



DZIEWCZYNY W GRZE

Dziewczyny w grze! — rusza IV edycja programu stypendialno-mentoringowego, który tworzy społeczność młodych kobiet w branży gamedev

ZDJĘCIA DO PUBLIKACJI:

<https://drive.google.com/drive/folders/1i-lt9VQa0SvELj9lEfTsF7Bn8Dc9Zl9n?usp=sharing>

VIDEO DO PUBLIKACJI:

https://drive.google.com/file/d/11NBnPK5nXuUkjbCMYW_11AVBiKfWSmIB/view?usp=sharing

CD PROJEKT S.A. oraz **Fundacja Edukacyjna Perspektywy** ogłaszają IV edycję programu stypendialno-mentoringowego dla dziewczyn ze szkół średnich zainteresowanych branżą gier wideo. **Rekrutacja online do programu rozpoczyna się 9 września i potrwa do 31 października 2024 roku.**

Dziewczyny w grze! to odpowiedź na zapotrzebowanie branży gamedev na zdolne kobiety. 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 mówi, że gaming jest ich pasją. Jednak wśród osób pracujących w gamedevie kobiety stanowią jedynie 20%. Fundacja Edukacyjna Perspektywy od lat bada sytuację kobiet w technologiach, zarówno w Polsce, jak i na świecie. By uzyskać jak najszerszy obraz branży, monitoruje też udział kobiet w edukacji inżynierskiej, a potem także ich kariery naukowe i zawodowe w firmach technologicznych. Mimo, że od ponad dekady coraz więcej kobiet trafia do branży high-tech, to jednak wciąż jest ich bardzo mało - od kilkunastu do ok. 25% w zależności od badanego odcinka kariery.

Program skierowany jest do uczennic szkół średnich każdego typu, ze szczególnym uwzględnieniem kandydatek z mniejszych miejscowości.

Program składa się z rocznego cyklu szkoleń oraz indywidualnej opieki mentorskiej ze strony ekspertów z CD PROJEKT RED.

Poprzednie trzy edycje programu cieszyły się ogromnym zainteresowaniem, zgłosiło się ponad 3500 utalentowanych kandydatek z całego kraju. Dziewczyny, które ukończyły program dołączają do grona Alumni — społeczności ponad 40 absolwentek, dla których CD PROJEKT RED organizuje dodatkowe inicjatywy takie jak dedykowane warsztaty na Women in Tech Summit. Wiele z nich wybrało studia związane z dalszym rozwojem w gamedev lub podjęło pracę w branży.

- Po trzech latach od inauguracji programu z dumą obserwujemy, jak powiększa się społeczność młodych kobiet zainteresowanych branżą gamedev. To wspaniałe widzieć, jak uczestniczki i absolwentki naszego programu poznają się, tworzą sieć wsparcia, a nawet przyjaźnie! — komentuje Agnieszka Szamałek-Michalska, Culture, Diversity and Inclusion Director w CD PROJEKT RED. — 100% naszych absolwentek deklaruje chęć pracy w branży gamedev, dlatego wierzę, że ich drogi spotkają się na ścieżce zawodowej, a kontakty, które nawiązują na tym etapie, pomogą im zrealizować niesamowite projekty. — dodaje.

- Dziewczyny w grze! udowadniają, jak wielki potencjał artystyczny i technologiczny drzemie w młodym pokoleniu kobiet - mówi dr Bianka Siwińska, szefowa Perspektywy Women in Tech - Na naszych oczach dojrzewają prawdziwe talenty, kiełkują wspaniałe pomysły i rodzą się innowacyjne projekty. Wystarczy odrobina wsparcia, inspirującego mentoringu i przede wszystkim zaszczepienia wiary w siebie, by dziewczyny zaczęły rozwijać skrzydła i przekraczać granice, które narzuciła im szkoła czy środowisko. Wspaniałe jest obserwować, jak odważnie wchodzą do gry o swoją zawodową przyszłość!

