Designér/designérka uživatelského rozhraní videoher (kód: 82-061-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 oboru a funkce UX/UI ve vývoji videoher	4
Tvorba uživatelské analýzy videohry	4
Tvorba uživatelského rozhraní videohry	4

Platnost standardu

Standard je platný od: 12.10.2021

Kritéria a způsoby hodnocení

Orientace v oboru a funkce UX/UI ve vývoji videoher

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Popsat roli designéra UX/UI v procesu herního vývoje a vztahy k ostatním profesím herního vývoje	Ústní ověření
b) Popsat rozdíl mezi UX a UI	Ústní ověření
c) Vyjmenovat základní pojmy herní grafiky a animace související s UX/UI (textura, sprite, animace, shader, materiál)	Ústní ověření
d) Popsat funkce zvuku ve hrách z hlediska UX/UI	Ústní ověření
e) Popsat principy přístupnosti UI pro uživatele s kognitivním nebo fyzickým omezením	Ústní ověření
f) Popsat základní principy typografie z pohledu UI a vizuálního zasazení hry a lokalizace	Ústní ověření
g) Zvolit libovolnou hru dle vlastního výběru, ve které má uživatelské rozhraní zásadní vliv na zkušenost hráče a ukázat na této hře pozitivní nebo negativní zkušenost hráče	Praktické předvedení a ústní ověření
h) Určit libovolnou hru dle vlastního výběru, podle toho, jestli má HUDless UI, UI heavy a diegetického UI	Praktické předvedení a ústní ověření
i) Uvést alespoň tři herní platformy s existujícími doporučeními (guidelines) pro UX/UI a prokázat základní orientaci v každé z nich	Praktické předvedení a ústní ověření
j) Popsat další existující způsoby a technologie alternativního ovládání her, současné trendy a nově vznikající technologie v této oblasti	Ústní ověření

Je třeba splnit všechna kritéria.

Tvorba uživatelské analýzy videohry

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vytvořit a prezentovat moodboard vizuálního stylu dle zadání hry	Praktické předvedení a ústní ověření
b) Naplánovat kvantitativní studii dle zadání hry	Praktické předvedení
c) Naplánovat kvalitativní studii dle zadání hry	Praktické předvedení
d) Vytvořit uživatelské persony	Praktické předvedení

Je třeba splnit všechna kritéria.

Tvorba uživatelského rozhraní videohry

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vytvořit část wireframe UI hry dle zadání hry	Praktické předvedení
b) Vytvořit část příručky stylů (style guide) popisující zásady tvorby všech elementů UI	Praktické předvedení
c) Vytvořit jednu obrazovku přímo ve vybraném herním enginu	Praktické předvedení
d) Vytvořit mock-up obrazovky z bodu 3 c) tak, aby byla multiplatformní, případně vytvořit její verze pro tři platformy (PC/stolní konzole/mobilní zařízení)	Praktické předvedení

Je třeba 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 kompetencí **Tvorba uživatelské analýzy videohry** a **Tvorba uživatelského rozhraní videohry** obdrží uchazeč bezprostředně před zahájením zkoušky od autorizované osoby zadání hry v rozsahu design dokumentu, který obsahuje:

- žánr
- příběhové pozadí
- cílovou skupinu
- herní platformu (PC, stolní konzole, mobilní zařízení)

V rámci kompetence **Tvorba uživatelské analýzy videohry**, kritérium b), se ověřuje, jakým způsobem by zkoušený naplánoval kvantitativní studii, co měřit, odkud brát data, co by mohlo být problematické, tedy plán návrhu a analýzy studie.
V rámci kompetence **Tvorba uživatelské analýzy videohry**, kritérium c), se ověřuje, jakým způsobem by zkoušený naplánoval kvalitativní studii, jak by vysvětlil technologické a umělecké aspekty, jak by vedl uživatelské testování UI/UX.

U kompetence **Tvorba uživatelského rozhraní videohry**, kritéria a) a b), není nutné tvořit kompletní wireframe a styleguide - zejména pokud jde o rozsáhlý herní projekt. Může jít o wireframe a styleguide jen dané části video hry ze zadání. Podstatné je, aby z množství odvedené práce bylo možno posoudit schopnost uchazeče zpracovat UX/UI hry jako celek.

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:

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

- Počítačové pracoviště vybavené softwarem pro tvorbu wireframes a přístupem k internetu
- Zadání praktického příkladu v elektronické podobě na disku nebo dostupné na cloudové službě

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:
Martin Vaňo, OSVČ
Jakub Špiřík, Bohemia Interactiv
Tomáš Hustoles, OSVČ
Marek Toušek, Bohemian Multimedia