# Videoherní designér/designérka (kód: 82-055-M)

**Autorizující orgán:** Ministerstvo kultury
**Skupina oborů:** Umění a užité umění (kód: 82)
**Týká se povolání:** Herní vývojář
**Kvalifikační úroveň NSK - EQF:** 4

## Odborná způsobilost

| Název | Úroveň |
|---|---|
| Orientace v historii herního vývoje a teorii videoher | 4 |
| Návrh prototypu klíčových herních mechanik pro tvorbu videoher | 4 |
| Příprava kompletní dokumentace pro výrobu videohry | 4 |

## Platnost standardu

Standard je platný od: 12.10.2021

## Kritéria a způsoby hodnocení

### Orientace v historii herního vývoje a teorii videoher

| Kritéria hodnocení | Způsoby ověření |
|---|---|
| a) Charakterizovat historii a vývoj videoher v ČR i ve světě | Ústní ověření |
| b) Vyjmenovat a charakterizovat alespoň pět videoher (z toho jednu českou) napříč žánry a platformami, které měly významný vliv na rozvoj svého žánru; u každé uvést, proč byla pro vývoj žánru důležitá | Ústní ověření |
| c) Vysvětlit a popsat alespoň tři ze základních herních žánrů a ke každému z nich uvést jednu videohru | Ústní ověření |
| d) Vyjmenovat tři oborové akce v oblasti vývoje videoher (veletrhy, konference) ve světě | Ústní ověření |
| e) Popsat libovolně zvolenou herní platformu, popsat její specifika a základní související hardwarové součásti | Ústní ověření |
| f) Vyjmenovat profese podílející se na vývoji videoher a vývojové nástroje používané při vývoji videohry | Ústní ověření |
| g) Na příkladu libovolně zvolené videohry popsat její herní mechanismy, postup vývoje a technologie | Ústní ověření |
| h) Na příkladu libovolně zvolené videohry popsat její nedostatky a problémy z pohledu herního designu a navrhnout jejich řešení | Praktické předvedení a ústní ověření |
| i) Popsat druhy vyprávění příběhů ve videohrách a prostředky k tomu určené | Ústní ověření |
| j) Popsat herní mechaniky a pravidla, vyjmenovat základní elementy ve videohře a popsat herní interakce | Ústní ověření |

**Je třeba splnit všechna kritéria.**

### Návrh prototypu klíčových herních mechanik pro tvorbu videoher

| Kritéria hodnocení | Způsoby ověření |
|---|---|
| a) Navrhnout postup vývoje prototypu videohry a způsob, jakým má prototyp ověřit klíčové mechaniky podle zadání autorizované osoby | Praktické předvedení |
| b) Navrhnout vhodnou technologii (herní engine) pro vývoj prototypu videohry; v případě alternativních technologických řešení vysvětlit rozdíly mezi dostupnými nástroji | Praktické předvedení |
| c) Posoudit a vyhodnotit příležitosti a problémy související s přizpůsobením prototypu videohry pro různé herní platformy a světové regiony | Praktické předvedení a ústní ověření |
| d) Vysvětlit a popsat u návrhu prototypu videohry navazující procesy z pohledu tvorby výrobního plánu, obchodního modelu a marketingové strategie | Praktické předvedení a ústní ověření |
| e) Prioritizovat herní mechaniky s ohledem na jejich důležitost pro danou videohru, možnosti jejich odstranění z projektu a definovat jejich vzájemné provázání | Praktické předvedení |
| f) Vytvořit základní dokument k videohře (concept document) s identifikací a popisem unikátních a inovativních prvků podle zadání autorizované osoby | Praktické předvedení |

**Je třeba splnit všechna kritéria.**

## Příprava kompletní dokumentace pro výrobu videohry

| Kritéria hodnocení | Způsoby ověření |
|---|---|
| a) Vytvořit design dokument s popisem klíčových herních mechanismů, herního prostoru, pravidel, cílů, interakcí, postav a dialogů pro výrobu videohry | Praktické předvedení a ústní ověření |
| b) Navrhnout konkrétní design jedné části videohry (např. průchod questem, ovládání, UI, mapka, flowchart) | Praktické předvedení a ústní ověření |
| c) Vytvořit model systému vývoje hráče v průběhu hry a vývoje zdrojů, které dostává hráč postupně k dispozici ve vztahu ke zvyšující se obtížnosti hry | Praktické předvedení a ústní ověření |
| d) Navrhnout projektový plán pro výrobu videohry včetně složení týmu z pohledu profesí, stanovit časovou náročnost výroby, produkční milníky a použité technologie | Praktické předvedení a ústní ověření |
| e) Navrhnout obchodní plán videohry včetně prodejních argumentů (Key selling point), distribuční platformy a obchodního modelu se zohledněním cílové skupiny uživatelů | Praktické předvedení a ústní ověření |

**Je třeba splnit všechna kritéria.**

## Organizační a metodické pokyny

### Pokyny k realizaci zkoušky

Autorizovaná osoba informuje, které doklady musí uchazeč předložit, aby zkouška proběhla v souladu s platnými právními předpisy.

Před zahájením vlastního ověřování musí být uchazeč seznámen s pracovištěm a s požadavky bezpečnosti a ochrany zdraví při práci (BOZP) a požární ochrany (PO), o čemž bude autorizovanou osobou vyhotoven a uchazečem podepsán písemný záznam.

