



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. Jackowskiego 1 lok. 2, Bydgoszcz 85-001
Staż na stanowisku: grafik
Czas realizacji stażu: od 11.02..2019 do 15.05.2019 (łącznie 360 h; 120 h / m-c; od 20 do 40 h w tygodniu)
Miejsce (adres): Jackowskiego 1 lok. 2, Bydgoszcz 85-001
Dział / jednostka firmy: dział graficzny
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<ol style="list-style-type: none">1. Zapoznanie się z technikami pracy w zespole przy opracowywaniu gry mobilnej.2. Współpraca przy tworzeniu grafik do animacji (rozbudowa gotowych konceptów o różne rzuty i dodatkowe elementy).3. Współpraca zespołowa przy opracowywaniu scenariusza animacji do gry.4. Praca zespołowa przy opracowywaniu levelu do przykładowej gry (praca w Unity).
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<ul style="list-style-type: none">• Tworzenie konceptów postaci i przedmiotów - praca zespołowa na bazie narzuconego tematu• Rysunki postaci i przedmiotów - na bazie gotowej koncepcji• Przygotowanie grafik do animacji 2D - koncepcja narzucona przez prowadzącego• Animacja 2D postaci i elementów• Podstawy w 3D• Ćwiczenia z tworzenia levelów w silniku Unity• Planowanie mechaniki gier mobilnych
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">• Projektowanie graficzne - poziom minimum 2• Praca zespołowa - poziom 2• Zarządzanie projektem - poziom minimum 2• Dbłość o szczegóły - poziom 3• Projektowanie narracji - poziom 1• Wizualizacja wiedzy i informacji - poziom 3



- Techniki kreatywne (np. brainstorming) - poziom 2
- Projektowanie mechaniki gier - poziom 2
- Testowanie / ewaluacja gier - poziom 2
- Znajomość gier i rynku gier - poziom 2
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych (Unity) - poziom 2

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Projektowanie graficzne
- Praca zespołowa
- Zarządzanie projektem
- Projektowanie mechaniki gier
- Projektowanie narracji
- Techniki kreatywne

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Zaznajomienie z różnymi typami i technikami animacji i wizualizacji 2D/3D w programach Adobe CS5.5 (After Effects, Illustrator, Photoshop, Premiere, Audition) oraz Cinema 4D
- Techniki tworzenia modeli do silników real-time

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Planuje czas na przeprowadzenie prac graficznych
- Potrafi określić zakres potrzebnych prac na bazie narzuconego tematu
- Dobiera odpowiednie oprogramowanie do planowanego projektu

UMIEJĘTNOŚCI

- Rozrysowuje postać do animacji na bazie wcześniej ustalonego konceptu
- Tworzy poziom gry na bazie narzuconego scenariusza
- Animuje postać z wykonanych wcześniej elementów graficznych
- Modeluje na podstawie konceptu w programie 3D

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Współpracuje z innymi przy pracy nad animacją i projektami leveli
- Komunikuje problemy w toku prac nad projektem



(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