



## Oferta stażu

„Staże dla Humanistyki drugiej generacji”

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

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

<b>Nazwa i adres firmy:</b> DUAL COLOR sp. z o.o. ul. Grunwaldzka 53B/9 85-239 Bydgoszcz
<b>Staż na stanowisku:</b> Tester Gier/Designer
<b>Pod opieką (nazwisko):</b>
<b>Czas realizacji stażu:</b> od 30.04.2018 do 31.07.2018 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
<b>Miejsce (adres):</b> ul. Maksymiliana Jackowskiego 1/2 85-232 Bydgoszcz
<b>Dział / jednostka firmy:</b>
<b>Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Testowanie gier planszowych z zespołem testerów.</li><li>2. Tworzenie dokumentacji gier w oparciu o przedstawione koncepty.</li><li>3. Pomoc przy tworzeniu zagadek do gry mobilnej.</li><li>4. Pomoc przy tworzeniu narracji i dostosowaniu jej do potrzeb gry.</li><li>5. Pozyskiwanie informacji o grach w celu dostosowywania tworzonych produktów do potrzeb rynku.</li><li>6. Zapoznanie się z podstawami projektowania 2D i 3D.</li><li>7. Zapoznanie się z podstawami level designu.</li><li>8. Tworzenie efektów dźwiękowych.</li></ol>
<b>Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu</b>
<b>zadanie 1:</b> Testowanie gier tworzonych przez pracowników firmy pod kątem poprawności mechaniki oraz czasu gry.
<b>zadanie 2:</b> Tworzenie dokumentacji gier w oparciu o przedstawione koncepty



**zadanie 3:** Tworzenie efektów dźwiękowych do gier mobilnych

**Zadanie 4:** Tworzenie treści do gier planszowych oraz mobilnych

**Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek**

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

- Praca zespołowa - minimalny poziom - 3
- Terminowość - minimalny poziom - 3
- Dbłość o szczegóły - minimalny poziom - 2
- Tworzenie dokumentacji - minimalny poziom - 3
- Komunikacja interpersonalna - minimalny poziom - 3
- Projektowanie mechaniki gier - minimalny poziom - 3
- Testowanie / ewaluacja gier - minimalny poziom - 2



### Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Projektowanie narracji
- Pisanie kreatywne
- Znajomość gier i rynku gier
- Projektowanie mechaniki gier
- Testowanie / ewaluacja gier

### Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Rozwiązywanie problemów
- Podejmowanie decyzji
- Relacje z przełożonymi
- Dzielenie się wiedzą i doświadczeniami
- Pozyskiwanie informacji
- Elastyczność

### Najważniejsze efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

#### WIEDZA

- Opisuje w jaki sposób projektować narracje, tak by była ona dostosowana do danego typu gry.

#### UMIEJĘTNOŚCI

- Analizuje treść gier wskazując na błędy w jej działaniu, za pośrednictwem testów.

#### KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Planuje przebieg prac z uwzględnieniem zmiennych, które mogą wystąpić w procesie twórczym.