

***Dziewczyny w grze! —* rusza II edycja prograu stypendialno-mentoringowego**

**dla dziewczyn w gamedevie**

**CD PROJEKT S.A. razem z Fundacją Edukacyjną Perspektywy ogłosił start II edycji programu stypendialnego dla dziewczyn zainteresowanych rozwojem i pracą w branży gier wideo.**

*Dziewczyny w grze!* to pierwszy w Polsce program stypendialno-mentoringowy dla kobiet w gamingu i gamedevie, skierowany do uczennic szkół średnich każdego typu, ze szczególnym uwzględnieniem kandydatek z mniejszych miejscowości. W jego ramach dziewczyny wezmą udział w rocznym cyklu szkoleń z zakresu tworzenia gier wideo, otrzymają indywidualną opiekę mentorską specjalistów ze studia CD PROJEKT RED oraz 12-miesięczne wsparcie finansowe przeznaczone na pokrycie kosztów edukacji i rozwoju.

– *Nasz program kierujemy do młodych dziewcząt, 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!” chcemy dotrzeć do utalentowanych dziewczyn, przekazać im wiedzę, narzędzia i to co mniej uchwytne, 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.

Pierwsza edycja tego innowacyjnego projektu edukacyjnego cieszyła się ogromnym zainteresowaniem - z całej Polski napłynęło aż 1400 zgłoszeń utalentowanych i zafascynowanych gamingiem młodych programistek, graficzek, animatorek i pisarek. Podczas kilku etapowego procesu rekrutacyjnego wyłonionych zostało 20 najzdolniejszych kandydatek, które przez następny rok rozwijały swoje umiejętności twarde i miękkie pod okiem mentorów i mentorek z CD PROJEKT RED, twórców kultowego “Wiedźmina” i “Cyberpunk 2077”.

Popularność pierwszej edycji programu ***Dziewczyny w grze!*** dobitnie świadczy o tym, że statystyki nie kłamią: według najnowszych badań IQS opublikowanych w raporcie *Game Story* - w Polsce jest 17 milionów graczy, z czego aż 47% z nich — czyli 8 milionów — stanowią kobiety! Prawie 2,3 mln kobiet deklaruje, że gra codziennie na konsoli lub komputerze, a 22% graczek podkreśla, że gaming jest ich pasją.

**Pierwszy etap rekrutacji online do programu rozpocznie się 5 września i potrwa do 30 października 2022 roku.**

Koordynatorka programu:
Olga Gromek, o.gromek@perspektywy.pl
tel. (+48) 576 857 628 od 10.00 do 16.00

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