



## Oferta stażu

„Staże dla Humanistyki drugiej generacji”

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

„Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”

|   |
|---|
| <b>Nazwa i adres firmy: KLABATER S.A. ul. Jagiellońska 88, 00-992 Warszawa</b>  |
| <b>Staż na stanowisku:</b> Game and Narrative Designer  |
| <b>Czas realizacji stażu:</b> od <b>1.03.2019</b> do <b>31.05.2019</b><br>(łącznie 360 h; 120 h / m-c; od 20 do 40 h w tygodniu)  |
| <b>Miejsce (adres):</b> ul. Jagiellońska 88, 00-992 Warszawa  |
| <b>Dział / jednostka firmy:</b> Kraken Unleashed  |
| <b>Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków</b>   |
| <p><b>Stażysta na początku zostanie zaznajomiony z metodami pracy, narzędziami oraz projektem przy którym będzie pracował. Następnie studentowi przedstawiona zostanie dokumentacja projektu, na bazie której odbywa się praca w studiu.</b></p> <p><b>Następnie student zajmuje się wykonywaniem zadań związanych z game designem</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pomoc przy tworzeniu narracji i dostosowaniu jej do potrzeb gry</li><li>- Pomoc przy projektowaniu istniejącego już elementów świata gry</li><li>- Zapoznanie się z podstawami designu rozgrywki</li></ul> |
| <b>Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu</b>  |
| <p>Zadanie 1: Redakcja scenariusza kampani.</p> <p>Zadanie 2: Testowanie mechaniki gry, oraz wprowadzonych do niej usprawnień</p> <p>Zadanie 3: Udział w sesjach kreatywnych (np brainstorming) nad rozwiązaniem istniejących problemów i wyzwań, oraz nad koncepcjami dalszego rozwoju gry</p>   |
| <b>Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek</b><br>(prosimy wpisać <b>wybrane</b> pozycje z <a href="#">Arkusza Oceny Kompetencji</a> i ich minimalny poziom; lepiej nie od razu maksymalny, bo wtedy trudno wykazać postęp podczas stażu)  |
| Praca zespołowa 2,<br>Dbałość o szczegóły 2,<br>Terminowość 2,<br>Projektowanie narracji 3,   |



Pisanie kreatywne 3,

|  |
|--|
| <p style="text-align: center;"><b>Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów</b><br/>(prosimy wpisać te kompetencje z <a href="#">Arkusza</a>, które będą doskonalone podczas stażu)</p>   |
| <p>Praca zespołowa<br/>Dbłość o szczegóły<br/>Projektowanie narracji<br/>Terminowość<br/>Pisanie kreatywne</p>   |
| <p style="text-align: center;"><b>Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów</b><br/>(prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)</p>  |
| <p>- Praca nad istniejącym wcześniej projektem<br/>- Praca w zespole Indie<br/>- Praca przy użyciu technologii autorskich</p>  |
| <p style="text-align: center;"><b>Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu</b><br/>(prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)</p>   |
| <p>WIEDZA</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wiedza na temat projektowania narracji fabularnej w grach komputerowych</li><li>• Określa możliwe zmiany i modyfikacje mechaniki przy wykorzystaniu użytej technologii, bez ingerowania w główny kod gry</li></ul> |
| <p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dokumentuje procesy twórcze na potrzeby implementacji.</li><li>• Przeprowadza testy gry komputerowej</li></ul>   |
| <p>KOMPETENCJE MIĘKKIE</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sprawnie komunikuje się z partnerami w pracy zespołowej.</li><li>• Potrafi samodzielnie podejmować decyzje</li></ul>  |

**(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](mailto:ukw.staze2018@gmail.com)**



