



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: Sirius Game Studio - Gdynia
Staż na stanowisku: Junior game designer
Czas realizacji stażu: od 01.07.2018 r. Do 30.09.2018 r. (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): Pomorski Park Naukowo-Technologiczny Gdynia Budynek I pok. 111 Aleja Zwycięstwa 96/98 81-451 Gdynia
Dział / jednostka firmy:
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
Stażysta będzie odpowiadać za przygotowywanie dokumentacji projektów growych realizowanych przez firmę: larpów, gier miejskich i wydarzeń typu immersive experience. Kolejnym krokiem będzie adaptacja mechaniki i narracji istniejących produktów firmy do potrzeb nowych zleceniodawców. Ostatnim etapem wdrożenia stażysty/ki do pracy w firmie będzie samodzielne tworzenie narracji i/lub mechaniki gry do nowych produktów growych.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
zadanie 1: zmiana struktury dokumentacji produktu z poziomu site specific do site adoptable lub location free. zadanie 2: adaptacja narracji gry miejskiej do nowych lokalizacji ustosępnionych przez zleceniodawcę. zadanie 3: napisanie nowej fabuły do gry kryminalnej typu immersive experience o ustalonej mechanice.
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 2● Zarządzanie projektem 1● Terminowość 2● Dbłość o szczegóły 3● Pisanie kreatywne 2



- Projektowanie narracji 2
- Tworzenie dokumentacji 2
- Język angielski 2
- Adaptacje transmedialne 1
- Projektowanie mechaniki gier 1



Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Praca zespołowa
- Zarządzanie projektem
- Terminowość
- Pisanie kreatywne
- Tworzenie dokumentacji
- Język angielski
- Projektowanie mechaniki gier

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Dostosowywanie projektu/dokumentacji do preferencji klienta
- Organizacja eventów
- Techniki kreatywne (np. brainstorming)
- Projektowanie gier stosowanych (serious games)

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Tworzy oraz kompletuje pełną dokumentację projektową, która w wersji ostatecznej nadaje się do przekazania klientowi.

UMIEJĘTNOŚCI

- Umieszczanie rozbudowanych opisów (postaci, wydarzeń, miejsc, historii) do projektów, w taki sposób, aby ich sposób prezentacji pasował do przyjętej konwencji/mechaniki projektu.

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Stosowanie komunikacji zespołowej oraz zarządzania harmonogramem projektu, do wykrycia i/lub wyeliminowania potencjalnych problemów, które mogą wpływać na czas realizacji projektu.