

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: Divine Blacksmith
Staż na stanowisku: Junior Level Designer
Czas realizacji stażu: od 22.11.2018 do 22.01.2019 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): Gimnazjalna 2a/11 Bydgoszcz 85-007
Dział / jednostka firmy: Development
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>Stażysta będzie pracował w metodyce scrum. Na początku tygodnia będą przydzielone zadania na okres tygodnia lub dwóch. Po tym okresie nastąpi podsumowanie wykonania zadań.</p> <p>Student będzie otrzyma zadania z zakresu:</p> <ul style="list-style-type: none">- Stworzenia trasy wyścigowej w środowisku unity 3D- Umieszczenia power'upów w odpowiednich miejscach na mapie aby podnieść jakość gameplayu- Stworzenie environmentu określonego levelu określonej stylistyce- Wykorzystane narzędzi przygotowanych przez firmowych programistów w celu szybszej budowy level
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>zadanie 1: Stworzenie trasy wyścigowej dla 4 do 8 graczy.</p> <p>zadanie 2: Stworzenie tła dla trasy</p> <p>zadanie 3: Umieszczenie interaktywnych obiektów na trasie.</p>

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)

Wymagane kwalifikacje:	Wymagany poziom:
- Znajomość języka programowania c#	1
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych (Unity)	2
- Praca zespołowa	2
- Komunikacja interpersonalna	2
- Dbłość o szczegóły	2

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Komunikacja interpersonalna,
- Praca zespołowa,
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych (Unity)
- Terminowość,

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Korzystanie z metodologii scrum

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Wykorzystuje poprawnie środowisko unity3d
- Zgłasza programiście poprawki dla narzędzi usprawniających pracę

UMIEJĘTNOŚCI

- Tworzy levele w programie Unity
- Tworzy environment leveli

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Samodzielnie ocenia czas potrzebny do wykonania zadania
- Porozumiewa się zespołem programistów w celu uzyskania poprawek dla narzędzi