



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: Junior Game Designer
Czas realizacji stażu: od 01.03.2019 do 31.05.2019 (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. Stworzenie koncepcji nowych gier3. Przygotowanie Game Design Document dla nowych gier4. Level design do obecnych i nowych gier5. Balansowanie statystyk6. Testowanie własnej pracy oraz przygotowanie dokumentacji testowej dla testerów projektowych7. Projektowanie nowych funkcjonalności w grach mobilnych i konsolowych8. Balansowanie systemów nowego projektu w grach konsolowych
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>zadanie 1: Zaprojektowanie nowej mechaniki jednostek do obecnie utrzymywanej gry.</p> <p>zadanie 2: Przygotowanie Game Design Document dla nowych gier</p> <p>zadanie 3: Pomoc w przygotowaniu dokumentacji testowej dla zaprojektowanej wcześniej mechaniki.</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)
<ul style="list-style-type: none">● Praca zespołowa – 2● Komunikacja interpersonalna - 2● Tworzenie dokumentacji – 2● 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)

- Praca zespołowa
- Komunikacja interpersonalna
- Tworzenie dokumentacji
- Projektowanie mechaniki gier
- Testowanie / ewaluacja gier
- Znajomość gier i rynku gier

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Balansowanie systemów w grach

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



(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
- Rozmowa kwalifikacyjna (osobiście lub przez Skype)

•

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