

Przegran #40 - Rozwój Designera #3

Piotr Mistygacz, Piotr Pawlaczyk, Mateusz Piaskiewicz

Niedziela, 10 lipca 2016, 20:30 GMT+1

Wstęp:

- Disclaimery.
- Prezentacje z DD'16!
- GDC'16 - Rules of the game!
- Frank Lantz o Depth i jeszcze jeden filmik.
- Simon Usiskin DD'15 - Bardzo cenne uwagi!
- Uzupełnienie tematów designu z ostatniego odcinka w show notes.

Rozwój projektanta:

- **Rozwój = Zwiększanie swojej wartości i kompetencji.**
- **Rozwój:** w dziedzinach craftu i technikaliach - szybko. Rozwój nastawienia (praca zespołowa, chęć rozwoju, nie postrzeganie ludzi jako zasobów) i osobowości są kształtowane w młodym wieku i ciężko je zmienić - bardzo wolno.
- **10,000 godzin**, ale nie projektowania dla siebie i szukania natychmiastowej gratyfikacji, tylko projektowania pod okiem mentora oraz z opiniami odbiorców ("quality hours").
- **Doświadczenie** - Nie czas pracy w firmie, a mindset (rozwiązywanie problemów, zamiast unikanie ich) i wiedza (umiejętność jej zastosowania zależnie od sytuacji, widzenie jakie problemy wygeneruje nasze rozwiązanie).
 - "Bo on tu już jest 10 lat", a dobrze wiesz, że ta decyzja będzie wielkim problemem za jakiś czas.
 - "Zróbmy tak i zobaczymy co się stanie".
- **Poprzeczka się podnosi a branża się zmienia.** Firmy nie mogą zatrudniać więcej i więcej osób, tylko pracować "sprytniej" - istniejący pracownicy muszą się rozwijać. Firmy nie starają się sprzedać gry tylko złapać uwagę gracza w środowisku mocno nasyconym "rozpraszaczami".
- **Jeszcze raz: właściwy mindset** - Nigdy nie nauczysz się nowych metod, nie zaczniesz "rosnąć" jako designer jeżeli będziesz walczyć zamiast próbować:
 - "Bo w artykule tutaj piszą inaczej..." - Nie ma jednej metody.
 - "Nie zrobię tego jak on mi karze" - Nikt nie powinien kazać, to dobre rady, a nie rozkazy.
- **Usprawniaj swój proces** - Pomyśl jak można mądrze i szybko wykonywać swoje zadania. Jak można usprawnić (często uprościć lub skrócić) procesy np. Skórty; Gdzie ludzie tracą czas; Ile klików zajmuje zadanie. Kompendium dobrych praktyk. Dyskusje z kolegami z branży.
- **Bycie produktywnym** - Co jest miarą produktywności? Jakość wyniku i trafienie w cel LUB czas pracy i obecność. Jakość wyniku działa idealnie w kulturze elastycznej pracy, autonomii i kierowania na cel.
- **Cały czas jest miejsce do rozwoju** - Cały czas mam wrażenie, że czegoś brakuje w moim procesie.
- **"Jaki dokładnie problem próbujesz naprawić, co chcesz osiągnąć?!"** - Nie metody na experience typu "Byłoby spoko jakby oni walczyli np. wręcz" itp.
- Bardzo mało ludzi mówi "Oto **DLACZEGO** pracuję/projektuję/myślę w ten sposób...".
- **Co uczyni mnie lepszym specjalistą?** Poszerzanie/usprawnianie kompetencji:
 - **Komunikacja** - Pisanie i mówienie, przekazywanie informacji, kolaboracja, przepływ informacji.
 - Umiejętność wyjaśnienia i komunikowania swojego pomysłu lub projektu.
 - Pewność siebie i swojego zdania, odpowiedzialność.
 - Design raczej nie przemawia sam za siebie. Dobry pomysł przedstawiony w złej formie może zostać uwalony. Stosuj proste słowa, krótka forma - nie można być "smartypants", właściwy język do odbiorcy (emocje i experience vs mechaniki i zasady).
 - Informuj i pytaj - Nieoczekiwane zmiany bez informowania, robienie po swojemu i "zaskakiwanie" innych.
 - **Autonomia** - Designerzy powinni mieć wolną rękę w projektowaniu, ale nie powinni działać na własną rękę.
 - **Sprawna identyfikacja i rozwiązywanie problemów** - Szukanie rozwiązań, kreatywne rozwiązywanie

- problemów, właściwa identyfikacja.
- **Wiedza i doświadczenie** - Projektowanie bazujące na faktach i wiedzy, czy założeniach i intuicji? Spekulacje vs fakty.
 - **“Dostarczanie”** - Wyniki, precyzja, czas pracy, kolaboracja, celność, jakość.
 - **Dostrzeganie i rozumienie potencjału pomysłu, mechaniki, zasad itp.**
 - **Aplikowanie wiedzy** - Szerokie spektrum wiedzy, ale brak możliwości wprowadzenia jej w życie.
 - **Ambicje i motywacja** - Praca bez kierownictwa, pasja, autonomia, entuzjazm, praca “dla siebie”.
 - **Zarządzanie** - Motywacja, utrzymanie efektywności i produktywności, kierowanie, a nie rozkazy, wspieranie i rozwój personelu - szansa na wyciągnięcie nauki.
 - **Dodatkowe zdolności** - Mentoring, uczenie, negocjacja, delegowanie zadań, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie konfliktów, pozytywne nastawienie.
- **Fundamenty projektowania:** Research, Inspiracje, Referencje, Brainstorm, Eksperymenty i prototypy, Design, Plan / Schedule, Implementacja, Iteracja, Dyskusja i komunikacja designu, Walidacja / Ewaluacja, Maintenance (konsekwencja).
 - **Growth mindset** - Zadawanie pytań, sięganie po odpowiedzi, zapał do wyzwań, wysiłek to droga do mistrzostwa, realistyczne ambicje, podejmowanie ryzyka, nauka z krytyki, inspirowanie się cudzym sukcesem.
 - **Fixed mindset** - Mądrzenie się na pokaz, lęk przed wyjściem na głupka, unikanie wyzwań, bezpieczny plan, wygórowane ambicje, łatwe poddawanie się, widzenie wysiłku jako ciężar, ignorowanie feedbacku, zazdrość.
 - **Jak lider może pomóc w rozwoju projektanta?**
 - Performance Review.
 - One on Ones.
 - Brainstorm.
 - Design Sessions, Mini-GDC.
 - **Czasem będziesz musiał samemu stworzyć sobie szanse na rozwój. Model: 70-20-10.**
 - **Internet jest pełen średniej jakości prac, które ładnie błyszczą, ale mają problem z fundamentalnymi zasadami designu** (także sporo literatury dostępnej cierpi na ten problem).
 - **Kursy i szkoły** - Wydanie gry to doświadczenie, którego nie da Ci żadna szkoła, kurs, czy artykuł. Nikt tak nie zmotywuje i poprowadzi jak dobry nauczyciel.

Show Notes:

- DD'16: Michał Madej - <https://www.youtube.com/watch?v=HiuQ52g7rBo>
- DD'16: Kacper Szymczak - <https://www.youtube.com/watch?v=kodfzwnJPKo>
- Frank Lantz o Depth - <http://gamedesignadvance.com/?p=3124>
- Defining Depth - <https://www.youtube.com/watch?v=VxRxh8Ka5H8>
- GDC - Rules of the Game - <http://www.gdcvault.com/play/1022238/Rules-of-the-Game-Five>
- DD'15: Simon Usiskin - <https://www.youtube.com/watch?v=LFc6ZnToazo>
- Ludology o Complexity - <http://ludology.libsyn.com/episode-10-complexity>
- Ludology o Randomness - <http://ludology.libsyn.com/ludology-episode-34-the-good-the-bad-and-the-random>
- Psychology Podcast @ Ego: <http://thepsychologypodcast.com/the-ego-is-the-enemy-with-ryan-holiday/>
- How To Brainstorm Like A Googler <http://www.fastcompany.com/3061059/your-most-productive-self/how-to-brainstorm-like-a-googler>
- Game Storming : <http://www.laylinestrategy.com/gamestorming-a-summary-report/>
- Model 70-20-10: https://pl.wikipedia.org/wiki/Model_70/20/10
- <http://www.webcomm.eu/model-702010-slyszeliscie-o-nim/>