



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 8/34, 85-171 Bydgoszcz
Staż na stanowisku: pracownik działu kreatywnego
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): ul. Wojska Polskiego 8/34, 85-171 Bydgoszcz
Dział / jednostka firmy: dział kreatywny
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
Student w trakcie stażu będzie pracować równolegle przy dwóch różnych projektach. W ramach projektu PubQuiz głównym zadaniem będzie opracowywanie nowych pytań z różnych dziedzin wiedzy oraz układanie całych quizów (wraz z kategoriami multimedialnymi). Z kolei w wypadku projektu PubCrime do obowiązków należeć będzie przygotowywanie testów gry wraz z analizą wyników, a także przygotowywanie odpowiednich materiałów oraz pomoc w opracowywaniu scenariuszy.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
zadanie 1: utworzenie pełnego quizu składającego się z dziewięciu 5-pytaniowych kategorii zadanie 2: testowanie opracowanych mechanizmów gry na grupie bywalców pubów zadanie 3: implementacja zmian w grze PubCrime na skutek przeprowadzonych testów
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">● Komunikacja interpersonalna - 3● Terminowość - 3● Dbłość o szczegóły - 2● Pisanie kreatywne - 1● Projektowanie mechaniki gier - 2



Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- 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

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

- Praca nad istniejącym wcześniej projektem
- Określanie potrzeb grupy docelowej

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Określa potrzeby grupy docelowej podczas projektowania gry.
- Podsuwa pomysły na ulepszenie istniejących mechanizmów.

UMIEJĘTNOŚCI

- Tworzy pytania i zagadki o zbalansowanym poziomie trudności, które trafią w gust określonej grupy odbiorców.
- Dokumentuje procesy twórcze na potrzeby implementacji.
- Testuje mechanizmy przed ich wprowadzeniem i wyciąga z testów wnioski.

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- 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