, Secondary School
of Art and Design Brno /
Oběd '90 / **Lunch break (90 min) INDUSTRY LUNCH with the Creative Europe Desk MEDIA**
- 14:30–15:15 Modelová lekce: **Herní technologie v moderním vzdělávání** / Zdeněk Kvasnica
/ Bohemia Interactive / **Model Lesson: Game Technologies in Modern Education** / Zdeněk
Kvasnica / Bohemia Interactive
Coffee break '10 / **Coffee break (10 min)**
- 15:25–17:00 **III. PROGRAMOVÝ BLOK: Podhoubí, sítě a infrastruktura**
Proč má smysl podporovat hry? / Hynek Stehlík / Ministerstvo kultury
Archivace digitálních her: proč na ní záleží? / Miroslav Žák / Visiongame
Jak udělat z večerníčku hru / Kristina Volná / Česká televize
PROGRAMME BLOCK III: Roots, Networks & Infrastructure
Why Supporting Games Makes Sense / Hynek Stehlík / Ministry of Culture
Archiving Digital Games: Why It Matters / Miroslav Žák / Visiongame
Turning a Bedtime Story into a Game / Kristina Volná / Czech Television
Coffee break '10 / **Coffee break (10 min)**
- 17:10–17:50 Modelová lekce: **Playing Kafka: Živé hraní s komentářem autorů** / Lucie
Formánková / Charles Games / **Model Lesson: Playing Kafka: Live Gameplay with Creators'**
Commentary / Lucie Formánková / Charles Games
- 17:50–18:00 Oficiální zakončení a předání Ceny Borise Jachnina / moderace Pavel Bednařík / **Official**
closing and presentation of the Boris Jachnin Award / moderated by Pavel Bednařík

