

Piotr Babieno

Studiował na Politechnice Krakowskiej, w Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Funkcję Prezesa Zarządu w Bloober Team S.A. („Spółka”) objął w 2008 r. Od 2006 r. sprawował funkcje zarządcze w spółkach deweloperskich tworzących gry. Był wykładowcą, a także współtwórcą programu i kształtu studiów podyplomowych „Europejska Akademia Gier” organizowanych przez Uniwersytet Jagielloński we współpracy z Akademią Górniczo-Hutniczą. Był również członkiem Rady Programowej Europejskiej Akademii Gier. Na zaproszenie rządu Kanady był wykładowcą na Jalloo Festival of Animation and Gaming. W 2009 r., dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight. Uczestnik wielu międzynarodowych i krajowych imprez z branży gier zarówno jako wykładowca jak i panelista. Laureat wielu nagród branżowych - w tym między innymi w 2021 r. został nagrodzony statuetką w kategorii Outstanding Original Adventure Game w plebiscycie NAVGTR (Akademii Recenzentów Branży Gier Wideo) oraz w 2022 r. prestiżową międzynarodową nagrodą biznesową CEO Today Global Awards.

Nie wykonuje innej działalności poza Bloober Team S.A., która jest działalnością konkurencyjną do działalności Bloober Team S.A. Nie uczestniczy w spółce konkurencyjnej jako wspólnik spółki cywilnej, spółki osobowej lub jako członek organu spółki kapitałowej bądź w innej konkurencyjnej osobie prawnej jako członek jej organu.

Nie figuruje w Krajowym Rejestrze Dłużników Niewypłacalnych, prowadzonym na podstawie ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym.

Karolina Nowak

Studiowała w Szkole Głównej Handlowej w Warszawie (ukończyła studia magisterskie z kierunków Metody Ilościowe w Ekonomii i Systemy Informacyjne, specjalność „Ekonometria” oraz Stosunki Międzynarodowe, specjalność „Media i komunikowanie”) oraz na Akademii Leona Koźmińskiego w Warszawie (Executive MBA oraz studia podyplomowe - kierunek: Zarządzanie finansami). Posiada doświadczenie zawodowe w zakresie zarządzania finansami przedsiębiorstw, budżetowania/analiz, konsolidacji sprawozdań finansowych (UoR i MSR/MSSF), a także doświadczenie w procesie IPO. Pracowała w branży nieruchomości komercyjnych i IT, w tym na stanowisku dyrektora finansowego w spółce giełdowej notowanej na GPW. Obecnie pełni w Spółce funkcję chief operating officer oraz chief financial officer (dyrektor operacyjny oraz dyrektor finansowy).

Nie wykonuje innej działalności poza Bloober Team S.A., która jest działalnością konkurencyjną do działalności Bloober Team S.A. Nie uczestniczy w spółce konkurencyjnej jako wspólnik spółki cywilnej, spółki osobowej lub jako członek organu spółki kapitałowej bądź w innej konkurencyjnej osobie prawnej jako członek jej organu.

Nie figuruje w Krajowym Rejestrze Dłużników Niewypłacalnych, prowadzonym na podstawie ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym.

Mateusz Lenart

Absolwent Wydziału Grafiki na Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, gdzie otrzymał Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Od 2007 r. profesjonalnie związany z branżą gier wideo. Doświadczenie zawodowe zdobywał pracując w największych studiach deweloperskich w Polsce, twórca licznych ilustracji do gier planszowych, filmów i reklamy. Współtworzył jako dyrektor kreatywny i artystyczny najważniejsze produkcje Spółki, w tym „Layers of Fear”, „Observer: System Redux”, „Blair Witch” oraz „The Medium”. Poza pracą w branży aktywnie uczestniczył w konkursach artystycznych, w których m. in. zdobył pierwsze miejsca w Triennale Rysunku w Lubaczowie oraz odniósł zwycięstwo w konkursie „Młoda animacja” organizowanym przez Studio Munka (debiut reżyserski krótkometrażowego filmu animowanego Re-cycle). Obecnie pełni również funkcję creative director (dyrektor kreatywny) w Spółce.

Nie wykonuje innej działalności poza Bloober Team S.A., która jest działalnością konkurencyjną do działalności Bloober Team S.A. Nie uczestniczy w spółce konkurencyjnej jako wspólnik spółki cywilnej, spółki osobowej lub jako członek organu spółki kapitałowej bądź w innej konkurencyjnej osobie prawnej jako członek jej organu.

Nie figuruje w Krajowym Rejestrze Dłużników Niewypłacalnych, prowadzonym na podstawie ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym.

Konrad Rekić

Studiował na Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie na kierunku Informatyka Stosowana. Związany ze Spółką od początku jej istnienia – programował, kierował zespołem programistów i był team leaderem licznych projektów. Pełnił rolę dyrektora technicznego oraz szefa produkcji. Prowadził liczne warsztaty o tematyce związanej z tworzeniem gier wideo. Aktualnie jest zaangażowany od strony techniczno-produkcyjnej w bieżące projekty Spółki oraz pełni funkcję kierownika działu zajmującego się pracami badawczo-rozwojowymi (B+R) w Spółce.

Nie wykonuje innej działalności poza Bloober Team S.A., która jest działalnością konkurencyjną do działalności Bloober Team S.A. Nie uczestniczy w spółce konkurencyjnej jako wspólnik spółki cywilnej, spółki osobowej lub jako członek organu spółki kapitałowej bądź w innej konkurencyjnej osobie prawnej jako członek jej organu.

Nie figuruje w Krajowym Rejestrze Dłużników Niewypłacalnych, prowadzonym na podstawie ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym.