

ERASMUS prakses mobilitātes veiksmes stāsts

Sveiki visiem, kas šo lasa!

Mani sauc Agnese Grigorjeva un šogad es absolvēju Alberta koledžas studiju programmu "Datorspēju izstrāde un attīstība". Pēc saņemtā diploma esmu ieguvusi kultūras menedžera kvalifikāciju datorspēju izstrādē un attīstībā. Īsumā par studiju programmu - apguvu pamatus katrā datorspēju izstrādes apakšnozarē (datorgrafikā, programmēšanā, projektu vadībā, 3D modelēšanā, scenāriju rakstīšanā, mūzikas sacerēšanā), papildus arī apgūstot visus obligātos priekšmetus, kuri palīdzēs man attīstīt savus turpmākos projektus šajā sfērā. Kopumā esmu apmierināta ar koledžas sniegtajām zināšanām, jo tās deva pārlicību, kurā virziena skatīties, kad vēlos attīstīt savus projektus. Papildus šogad šajā studiju programmā mans kvalifikācijas darbs tika atzīts par labāko, par ko man piešķīra arī atsevišķu diplomu.

Iepriekš nebiju piedalījies ERASMUS rīkotajās prakses programmās, nebija pietiekoši daudz informācijas par šīm iespējām, tāpēc biju izbrīnīta, ka šādu iespēju var arī izmantot, pabeidzot studijas. Nolēmu piedalīties, balstoties uz koledžas praksēs gūtajiem panākumiem, kur sapratu tieši to, ar ko es vēlos nodarboties datorspēju nozarē - spēļu dizainu (game/level design), kā arī, lai iegūtu vēl lielāku pieredzi pirms attīstīt savu projektu. Par prakses vietu izvēlējos Lietuvu, kur devos kopā ar šī gada absolventiem - Lauri Brāzmu un Māri Mežpapu, ar kuriem sapazinātos kvalifikācijas darba aizstāvēšanas laikā. Papildus ar viņiem pašlaik strādāju pie citiem datorspēju projektiem.

ERASMUS programmas laikā gājām praksi Lietuvas datorspēju izstrādes uzņēmumā - "TutoTOONS". Uzņēmums sāka savu darbību 2008. gadā, un tam ir liela pieredze datorspēju izstrādē, tā kā tas jau ir izstrādājis ap 300 mobilajām spēlēm, papildus izstrādājot arī savu spēļu dzinēju, uz kura var veidot mobilās spēlītes arī citi. Kā jau minēju augstāk, nolēmu doties praksē, lai iegūtu vairāk praktisku, pielietojamu zināšanu un instrumentu savu turpmāko projektu attīstībai, kas saistās ar datorspēju izstrādi, jo vēlos šo jomu attīstīt ne tikai citviet, bet arī Latvijā.

Praksē ieguvu zināšanas, kas skar ne tikai datorspēju izstrādi, bet arī mārketingu, pareizu spēles izvietojumu, spēles klienta analīzi. Uzskatu, ka mūsdienās tas ir viens no būtiskākajiem veiksmes faktoriem, lai Tavu spēli ieraudzītu Tavs gala patērētājs, klients. Nostiprināju zināšanas projektu menedžēšanā, kas ir būtiski, jo, ja nav kārtīgi aprakstīts projekts, nosprausti attiecīgie darbi un mērķi, to ir grūti sasniegt un īstenot - datospēles arī ir atsevišķi projekti. Sapratu, cik svarīgi ir apzināties visas šīs lietas pirms TU REĀLI sāc kaut ko īstenot dzīvē, to arī pašlaik pielietoju citos projektos. Praksē vēlreiz ieguvu apstiprinājumu sev, ka game design ir tieši tas, kas man padodas un ar ko vēlos nodarboties arī turpmāk.

Papildus piedalījāties arī šī gada GameOn izstādē, kas norisinājās Vilnas LITEXPO izstāžu hallē, līdz šim nebiju bijusi uz šādiem pasākumiem, neskaitot pašmāju UniCon. Ļāva man paskatīties, kā notiek cita mēroga spēļu izstādes, spēlētāji, cosplay, sarunas ar pieredzējušiem datorspēju izstrādātājiem, jauni kontakti - par izstādi varu teikt to vien labāko. Domāju, ka nākošgad noteikti došos vēlreiz un ne tikai uz Lietuvas izstādi - plānos ir arī grandiozais "Gamescom".

P.S. Brīvajā laikā izpildīju vienu savu mazo sapni un devos uz Anīkšču gaisa takām, bildes arī pielikumā! :) Ieteiktu arī pabaudīt pastaigu koku galotnēs citiem!

Pēc prakses pašlaik strādāju pie 2 datorspēju izstrādes projektiem un plānā ir beidzot realizēt arī savu projektu, kur pati būšu vadītāja. Esmu arī Latvijas Spēļu izstrādātāju asociācijas biedrs, piedalos dažādos organizētajos pasākumos un palīdzu stiprināt Latvijas vārdu šajā nozarē.

Visiem turpmākajiem ERASMUS dalībniekiem vēlos pateikt, ka esat drošās rokās, jo ERASMUS koordinatori ir tiešām lietas profesionāļi, viss tiek noorganizēts ātri un bez jebkādam barjerām un satraukumiem.

Paldies par sniegto iespēju Alberta koledžai, ERASMUS un komandas biedriem! :)

Agnese Grigorjeva



