



EINA DE TREBALL

L'entrevista

unitat

8

FASE 1

L'entrevista



Full de Ruta:

- ☐ Recupera la **informació** de la unitat anterior.
- ☐ Defineix una **empresa** del teu sector.
- ☐ Escul el **perfil professional que necessites** incorporar a la teva empresa.
- ☐ **Redacta un contracte** per incorporar un perfil de màrqueting a la teva empresa.
- ☐ Prepara **10 preguntes per decidir si el/la candidat/a encaixa amb les necessitats de la teva empresa.**

Recursos d'interès:



Defineix una empresa del teu sector i una oferta de feina:

**NECESSITES
MÉS POST-IT®?**

Nom de l'empresa	Sector d'activitat	Productes o serveis que ofereix	Perfil a incorporar
L'empresa es diu Nova Horizon Studios.	Som un estudi de desenvolupament de videojocs Indie. Ens especialitzem a crear experiències narratives i visuals d'alta qualitat, centrant-nos en jocs que barregen l'aventura amb l'educació ambiental i social.	Desenvolupament de títols propis: Creació de videojocs per a plataformes com PC (Steam), PlayStation i Nintendo Switch. Motor de Realitat Augmentada (AR) per a museus: Un servei on creem minijocs personalitzats perquè els visitants d'un museu puguin interactuar amb les exposicions a través dels seus telèfons mòbils. Consultoria de "Gamificació": Ajudem a altres empreses o escoles a convertir tasques avorrides en experiències divertides mitjançant mecàniques de joc	Títol de la oferta de feina: Redacta les condicions de treball
Estem ubicats a Barcelona centre			

Pots arrossegar o copiar qualsevol d'aquests Post-It®...

pots classificar-los segons color...

...o si no et són útils, suprimeix-los.



Defineix 10 preguntes per a fer al/la candidat/a:

Preguntes acadèmiques

Quin motor de joc domines millor (Unity, Unreal Engine, Godot) i quines consideres que són les seves limitacions principals en projectes d'aventura?

Podries explicar-nos la diferència entre un disseny de joc centrat en la narrativa i un centrat en les mecàniques, i quin creus que s'adapta millor al nostre estil?

Com gestionis l'optimització de recursos gràfics (textures, polígons) perquè el joc funcioni correctament tant en una consola de sobretaula com en un dispositiu mòbil?

Preguntes laborals

Si ens trobem en una fase de 'crunch' (pic de feina) per arribar a una data de llançament a Steam, com organitzes les teves tasques per no perdre la qualitat?

Quina metodologia de treball prefereixes per a un estudi Indie: Agile, Scrum o una estructura més lliure? Per què?

Describeix una situació on vas tenir un conflicte creatiu amb un company (per exemple, sobre com havia de ser un personatge). Com ho vas resoldre?

Preguntes motivacionals

Quin és el videojoc que més t'ha marcat a nivell narratiu i què creus que podries aportar d'aquella experiència a Nova Horizon Studios?

Per què vols treballar en un estudi de nova creació com el nostre en lloc d'anar a una gran empresa 'Triple A'?

On et veus d'aquí a cinc anys dins del món del desenvolupament de videojocs i com creus que la nostra empresa t'ajudarà a aconseguir-ho?



Nom del/la candidat/a:

Respostes acadèmiques

Domino Unreal Engine 5 per la seva potència amb el sistema Lumen i Nanite, que permeten gràfics realistes.

La narrativa dona el 'perquè' i les mecàniques el 'com'. Per a un estudi com Nova Horizon, crec en un equilibri: les mecàniques han d'estar al servei de la història per crear una experiència immersiva.

Utilitzo tècniques de LOD (Level of Detail) i compressió de textures intel·ligent. L'objectiu és que el joc es vegi increïble sense que els frames baixin de 60 FPS

Respostes laborals

Prioritzo les tasques crítiques mitjançant una matriu d'urgència. Crec que la comunicació constant amb l'equip evita duplicar feina i ajuda a mantenir la calma sota pressió.

Vaig escoltar els seus arguments i vam fer un prototip ràpid de les dues idees. Al final, vam decidir basant-nos en què era millor per a l'experiència de l'usuari, no en qui tenia raó

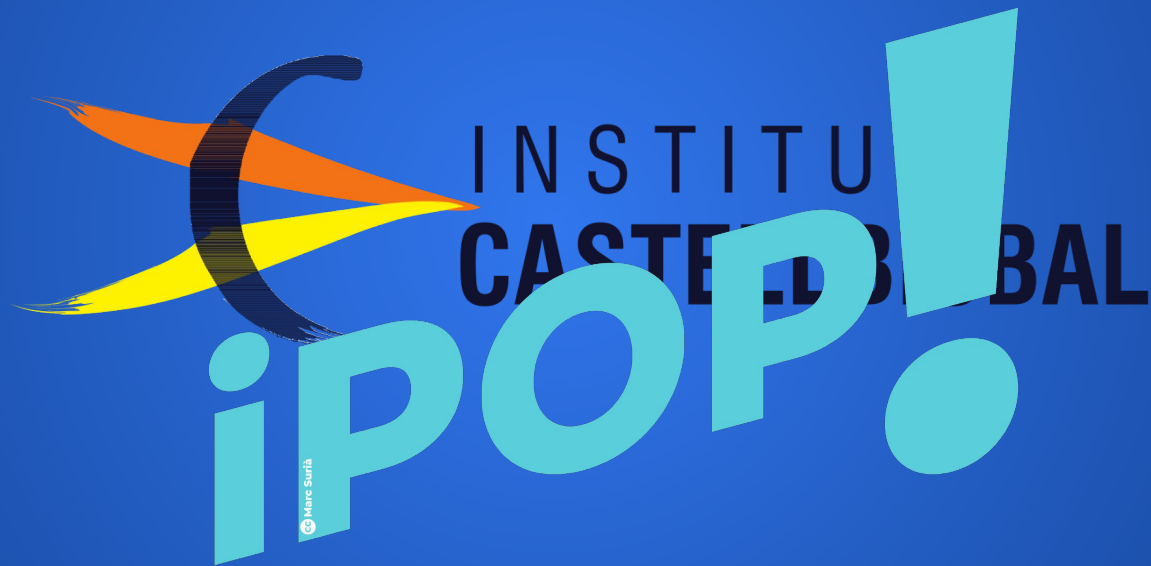
Prefereixo Agile/Scrum. En un estudi Indie, les coses canvien ràpid i fer 'Sprints' de dues setmanes ens permet corregir el rumb del joc sense perdre mesos de feina

Respsotes motivacionals

Jocs com *Outer Wilds* o *Journey* per la seva capacitat de transmetre emocions sense paraules. Vull portar aquesta capacitat de sorpresa i reflexió als projectes de Nova Horizon.

Perquè en una gran empresa ets una peça més de l'engrenatge. Aquí a Nova Horizon puc tenir un impacte real en el producte final i créixer al costat de l'estudi

M'agradaria haver liderat el llançament d'una de les nostres sagues i haver ajudat a Nova Horizon a convertir-se en un referent del sector a nivell europeu



<https://agora.xtec.cat/iescastellbisbal>