

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: New Entertainment, ul. Wojska Polskiego 8/31, 85-171 Bydgoszcz
Staż na stanowisku: game designer
Czas realizacji stażu: od 1 lipca do 30 września 2018 r. (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): ul. Wojska Polskiego 8/31, 85-171 Bydgoszcz
Dział / jednostka firmy: dział kreatywny (tworzenie gier)
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>Student w trakcie stażu będzie pracował nad rozpoczętym już projektem nowej gry skierowanej dla bywalców pubów o nazwie kodowej CrimeBingo. W zakres obowiązków przy tym projekcie wchodzić będzie przede wszystkim tworzenie nowych światów i zagadek.</p> <p>Ponadto student zostanie przydzielony do prac nad zupełnie nowym projektem skierowanym do innej grupy docelowej niż dotychczasowe dzieła spod znaku firmy.</p>
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>zadanie 1: stworzenie nowego świata do CrimeBingo wraz z zestawem zagadek</p> <p>zadanie 2: testowanie opracowanych mechanizmów gry na grupie bywalców pubów</p> <p>zadanie 3: implementacja zmian na skutek przeprowadzonych testów</p>
Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek
<ul style="list-style-type: none">● Komunikacja interpersonalna - 3● Terminowość - 3● Dbłość o szczegóły - 2● Projektowanie mechaniki gier - 2

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów
<ul style="list-style-type: none"> • Komunikacja interpersonalna • Praca zespołowa • Terminowość • Dbłość o szczegóły • Pisanie kreatywne • Tworzenie dokumentacji • Wizualizacja wiedzy i informacji • Techniki kreatywne (np. brainstorming) • Projektowanie mechaniki gier • Projektowanie systemów motywacyjnych • Testowanie / ewaluacja gier
Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów
<ul style="list-style-type: none"> • Praca nad istniejącym wcześniej projektem • Określanie potrzeb grupy docelowej
Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu
<p>WIEDZA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Określa potrzeby grupy docelowej podczas projektowania gry. • Podsuwa pomysły na ulepszenie istniejących mechanizmów.
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzy zagadki, które trafią w gust określonej grupy odbiorców. • Dokumentuje procesy twórcze na potrzeby implementacji. • Testuje mechanizmy przed ich wprowadzeniem i wyciąga z testów wnioski.
<p>KOMPETENCJE MIĘKKIE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dostosowuje się do dynamicznie zmieniających się warunków pracy, jakie zachodzą podczas projektowania. • Potrafi komunikować się z zespołem w odpowiedni sposób.

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