



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: Fuero Games
Staż na stanowisku: Game Designer
Pod opieką (nazwisko):
Czas realizacji stażu: od 01.07.2018 do 30.09.2018 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): Wita Stwosza 32/7 02-661 Warszawa
Dział / jednostka firmy: Design
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<ol style="list-style-type: none">1. Wdrożenie się w obecne projekty, zapoznanie się z dokumentacją2. Zapoznanie się z podstawami balansowania systemów w grach3. Projektowanie nowych mechanik do jednostek i budynków w grach mobilnych4. Balansowanie statystyk nowych jednostek5. Testowanie własnej pracy oraz przygotowanie dokumentacji testowej dla testerów projektowych6. Projektowanie nowych funkcjonalności w grach mobilnych i konsolowych7. Balansowanie systemów nowego projektu w grach konsolowych
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
zadanie 1: Zaprojektowanie nowej mechaniki jednostek do obecnie utrzymywanej gry.
zadanie 2: Zbalansowanie statystyk i zachowania nowych jednostek.
zadanie 3: Pomoc w przygotowaniu dokumentacji testowej dla zaprojektowanej wcześniej mechaniki.
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)
Wspólne dla obu specjalizacji: <ul style="list-style-type: none">● Praca zespołowa – 2



- Komunikacja interpersonalna - 2
- Tworzenie dokumentacji – 1

Specjalizacja: badanie i projektowanie gier:

- Projektowanie mechaniki gier – 2
- Testowanie / ewaluacja gier – 1
- Znajomość gier i rynku gier – 1



Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

Wspólne dla obu specjalizacji:

- Praca zespołowa – 4
- Komunikacja interpersonalna - 4
- Tworzenie dokumentacji – 4

Specjalizacja: badanie i projektowanie gier:

- Projektowanie mechaniki gier – 4
- Testowanie / ewaluacja gier – 3
- Znajomość gier i rynku gier – 4

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Balansowanie systemów w grach - 3

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Wskazuje logiczne połączenia między systemami w celu jak najlepszego wybalansowania rozgrywki

UMIĘJĘTNOŚCI

- Tworzy przejrzystą i czytelną dokumentację projektową z użyciem edytorów tekstowych, arkuszy kalkulacyjnych i prostych programów do obróbki graficznej

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Sprawnie współpracuje z innymi członkami zespołu w celu stworzenia jak najlepszego produktu