

Przegrani #36 - Rozwój Designera

Piotr Mistygacz, Piotr Pawlaczyk, Mateusz Piaskiewicz

Niedziela, 22 maja 2016, 20:30 GMT+1

ROZWÓJ:

- **Level Design to:**
 - Sztuka.
 - Rzemiosło.
 - Technologia.
 - Biznes.
 - Psychologia.
 - Dyplomacja.
 - Wyobraźnia.
 - Logika.
 - Wiedza.
 - Kulturoznawstwo.
 - Architektura.
- **Źródła wiedzy:**
 - Książki, Artykuły.
 - Fora, Analizy, Post-Mortemy.
 - Let's Playe, Podcasty, filmy z prelekcji i wykładów veteranów branży.
 - Konferencje. Sesje praktyk. Praktyki w firmach. Kursy. Szkoły.
 - Społeczność - Co słyszeć na Twitterze?
 - Śledź designerów. Nie bój się wysłać do nich swoje pytania, oni chętnie na nie odpowiedzą!
 - GameJam.
- **Zidentyfikuj się:**
 - Jakie są >Twoje< ulubione gry? Dlaczego? Co w nich działa? Co byś w nich zmienił?
 - Zainteresowania: Architektura, Fotografia, Sztuka, Scenopisarstwo i oczywiście Gry.
 - Twoje procesy, metody i filozofia projektowania: Gameplay first? Less is more?
- **Nigdy nie kieruj się wyłącznie pasją:**
 - Co potrafię robić dobrze + Co bardzo lubię robić + Za co mogę dostać pieniądze = Moja praca.
- **Wynagradzająca, ale wymagająca kariera:**
 - Nie lubisz poszerzać umiejętności, uczyć się i rozwijać? Praca projektanta nie jest dla ciebie.
 - Łatwo wpaść w pułapkę wpływu na życie prywatne i zdrowie.
- **Naucz się jak się uczyć:**
 - Wybierz najbardziej optymalne źródło. Dostęp jest tak łatwy, że może być przytłaczający.
 - Odbierz kierunek rozwoju kariery - Cele:
 - "Samodzielny pracownik, o którego szef nie musi się martwić".
 - Pamiętaj, że poświęcasz swój fragment życia i tworzysz to dla siebie i swojej przyszłości.
 - Najlepszy w swojej dziedzinie, naturalna potrzeba "ponad-dostarczenia" ("over-deliver") i przekraczania oczekiwań.
 - Szczeble rozwoju i samorealizacji:
 - 1 - Poznaj dokładnie co ludzie wiedzą o projektowaniu. Pojawiają się pytania bez odpowiedzi.
 - 2 - Znajdź odpowiedzi.
 - 3 - Wytocz nowe kierunki rozwoju. Opowiedz ludziom, czemu warto się tego nauczyć (rozwijaj punkt 1).
- **Ćwicz dużo i testuj na ludziach!**
- **Na początku każdemu idzie źle.**
 - Krzywa rozwoju - idziemy szybko do góry i lecimy w dół jak uświadamiamy sobie jakie średnie jest nasze dzieło. Dobry gust, Dunning-Kruger effect i imposter syndrome.
 - Good fail vs bad fail - dobry czas na błędy. Przykład łodzi.

- **Testuj zmysły projektanta:**
 - Analizuj i rozkładaj gry oraz ich levely na czynniki pierwsze.
 - Zrób własną grę planszową, zrozum podstawowe elementy projektowania gier i leveli:
 - Percepcja
 - Immersja
 - zmysł przestrzenny
 - podstawowe mechaniki
 - projektowanie przeciwników
 - motywacja i cele w grach itp. Np. ogrywanie gry z notatnikiem.
- **Zeszyt i ołówek** - najlepsi przyjaciele level designera.
- **Wiedza, to coś, co tworzy Twoją wartość i nikt Ci tego nie odbierze.**
- **Zakończ się w:** matematyka, geometria, logika, sztuka, architektura, psychologia...
- **Wybierz swój cel kariery:** Praca w ulubionej firmie lub z ulubionym projektantem.
- **Zamiast gadać, zrób to!**
- **Uczenie się na błędach innych** - Surowa metoda: Głupiec, który stał się mądry, bo wielokrotnie upadł czerpiąc wiedzę z własnych błędów. Nie masz na to czasu, ucz się na błędach innych!
- **Popętniaj błędy** (kiedy jest na nie pora), zabij sobie lęk przed porażką. "Fail often, fail fast". "Productive failure leads to faster learning".
- **Potrzebujesz współnika** - "Sounding Board".
- **"Get Back To Bootcamp"** - Odświeżaj podstawy na okrągło. Stwórz listę swoich procesów, "narzędzi" i filozofii projektowania i odświeżaj je od czasu do czasu.
- **Czego chcę się nauczyć:** Cel: temat/zakres; miarodajny benchmark; czas; szukanie krytyki od mistrzów i odbiorców. Najwięcej w jak najkrótszym czasie. Duże tematy rozbij na techniki i pod-tematy, które łatwiej strawić, jeden kawałek na raz.
- **Zdrowe podejście do rozwoju** - "Rozwijać się" nie oznacza "Brać więcej pracy na siebie i wykonywać pracę innych działów".
- **Instant gratification trap** - Oczekiwanie kokosów po posłuchaniu kilku podcastów i przeczytaniu kilku książek.
- **Kiedy jesteś najbardziej produktywny/a** - Miejsce pracy, godzina, otoczenie. Rozpraszacze: hałas, pogaduszki, kłótnie i hardkorowe opinie, open space, nieproszeni goście, dziwne dźwięki i zapachy, brak informacji i wiedzy, brak celu, brak narzędzi, brak wiary w projekt, brak motywacji, znudzenie, chaos, bałagan, wrzuty, rozpraszacze, odrywanie od pracy (spotkania, lunch).
- **Nie ćwicz umysłu jak mięśnia** - Robienie kilka razy tego samego nie doprowadzi Cię daleko. Ekspozuj się na nowe gatunki, wyzwania itd. Ale powtórzenie niektórych czynności sprawia, że wykonujemy je szybciej - czasami bez udziału świadomości.

Linki:

- **Businessology Podcast** - Rozwój, kultura pracy, nowoczesna firma, business management, praca zespołowa.
<http://www.businessology.biz/show/>
- **Drive To Work (wybrane)** - Rozwój, kreatywność, feedback.
<http://magic.wizards.com/en/articles/media/podcasts>
- **The Psychology Podcast** - Rozwój, percepcja, emocje, talent, pasja, inteligencja, kreatywność, business management, nowoczesne miejsce pracy.
<http://thepsychologypodcast.com/>
- **Growth Everywhere Podcast** - Rozwój, pasje, biznes.
<https://growtheverywhere.com/podcast-player/>
- **TED Radio Hour** - Technologie, nowinki w zarządzaniu, rozwoju osobistym i prowadzeniu firmy.
<http://www.npr.org/programs/ted-radio-hour/>
- **Lighthouse** - Leadership i management.
<https://getlighthouse.com/blog/>
- **Captain by Rank** - Leadership i management.
<https://captainbyrank.com/>
- **No Twinkle Database** - Głupie pomysły w grach, złe decyzje - nauka na cudzych błędach.
http://www.designersnotebook.com/Design_Resources/No_Twinkle_Database/no_twinkle_database.htm