

30.6.2021, Bratislava

Pixel Federation otvára pobočku v Brne



Slovenská vývojárska firma Pixel Federation rozširuje svoje pôsobenie za hranice Slovenska, otvára pobočku v susednom Brne.

[Pixel Federation](#) má v Českej republike slušnú základňu fanúšikov, niektorí z nich hrajú Pixel hry od ich úplného začiatku. Vďaka vzdialenosti od Bratislavy necelých 90 minút a taktiež kultúrnej a jazykovej príbuznosti je Brno **ideálnym miestom na nábor nových talentov**.

„Naše bratislavské kancelárie sme určite neprerástli, avšak chceme využiť príležitosť na založenie zahraničného officu. Preto sme sa rozhodli začať práve krásnym Brnom.“, hovorí COO Pixel Federation, Daniel Duranka. *„Brno je skvelé svojou polohou, čo znamená, že súčasní zamestnanci tam môžu ľahko dochádzať, hľadať nové talenty a rozširovať náš tím ako po kultúrnej tak po personálnej stránke. Veľmi sa tešíme, čo nám rozšírenie officov do Brna prinesie a že do našej Pixel rodiny privítame nové tváre.“*

Posledných 10 rokov bolo pre firmu mimoriadne **úspešných**. Z malého štúdia sídliaceho v zatekajúcich priestoroch sa Pixel vypracoval na firmu s vyše 230 zamestnancami a viac než 50 miliónovým kumulatívnym ročným obratom. Avšak cieľom herného štúdia je zachovať si svoje hodnoty a nová pobočka v Brne bude pokračovať v rovnakých šľapajách. Transparentnosť, tvorba oddanej komunity a individuálny rozvoj a vzdelávanie budú **piliermi** nového tímu aj v českej pobočke.

Pixel Federation si sľubuje od Brna nielen nové talenty, ale aj **vytvorenie samostatného produkčného tímu už počas prvého roka existencie**. Pri tvorbe nového tímu sa chce vedenie firmy zamerať na zachovanie jedinečnej firemnej kultúry a tvorbu hier v súlade s mottom „*Od hráčov pre hráčov (Players to Players)*.”

Firma nedávno obohatila svoju CSR stratégiu aj o podporu projektov týkajúcich sa životného prostredia, čím vykázala silnú vôľu **zlepšovať komunitu okolo seba** na viacerých úrovniach. Rovnaké hodnoty firma plánuje rozšíriť aj za hranice do svojej novej, brnenskej pobočky.