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

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.

Autoři standardu

Autoři kvalifikačního standardu

Kvalifikační 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