

# 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 1.06.2018 Do 31.08.2018 (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></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.
<b>zadanie 3:</b> 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 - 2
- Terminowość - minimalny poziom - 1
- Dbłość o szczegóły - minimalny poziom - 2
- Tworzenie dokumentacji - minimalny poziom - 3
- Komunikacja interpersonalna - minimalny poziom - 2
- Projektowanie mechaniki gier - minimalny poziom - 3
- Testowanie / ewaluacja gier - minimalny poziom - 2

<p><b>Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów</b> (prosimy wpisać te kompetencje z <a href="#">Arkusza</a>, które będą doskonalone podczas stażu)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektowanie narracji</li> <li>• Pisanie kreatywne</li> <li>• Znajomość gier i rynku gier</li> <li>• Projektowanie mechaniki gier</li> <li>• Testowanie / ewaluacja gier</li> </ul>
<p><b>Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów</b> (prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozwiązywanie problemów</li> <li>• Podejmowanie decyzji</li> <li>• Relacje z przełożonymi</li> <li>• Dzielenie się wiedzą i doświadczeniami</li> <li>• Pozyskiwanie informacji</li> <li>• Elastyczność</li> </ul>
<p><b>Najważniejsze efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu</b> (prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)</p>
<p>WIEDZA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Opisuje w jaki sposób projektować narracje, tak by była ona dostosowana do danego typu gry.</li> </ul>
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizuje treść gier wskazując na błędy w jej działaniu, za pośrednictwem testów.</li> </ul>
<p>KOMPETENCJE MIĘKKIE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planuje przebieg prac z uwzględnieniem zmiennych, które mogą wystąpić w procesie twórczym.</li> </ul>