Producent/producentka videoher (kód: 82-056-R)

Autorizující orgán: Ministerstvo kultury
Skupina oborů: Umění a užité umění (kód: 82)
Týká se povolání:
Kvalifikační úroveň NSK - EQF: 6

Odborná způsobilost

Název	Úroveň
Orientace na trhu vývoje videoher	6
Sestavování producentského záměru vývoje videohry	6
Řízení předprodukce vývoje videohry	6
Řízení produkce videohry	6
Zpracovávání zadání pro ladění videohry	6
Publikování a distribuce videohry	6

Platnost standardu

Standard je platný od: 12.10.2021

Kritéria a způsoby hodnocení

Orientace na trhu vývoje videoher

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vyjmenovat a vysvětlit základní milníky v historii herního vývoje videoher	Ústní ověření
b) Popsat a vysvětlit tři herní žánry videoher a ke každému z nich uvést příklad jedné videohry	Ústní ověření
c) Vyjmenovat a charakterizovat současné platformy a jejich distribuční kanály, srovnat jejich rozdíly	Ústní ověření
d) Popsat obchodní modely využívané na trhu videoher, určit rozdíly mezi nimi a tyto charakterizovat	Ústní ověření
e) Vysvětlit a charakterizovat pracovní pozice podílející se na vývoji videoher, popsat jejich činnosti a odpovědnost	Ústní ověření
f) Popsat herní enginy a softwarové nástroje, vysvětlit důvody a způsoby jejich využití v rámci produkce videoher	Ústní ověření
g) Charakterizovat a vysvětlit tři základní způsoby financování vývoje videoher	Ústní ověření
h) Vyjmenovat významné oborové akce ve světě a charakterizovat jejich zaměření	Ústní ověření

Je třeba splnit všechna kritéria.

Sestavování producentského záměru vývoje videohry

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vysvětlit vhodnost námětu k vývoji videohry podle zadání autorizované osoby na konkrétní platformě	Ústní ověření
b) Na základě námětu podle zadání autorizované osoby navrhnout monetizační (obchodní) model a určit cílovém publikum	Praktické předvedení a ústní ověření
c) Popsat základní právní aspekty vývoje zvolené hry (autorské právo, licence, pracovní právo)	Ústní ověření
d) Identifikovat a vysvětlit rizika vývoje zvolené hry	Ústní ověření
e) Navrhnout rámcový produkční plán jednotlivých fází vývoje zvolené videohry a jejich výstupů	Praktické předvedení a ústní ověření
f) Navrhnout klíčová výkonnostní kritéria (KPI) a obchodní potenciál a unikátní prodejní aspekty (unique selling points) zvolené videohry	Praktické předvedení a ústní ověření
g) Sestavit odhad prodejů srovnáním s jinými videohrami s podobným rozpočtem	Praktické předvedení a ústní ověření

Je třeba splnit všechna kritéria.

Řízení předprodukce vývoje videohry

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vysvětlit účel tvorby prototypu vybrané videohry podle zadání autorizované osoby, specifikovat cíle (kritéria hodnocení) prototypu z hlediska budoucí produkce a definovat jeho základní klíčové vlastnosti (key features)	Ústní ověření
b) Navrhnout a vysvětlit personální zajištění prototypu zvolené videohry	Praktické předvedení a ústní ověření
c) Vysvětlit způsob práce klíčových tvůrčích a technických pracovníků při tvorbě prototypu zvolené videohry	Ústní ověření
d) Navrhnout rozpočet a harmonogram prototypu zvolené videohry	Praktické předvedení a ústní ověření

Je třeba splnit všechna kritéria.

