



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: DUAL COLOR sp. z o.o. ul. Grunwaldzka 53B/9 85-239 Bydgoszcz
Staż na stanowisku: Tester Gier/Designer
Czas realizacji stażu: od 1.07.2018 do 30.09.2018 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): ul. Maksymiliana Jackowskiego 1/2 85-232 Bydgoszcz
Dział / jednostka firmy:
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
1. Testowanie gier z zespołem testerów 2. Tworzenie dokumentacji gier w oparciu o przedstawione koncepty 3. Pozyskiwanie informacji na temat gier w oparciu do potrzeb rynku 4. Zapoznanie się z podstawami grafiki 2D i 3D 5. Zapoznanie się z podstawami level designu.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
zadanie 1: Testowanie gier tworzonych przez pracowników firmy zadanie 2: Tworzenie map do gier na silnikach Unity oraz Unreal Engine zadanie 3: Modelowanie, mapowanie i teksturowanie oraz animacja obiektów 3D do silników real-time. zadanie 4: Tworzenie animowanych elementów 2D do gier i silników real-time.
Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek (prosimy wpisać wybrane pozycje z Arkusza Oceny Kompetencji i ich minimalny poziom; lepiej nie od razu maksymalny, bo wtedy trudno wykazać postęp podczas stażu)
<ul style="list-style-type: none">● Praca zespołowa - minimalny poziom 3● Terminowość - minimalny poziom 3● Dbłość o szczegóły - minimalny poziom 3● Oferta stażu w programie POWR.03.01.00-00-S105/17-00 - str. 1● Projektowanie mechaniki gier - minimalny poziom 3



- Testowanie/Ewaluacja gier - minimalny poziom 3
- Komunikacja Interpersonalna - minimalny poziom 2
- Obsługa silnika Unity - minimalny poziom 2
- Obsługa silnika Unreal engine - minimalny poziom 2

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Znajomość gier i rynku gier
- Projektowanie mechaniki gier
- Testowanie / Ewaluacja gier
- Obsługa Silnika Unity
- Obsługa silnika Unreal Engine
-

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Zrozumienie ograniczeń i możliwości związanych z tworzeniem elementów graficznych do gier.

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Opisuje w jaki sposób tworzyć poziomy do gier, tak aby były dostosowane pod dany rodzaj gry

UMIEJĘTNOŚCI

- Tworzenie map i poziomów do różnych gier.

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Planowanie przebiegu prac z uwzględnieniem zmiennych, które mogą wystąpić w procesie twórczym.

*Zadaniem opiekuna/-nki stażu jest miesięczne raportowanie postępów w osiąganiu ww. efektów, więc lepiej mieć ich kilka niż kilkanaście do monitorowania.

Formułka opisów efektów kształcenia składa się z trzech komponentów:



1. [CO ROBI?] Czasownik aktywny (jeden na efekt) opisujący konkretną czynność, której wykonanie można zaobserwować i zmierzyć / ocenić. Oto lista [przykładowych czasowników](#). Np. "Projektuje..."
2. [Z CZYM?] Przedmiot tej czynności. Np. "...prace graficzne..."
3. [W JAKI SPOSÓB?] Opis zakresu, konkretnych narzędzi / metod i/lub poziomu jakości czy szczegółowości. Np. "...z wykorzystaniem oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej"

Przykładowo:

- [Wiedza] Określa efekty możliwe do uzyskania w druku cyfrowym i offsetowym
- [Umiejętność] Samodzielnie tworzy assety 3D i animacje w programie Unity
- [Kompetencje] Dostosowuje się do dynamicznie zmieniających się warunków pracy, jakie zachodzą podczas projektowania gier

(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