Výtvarník/výtvarnice herních konceptů (kód: 82-062-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
Rešerše výtvarného návrhu	4
Realizace výtvarného návrhu	4

Platnost standardu

Standard je platný od: 12.10.2021

Kritéria a způsoby hodnocení

Rešerše výtvarného návrhu

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vytvořit moodboard obsahující obrazové materiály a reference, barevné palety a krátké vysvětlující texty	Vypracování zadané práce
b) Prezentovat moodboard obsahující obrazové materiály a reference, barevné palety a krátké vysvětlující texty	Ústní obhajoba přinesené zadané práce
c) V rámci moodboardu vytvořit ilustraci vyjadřující atmosféru herního světa (např. deštivý nebo mlhavý den, večerní světlo, noční scéna atd.).	Praktické předvedení

Je třeba splnit obě kritéria.

Realizace výtvarného návrhu

Kritéria hodnocení	Způsoby ověření
a) Vytvořit samostatný výstup zadání dle požadovaných parametrů ve formě obrázku nebo videa	Vypracování zadané práce
b) Prezentovat samostatný výstup zadání dle požadovaných parametrů ve formě obrázku nebo videa	Ústní obhajoba přinesené zadané práce
c) Vytvořit sérii tří hrubých konceptů výtvarných prvků dle zadaných parametrů, k nimž budou přiloženy dodatečné obrazové reference	Praktické předvedení
d) Vybrat z hrubých konceptů tři (bytost neboli character, environment neboli prostředí, hard surface model neboli objekt) pro vlastní realizaci a umělecky zdůvodnit výběr	Praktické předvedení a ústní ověření
e) Realizovat výtvarné návrhy ve zvoleném grafickém editoru; nejméně jeden z nich pak musí být realizován alespoň ze dvou pohledů (směrů)	Praktické předvedení
f) Prezentovat výsledný výtvarný návrh	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.

Minimálně 14 dní před zahájením vlastního ověřování uchazeč obdrží od autorizované osoby zadání, které vypracuje v domácím prostředí. Jedná se o tyto kompetence a kritéria:
Rešerše výtvarného návrhu, kritérium a)
Realizace výtvarného návrhu, kritérium a)

Pro splnění kompetence **Rešerše výtvarného návrhu:** výsledný moodboard obsahuje obrazové materiály a reference, barevné palety a krátké vysvětlující texty. Autorizovaná osoba hodnotí různorodost referencí.

Pro ověření kompetence **Realizace výtvarného návrhu:** zadání bude v rozsahu souboru vizuálních referencí, které obsahují obrazový materiál, z něhož bude patrný výtvarný styl hry. Uchazeč vytvoří tři koncepty na zadané téma (bytost neboli character, environment neboli prostředí, hard surface model neboli objekt), které vybere z vytvořeného moodboardu a zpracuje alespoň ze dvou pohledů (směrů). Obsahem bude stručný slovní popis světa, postav a prostředí hry. Reference však nebudou obsahovat žádné materiály týkající se konkrétního požadavku na výstup, který má zkoušený vytvořit (např. ve hře figurují ponorky, lodě a vzducholodi, zatímco v referencích vzducholodi chybí - z toho vyplývá zadání: např. vytvoř vzducholoď). Cílem je, aby zkoušený prokázal schopnost držet se konzistentně daného stylu a také dostal prostor pro vlastní invenci. Po převzetí zadání zkoušený vytvoří požadovaný výstup samostatně doma. Výsledek následně prezentuje zkušební komisi. Výsledná díla uchazeč donese jako obrázek nebo video ve formátu, který je běžně zobrazitelný na stolním PC a na kterém se předem dohodne s komisí.

Autorizovaná osoba hodnotí nápaditost návrhu, ale zároveň i jeho konzistenci s výtvarným stylem zadání.

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 technického 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

- Pracoviště vybavené stolním počítačem nebo tabletem a softwarem pro prohlížení běžných formátů souborů videa a obrázků
- Připojení k internetu, možnost připojení USB
- Periferie: full-HD monitor, myš, klávesnice
- Soubor vizuálních referencí jako zadání pro tvorbu moodboardu v elektronické podobě na disku nebo prostřednictvím cloudové služby

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 15 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 18 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
Michal Kocourek, OSVČ
Tomáš Duchek, OSVČ
Bohemian Multimedia