Řízení produkce videohry

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vyjmenovat assets a features využitelné ve hře zvolené podle zadání autorizované osoby	Ústní ověření
b) Navrhnout složení a hierarchii realizačního týmu (ve vztahu k vybranému praktickému příkladu videohry zvolené dle zadání autorizované osoby)	Praktické předvedení a ústní ověření
c) Na zvolené videohře posoudit limity a výhody agilního vývoje, nutnost iterací a vysvětlit pojmy refaktorizace a optimalizace	Praktické předvedení a ústní ověření
d) Navrhnout rozpočet a harmonogram produkce zvolené videohry	Praktické předvedení a ústní ověření
e) Vyjmenovat alespoň 2 příklady interních a externích rizik, která mohou nastat při produkci zvolené videohry, a nastínit zmírnění jejich dopadů	Ústní ověření

Je třeba splnit všechna kritéria.

Zpracovávání zadání pro ladění videohry

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Popsat způsob a průběh testování zvolené videohry	Ústní ověření
b) Popsat způsob získávání podkladů pro ladění zvolené videohry	Ústní ověření
c) Zpracovat zadání pro testování zvolené videohry	Praktické předvedení a ústní ověření
d) Popsat, jak standartně probíhají lokalizace do sekundárních jazyků	Ústní ověření

Je třeba splnit všechna kritéria.

Publikování a distribuce videohry

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vytvořit u zvolené videohry zadání pro marketingovou a PR kampaň s ohledem na různé kultury, světové regiony a platformu	Praktické předvedení a ústní ověření
b) Navrhnout způsob uvedení videohry zvolené podle zadání autorizované osoby na trh a její šíření (viz zadání)	Praktické předvedení a ústní ověření
c) Vysvětlit pojmy Game as a Service, Game as a Product	Ústní ověření
d) Popsat rozdíl mezi self-publishingem a vydáním přes distributora - výhody, nevýhody, procesy; vybrat ideální způsob pro zvolenou hru	Ústní ověření
e) Popsat systémy a implementace věkových ratingů (např. ESRB, PEGI, aj.)	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 autorizovaná osoba vyhotoví a uchazeč podepíše písemný záznam.

Autorizovaná osoba, resp. autorizovaný zástupce autorizované osoby je oprávněný 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.

Vysvětlení pojmů pro účely zkoušky:
Herní engine je sada znovupoužitelných softwarových komponent, která soustřeďuje obecné funkce používané v počítačových hrách, díky čemuž dovoluje zrychlit a zlevnit vývoj nových her.

Pro ověření kompetence **Orientace na trhu vývoje videoher:** autorizovaná osoba navrhne 5 konkrétních termínů z oblasti technologií pokrývající oblasti vývoje - žánr, platformy, distribuční kanály a obchodní modely, animace, grafika, programování - herní enginy a softwarové nástroje (např. vysvětlit pojmy mesh, skeletová animace apod.)

Pro ověření kompetencí **Sestavování producentského záměru vývoje videohry, Řízení předprodukce vývoje videohry, Řízení produkce videohry, Zpracování zadání pro ladění videohry, Publikování a distribuce videohry:** pro ověření všech kompetencí obdrží uchazeč bezprostředně před zahájením zkoušky od autorizované osoby zadání pro kritéria s praktickým ověřením, které bude obsahovat výběr ze dvou her (ve variantě - 1x hra typu Free to play, 1x hra Premium). Uchazeč si vybere jednu z těchto dvou variant.

Součástí obsahu zadání bude:
- popis hry (high level concept, game loop) v rozsahu 1x A4
- žánr
- rozpočet
- délka vývoje (release plan and schedule)

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 tento požadavek:

a) Vysokoškolské vzdělání nejméně bakalářského studijního programu a alespoň 5 let odborné praxe na pozici producent 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:

- zkušební místnost
- počítačové pracoviště vybavené textovým editorem a prezentačním SW (ppt) s internetovým připojením
- kalkulačka
- kancelářské potřeby (papír, tužka, guma)
- zadání pro praktickou část zkoušky v souladu s pokyny k realizaci zkoušky
- 5 konkrétních termínů z oblasti technologií pokrývající oblasti vývoje videoher

K žádosti o udělení autorizace žadatel přiloží seznam svého 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) umožňující 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 přípravu a přestávky) 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.
GoldKnights
Bohemia Interactive, a. s.
Dreadlocks Ltd.
FAMU Praha
Bohemian Multimedia, spol. s r. o.