



## 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> Event Horizon Ltd. Sportowa 8 81-300 Gdynia Polska
<b>Staż na stanowisku:</b> Game Designer, Unity Generalist
<b>Pod opieką (nazwisko):</b>
<b>Czas realizacji stażu:</b> od 04.06.2018 do 04.09.2018 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
<b>Miejsce (adres):</b> Sportowa 8 81-300 Gdynia Polska
<b>Dział / jednostka firmy:</b> Główna siedziba
<b>Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków</b>
<p>Staż rozpocznie się od zapoznania ze stanowiskiem stażysty oraz produktem firmy. Po przeprowadzeniu wdrożenia, stażysta rozpocznie asystowanie przy zadaniach określanych przez opiekuna stażu. Stopniowo, stażysta z założenia powinien stawać się coraz bardziej samodzielny, do momentu w którym powinien być w stanie wykonywać możliwie dużą część pracy samodzielnie, traktując opiekuna stażu jako konsultanta i mentora.</p> <p>Główne obowiązki będą obejmować projektowanie i balansowanie mechaniki gry, testowanie wprowadzanych usprawnień oraz prowadzenie dokumentacji i raportów wprowadzanych zmian i ich efektów. W ramach zadań może również wejść pomoc w kontakcie z graczami i analiza przedstawianych przez nich pomysłów i opinii.</p>
<b>Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu</b>
<p><b>zadanie 1:</b> Dopracowywanie i balansowanie Mechaniki Walki</p> <p><b>zadanie 2:</b> Testowanie mechaniki gry, oraz wprowadzonych do niej usprawnień</p> <p><b>zadanie 3:</b> Pomoc przy obsłudze i analizie problemów lub sugestii zgłaszanych przez graczy</p> <p><b>Zadanie 4:</b> Udział w sesjach kreatywnych (np brainstorming) nad rozwiązaniem istniejących problemów i wyzwań, oraz nad koncepcjami dalszego rozwoju gry</p>



### **Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek**

- Dbłość o szczegóły - poziom 2
- Techniki kreatywne (np. brainstorming) -poziom 2
- Programowanie C# - poziom 1
- Projektowanie mechaniki gier - poziom 1
- Znajomość gier i rynku gier -poziom 2
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych, Unity - poziom 1



<p style="text-align: center;"><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>• Praca zespołowa</li><li>• Dbłość o szczegóły</li><li>• Tworzenie dokumentacji</li><li>• Techniki kreatywne (np. brainstorming)</li><li>• Programowanie C#</li><li>• Projektowanie mechaniki gier</li><li>• Testowanie / ewaluacja gier</li><li>• Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych, Unity</li></ul>
<p style="text-align: center;"><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>• Praca w zespole Indie</li><li>• Praca przy użyciu technologii autorskich</li></ul>
<p style="text-align: center;"><b>Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu</b> (prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)</p>
<p><b>WIEDZA</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Określa możliwe zmiany i modyfikacje mechaniki przy wykorzystaniu użytej technologii, bez ingerowania w główny kod gry</li></ul>
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Balansuje mechaniki gry, przy użyciu oprogramowania pozwalającego na prowadzenie obliczeń oraz wykresów statystycznych</li><li>• Samodzielnie przeprowadza testy nowych rozwiązań i pomysłów,</li><li>• Asystuje przy automatyzacji testów</li></ul>
<p><b>KOMPETENCJE MIĘKKIE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dostosowuje się do dynamicznie zmieniających się warunków pracy, jakie zachodzą podczas projektowania gier</li></ul>

**Kontakt z zespołem UKW kierującym projektem: [ukw.staze2018@gmail.com](mailto:ukw.staze2018@gmail.com)**