Autorizovaná osoba, resp. autorizovaný zástupce autorizované osoby, je oprávněna předčasně ukončit zkoušku, pokud vyhodnotí, že v důsledku činnosti uchazeče bezprostředně došlo k ohrožení nebo bezprostředně hrozí nebezpečí ohrožení zdraví, života a majetku či životního prostředí. Zdůvodnění předčasného ukončení zkoušky uvede autorizovaná osoba do záznamu o průběhu a výsledku zkoušky. Uchazeč může ukončit zkoušku kdykoliv v jejím průběhu, a to na vlastní žádost.

Zdravotní způsobilost pro vykonání zkoušky není vyžadována.

Pro ověření **všech kompetencí** obdrží uchazeč bezprostředně před zahájením zkoušky od autorizované osoby zadání pro vytvoření návrhu konceptu videohry, ve kterém budou upřesněny následující parametry a požadavky:

- žánr
- minimálně 3 herní mechaniky
- herní platformu
- rozpočet
- výrobní lhůta konečného produktu max. 6 měsíců
- určení počtu členů týmu
- prototyp videohry

### Výsledné hodnocení

Zkoušející hodnotí uchazeče zvlášť pro každou kompetenci a výsledek zapisuje do záznamu o průběhu a výsledku zkoušky. Výsledné hodnocení pro danou kompetenci musí znít „splnil“ nebo „nesplnil“ v závislosti na stanovení závaznosti, resp. nezávaznosti jednotlivých kritérií u každé kompetence. Výsledné hodnocení zkoušky zní buď „vyhověl“, pokud uchazeč splnil všechny kompetence, nebo „nevyhověl“, pokud uchazeč některou kompetenci nesplnil. Při hodnocení „nevyhověl“ uvádí zkoušející vždy zdůvodnění, které uchazeč svým podpisem bere na vědomí.

### Počet zkoušejících

Zkouška probíhá před zkušební komisí složenou ze 2 členů, kteří jsou autorizovanými fyzickými osobami s autorizací pro příslušnou profesní kvalifikaci nebo autorizovanými zástupci autorizované podnikající fyzické nebo právnické osoby s autorizací pro příslušnou profesní kvalifikaci.

## Požadavky na odbornou způsobilost autorizované osoby, resp. autorizovaného zástupce autorizované osoby

Autorizovaná osoba, resp. autorizovaný zástupce autorizované osoby musí splňovat alespoň jednu z následujících variant požadavků:

- Střední vzdělání s maturitní zkouškou a alespoň 5 let odborné praxe v herním průmyslu v oblasti tvorby designu videoher.

Žadatel o udělení autorizace prokazuje splnění požadavků na odbornou způsobilost autorizujícímu orgánu, a to předložením dokladu nebo dokladů o získání odborné způsobilosti v souladu s hodnoticím standardem této profesní kvalifikace, nebo takovým postupem, který je v souladu s požadavky uvedenými v hodnoticím standardu této profesní kvalifikace autorizujícím orgánem stanoven.

Žádost o udělení autorizace naleznete na internetových stránkách autorizujícího orgánu: Ministerstvo kultury, www.mkcr.cz

## Nezbytné materiální a technické předpoklady pro provedení zkoušky

Pro vykonání zkoušky musí mít autorizovaná osoba k dispozici následující vybavení:

- počítačové pracoviště vybavené textovým editorem a prezentačním SW (ppt) s internetovým připojením
- počítač splňující požadavky výkonu pro práci se současnými softwarovými nástroji
- periferie: Full-HD monitor, myš, klávesnice, grafický tablet, reproduktory
- kancelářské potřeby (papír, tužka, guma)
- zadání pro vytvoření návrhu konceptu videohry: (žánr, minimálně 3 herní mechaniky, herní platformu, rozpočet, prototyp videohry)

K žádosti o udělení autorizace žadatel přiloží seznam materiálně-technického vybavení dokládající soulad s požadavky uvedenými v hodnoticím standardu pro účely zkoušky. Zajištění vhodných prostor pro provádění zkoušky prokazuje žadatel odpovídajícím dokladem (např. výpis z katastru nemovitostí, nájemní smlouva, dohoda) umožňujícím jejich užívání po dobu platnosti autorizace.

## Doba přípravy na zkoušku

Uchazeč má nárok na celkovou dobu přípravy na zkoušku v trvání 30 minut. Do doby přípravy na zkoušku se nezapočítává doba na seznámení uchazeče s pracovištěm a s požadavky BOZP a PO.

## Doba pro vykonání zkoušky

Celková doba trvání vlastní zkoušky jednoho uchazeče (bez času na přestávky a na přípravu) je 16 až 20 hodin (hodinou se rozumí 60 minut). Zkouška musí být rozložena do více dnů.

## Autoři standardu

### Autoři hodnoticího standardu

Hodnoticí standard profesní kvalifikace připravila SR pro kulturu, ustavená a licencovaná pro tuto činnost HK ČR a SP ČR.

Na tvorbě se dále podílely subjekty zastoupené v pracovní skupině:
Warhorse Studios, s. r. o.
Stefan Durmek (OSVČ)
Martin Vaňo (OSVČ)
Západočeská univerzita v Plzni
Jaroslav Wagner (OSVČ)
Bohemian Multimedia, spol. s r. o.