



DZIEWCZYNY W GRZE

Dziewczyny w grze! — rusza program stypendialno-mentoringowy

im. Karoliny Grochowskiej

CD PROJEKT S.A. razem z Fundacją Edukacyjną Perspektywy ogłosił start programu stypendialnego dla młodych dziewcząt zainteresowanych pracą w branży gier wideo.

Dziewczyny w grze! to pierwszy w Polsce program stypendialno-mentoringowy dla kobiet w gamingu, skierowany do uczennic szkół średnich każdego typu, ze szczególnym uwzględnieniem kandydatek z mniejszych miejscowości. W jego ramach uczestniczki wezmą udział w cyklu szkoleń z zakresu tworzenia gier wideo, otrzymają opiekę ze strony mentorki bądź mentora — osób należących do zespołu studia CD PROJEKT RED — oraz wsparcie finansowe przeznaczone na pokrycie kosztów edukacji i rozwoju.

– *Nasz program kierujemy do młodych dziewcząt z mniejszych miejscowości, które dopiero zaczynają planować swoją przyszłość i karierę zawodową. Być może część z nich nigdy nie pomyślała poważnie o pracy przy grach wideo, bo to „zajęcia dla chłopaków”? W naszym społeczeństwie pokutuje bowiem stereotyp, że branża gier wideo jest miejscem tworzonym głównie przez i dla mężczyzn. Chcemy to zmienić i tym samym ułatwić dziewczynom dostęp do naszej branży, a ją samą uczynić bardziej zróżnicowaną – mówi Agnieszka Szamałek-Michalska, Internal Communication & Culture Manager w CD PROJEKT RED.*

Współorganizatorem programu jest Fundacja Edukacyjna Perspektywy, która od lat działa na rzecz wspierania wyborów edukacyjnych młodych ludzi i jest odpowiedzialna za szereg inicjatyw mających na celu wspieranie kobiet w branży technologicznej.

– *W Perspektywach wierzymy mocno w dziewczyny i ich moc zmieniania świata. W programie Dziewczyny w grze! będziemy zachęcać je do rozwinięcia skrzydeł w niezwykle ekscytującym obszarze — gamingu. To jedna z najbardziej rozwojowych branż, wizytówka Polski w świecie, już czas, aby głos kobiet był w niej mocno słyszalny. Tworzenie tego programu z CD PROJEKT — absolutną legendą i wizjonerem wyznaczającym trendy — to dla nas zaszczyt. Wspólnie chcemy dotrzeć do utalentowanych dziewczyn, przekazać im wiedzę, narzędzia i to co mniej uchwytnie, a kluczowe — dawkę odwagi, która pomoże im spojrzeć na swoje życie w szerszej perspektywie i zaplanować z przytupem przyszłość. Ten program jest niczym wojownicza księżniczka Ciri z Wiedźmina. Razem z nią zawalczymy, aby dziewczyny były naprawdę w grze! – mówi dr Bianka Siwińska, szefowa Perspektywy Women in Tech.*

Patronką programu jest Karolina Grochowska, która pełniła rolę producentki przy wielu grach, ciesząc się ogromną popularnością, w tym przy serii *Wiedźmin*. Była jedną z pionerek w polskiej branży gier wideo, a przy

tym charyzmatyczną, ambitną i pełną ciepła liderką. Zmarła w 2014 roku po długiej i intensywnej walce z chorobą nowotworową.

– *Karolina aplikowała do CD PROJEKT RED bez żadnego doświadczenia. Gry były jej pasją i chciała sprawdzić, co mogłaby przy nich robić. Chciała zostać testerem, ale szybko udowodniła, że jej miejsce jest gdzie indziej. Wytwarzała wokół siebie aurę, która przyciągała i otwierała ludzi. Została fantastycznym producentem. Była żywiołowa, otwarta, komunikatywna. Mogła dogadać się z każdym: od ekscentrycznego artysty po introwertycznego programistę. Równocześnie była perfekcyjnie zorganizowana i można było na niej polegać w 100%. Do tego zawsze pamiętała o wszystkim i nawet w najtrudniejszych chwilach zarażała innym optymizmem* – mówi Paweł Mielniczuk, Art Director: CP Characters & Hardsurfaces w CD PROJEKT RED.

Rekrutacja do programu rozpocznie się 1 października i potrwa do 25 listopada 2021 roku.

Więcej informacji o programie wraz z regulaminem oraz formularzem zgłoszeniowym znajduje się na oficjalnej stronie: www.dziewczyynywgrze.pl

O Grupie Kapitałowej CD PROJEKT

CD PROJEKT S.A. prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży gier wideo. Spółka stoi na czele Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. Dwa podstawowe segmenty działalności Grupy Kapitałowej to CD PROJEKT RED i GOG.COM.

Produkcja gier wideo realizowana jest przez studio CD PROJEKT RED funkcjonujące w strukturach Grupy CD PROJEKT. Działalność ta polega na tworzeniu i wydawaniu gier wideo na komputery osobiste oraz konsole najnowszej generacji. Studio znane jest na całym świecie z serii gier Wiedźmin, flagowej marki studia, GWINTA: Wiedźmińskiej Gry Karcianej, który jest sieciową grą karcianą z wbudowanymi mikropłatnościami, a także z gry Cyberpunk 2077 — największą produkcją w historii studia.

Cyfrowa dystrybucja gier w skali globalnej realizowana jest w ramach serwisu GOG.COM. Działalność ta polega na sprzedaży i dostarczaniu gier bezpośrednio na komputer gracza za pomocą własnej platformy GOG.COM i aplikacji GOG Galaxy.

O Fundacji Edukacyjnej Perspektywy

Fundacja Edukacyjna Perspektywy od 20 lat wspiera wybory edukacyjne młodych ludzi – m.in. poprzez rankingi szkół średnich i wyższych. Współpracuje z uczelniami, otwierając je na świat i dbając o ich międzynarodową widzialność. Stawia mocno na kobiety w technologiach – bo wierzy, że ich wielki potencjał przyczyni się do rozwiązywania największych problemów współczesności – w nowy, twórczy sposób. Od 15 lat prowadzi akcję „Dziewczyny na politechniki!”, dzięki której udział kobiet na uczelniach technicznych w Polsce wzrósł o 10%. Stworzyła też największe wydarzenie dla kobiet w technologiach w Europie – „Perspektywy Women in Tech Summit”.