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

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.

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
Michal Kocourek, OSVČ
Tomáš Duchek, OSVČ
Bohemian Multimedia