



Oferta stażu

„Staże dla Humanistyki drugiej generacji”

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

„Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”

Nazwa i adres firmy: Slavic Monsters Sp. z o. o.
Staż na stanowisku: Tester & Game Designer
Pod opieką (nazwisko):
Czas realizacji stażu: od 25.04.2018 do 27.07.2018 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny, Ul. Władysława Trylińskiego 14, Budynek B1 10-683 Olsztyn
Dział / jednostka firmy: Quality Assurance & Game Design
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>Student w początkowych etapach stażu zostanie zaznajomiony z organizacją pracy wewnątrz firmy oraz zostanie przeszkolony z obsługi narzędzi i sprzętu w biurze. Następnie studentowi przedstawiona zostanie dokumentacja projektu, na bazie której odbywa się praca w studiu.</p> <p>Po przyswojeniu wymaganych informacji zatrudniony rozpocznie pracę na stanowisku testera, która polegać będzie na testowaniu kolejnych wersji aplikacji dostarczonych przez dział deweloperski. Głównymi zadaniami przyjętego na staż na tym stanowisku będzie manualne i funkcjonalne testowanie aplikacji, tworzenie dokumentacji testowej i przekazywaniu jej programistom oraz game designerom, pozostając z nimi w stałym kontakcie.</p> <p>W dalszych etapach stażu student przygotowywany będzie do pracy w dziale game designu przy projektowaniu gry karcianej, która powstaje równolegle do głównego projektu studia - gry mobilnej. Zadaniem przyjętego na staż będzie rozwój już powstałych mechanik oraz dostarczanie nowych rozwiązań. Równolegle student pracował będzie nad balansem rozgrywki oraz testowaniem gry, poszukując między innymi testerów spoza studia.</p> <p>W zależności od zaangażowania pracownika i potrzeb studia możliwe jest powierzenie studentowi tworzenie prostych modeli 3D do gry oraz nadawanie już powstałym modelom kontrolerów do ich animacji.</p>



Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu

zadanie 1: manualne i funkcjonalne testowanie aplikacji

zadanie 2: tworzenie dokumentacji testowej

zadanie 3: rozwój mechanik zastosowanych w grze karcianej

zadanie 4: poszukiwanie nowych mechanik oraz rozwiązań możliwych do wykorzystania w grze karcianej

zadanie 5: balansowanie kart oraz rozgrywki gry karcianej

zadanie 6: testowanie gry karcianej wewnątrz i zewnątrz firmy

zadanie 7: tworzenie prostych modeli 3D

zadanie 8: *rigging* - przypisywanie modelom 3D kontrolerów do animacji

Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek

(prosimy wpisać **wybrane** pozycje z [Arkusza Oceny Kompetencji](#) i ich minimalny poziom)

Wspólne dla obu specjalizacji:

- Komunikacja interpersonalna - 4
- Praca zespołowa - 3
- Terminowość - 5
- Dbłość o szczegóły - 3
- Projektowanie graficzne - 2
- Tworzenie dokumentacji - 3
- Język angielski - 4
- Programowanie
 - C# - 1

Specjalizacja: badanie i projektowanie gier:

- Projektowanie mechaniki gier - 3
- Testowanie / ewaluacja gier - 4
- Znajomość rynku gier - 3
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych
 - Unity - 2



Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

(prosimy wpisać te kompetencje z [Arkusza](#), które będą doskonalone podczas stażu)

- Praca zespołowa
- Projektowanie graficzne
- Tworzenie dokumentacji
- Marketing
- Projektowanie mechaniki gier
- Testowanie / ewaluacja gier
- Znajomość rynku gier
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych
 - Unity

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

(prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)

- Tworzenie modeli 3D
 - Blender
- Riggowanie modeli 3D
 - Blender
- Obsługa programów do śledzenia błędów
 - Jira
 - Mantis Bug Tracker

Najważniejsze efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

(prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)

WIEDZA

- Student charakteryzuje proces testowania gier
- Wymienia i charakteryzuje mechaniki wykorzystywane w grach karcianych
- Objasnia sposoby balansowania poziomów rozgrywki

UMIEJĘTNOŚCI

- Student przeprowadza funkcjonalne i manualne testy aplikacji mobilnej
- Przeprowadza testy gry karcianej
- Sporządza dokumentację testową w oparciu o przeprowadzone testy

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Student pracuje w grupie osób posiadających różne kompetencje
- Samodzielnie pracuje pozostając w stałym kontakcie z opiekunem
- Umiejętnie organizuje sobie pracę zachowując terminowość



(Poniższe dotyczy tylko ofert kierowanych do otwartej rekrutacji dla osób zainteresowanych. Nie dotyczy osób, które samodzielnie znajdują staż.)

Kryteria rekrutacji

Jakie dodatkowe kryteria (oprócz profilu wymaganych kompetencji ze str. 1) powinna spełnić osoba starająca się o staż? Można określić dowolny obszar wiedzy / umiejętności doświadczenia niewymieniony w [Arkuszu Oceny Kompetencji](#). Na przykład:

- Umiejętność wykonywania konkretnego zadania, np. tworzenie assetów 2D w UE4
- Konkretny rodzaj dorobku, np. samodzielnie zrobiony level gry wideo, albo portfolio własnej twórczości literackiej
- Dobra znajomość danego języka obcego
- Praktyczna znajomość technologii VR

•

Oferty będą umieszczone na stronie WWW projektu.

Komisja rekrutacyjna oceni wszystkie kryteria (profil wymaganych kompetencji + dodatkowe kryteria) w skali 1 = spełnione / 0,5 = częściowo / 0 = niespełnione. Przy konkurencyjnych zgłoszeniach staż otrzyma osoba z najwyższą punktacją. W razie remisu zdecyduje rozmowa kwalifikacyjna.

Firma-stażodawca może włączyć przedstawiciel/-a/kę do komisji rekrutacyjnej.

Kontakt z zespołem UKW kierującym projektem: ukw.staze2018@gmail.com