Trzy edycje udowodniły także, że relacja mentorska ma pozytywny wpływ na tych, którzy dzielą się swoimi umiejętnościami. Mentorki i mentorzy z CD PROJEKT RED mają szansę przekazać swoje doświadczenie i wiedzę młodym kobietom. W opiniach na temat projektu eksperci i ekspertki dzielili się spostrzeżeniami o tym, że mentoring pozwolił im nie tylko rozwijać swoje umiejętności zawodowe, ale również zwiększył ich satysfakcję z pracy oraz poczucie wpływu na rozwój branży gamedev. Ponad 95% z nich zadeklarowało chęć ponownego udziału w programie.

Uczestniczki poprzednich edycji pokazały cały wachlarz talentów oraz niesamowity rozwój podczas trwania programu. Oto, co same Dziewczyny w grze! mówią o programie:

- Program jest jak wiedźmińska wyprawa na szlak — pełen inspiracji, niezapomnianych wrażeń i wyzwań, które uczą wytrwałości i odwagi. Niewątpliwie pomógł mi otworzyć się na nowe możliwości i znaleźć odpowiedzi na pytania, które nurtowały mnie od dzieciństwa. Ten rok był dla mnie „Jaskółką”, która umocniła moje umiejętności i dała mi to, co w życiu najważniejsze — wiarę w siebie! — wspomina Anna Dyrz, absolwentka drugiej edycji programu Dziewczyny w grze!, twórczyni projektu Girls Mean STEM.

- Zostanie laureatką pokazało mi, że mogę coś osiągnąć nie tylko w moich rodzinnych czterech ścianach, ale też w wielkim świecie. Poznałam bardzo wiele wyjątkowych i doświadczonych osób, które pomogły mi nie tylko zdobyć wiedzę i umiejętności, ale też pomogły mi zdefiniować siebie, swoje zainteresowania i plany na przyszłość. Gorąco zachęcam do spróbowania swoich sił w tegorocznej rekrutacji — nie ma drugiego takiego akceleratora rozwoju jak Dziewczyny w Grze!- dodaje Beata Orlińska, absolwentka drugiej edycji programu.

- Udział w programie był dla mnie niesamowitą szansą. Poznałam tutaj wspaniałe, pełne pasji osoby, które chętnie dzieliły się swoją wiedzą i doświadczeniem. To właśnie one pokazały mi, że tworzenie gier to nie czarna magia i że wszystkiego można się nauczyć, wystarczy tylko chcieć! Dzięki programowi odnalazłam swoje miejsce w gamedevie i uwierzyłam, że ja też mogę! — komentuje Martyna Plutowska, absolwentka drugiej edycji programu.

Więcej informacji o programie oraz formularz zgłoszeniowy można znaleźć na oficjalnej stronie: www.dziewczynywgrze.pl.

O studiu CD PROJEKT RED

Powstałe w 2002 roku studio CD PROJEKT RED tworzy i wydaje gry wideo na komputery osobiste oraz konsole najnowszej generacji. Flagowymi tytułami studia są Cyberpunk 2077, w tym dodatek Widmo wolności w klimacie szpiegowskiego thrillera, oraz seria gier o Wiedźminie, w tym Wiedźmin 3: Dziki Gon i dodatki Serca z kamienia oraz Krew i wino. CD PROJEKT RED jest również współodpowiedzialne za stworzenie wielokrotnie nagradzanego serialu anime Cyberpunk: Edgerunners. Wśród tytułów stworzonych przez polskie studio są również Wojna Krwi: Wiedźmińskie Opowieści, i GWINT: Wiedźmińska Gra Karciana. Razem z platformą cyfrowej dystrybucji GOG.COM, studio jest częścią Grupy Kapitałowej CD PROJEKT. CD PROJEKT S.A. jest spółką notowaną na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie (ISIN: PLOPTTC00011).

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”.