



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: Remi Vision Sp. z o.o. Sp. k.
Staż na stanowisku: Projektant poziomów / Level designer
Czas realizacji stażu: od 01-03-2019 do 31-05-2019 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): ul. Gajowa 85/102, 85-087 Bydgoszcz
Dział / jednostka firmy: Dział kreatywny / główna siedziba
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>Uczestnik po rozpoczęciu stażu zostanie zapoznany z podstawowymi zasadami panującymi w firmie oraz możliwościami współpracy z zespołem.</p> <p>Następnym etapem dla stażysty będzie zapoznanie się z podstawową dokumentacją elementów występujących w grze oraz zapoznanie się z edytorem poziomów. Po pozytywnej weryfikacji zrozumienia przedstawionych materiałów stażysta będzie mógł rozpocząć praktyczną pracę. Do podstawowych obowiązków stażysty będzie należeć:</p> <ul style="list-style-type: none">- projektowanie i tworzenie nowych poziomów,- testowanie stworzonych poziomów,- testowanie nowych elementów w grze pod kątem ich prawidłowego działania,- raportowanie w przypadku odnalezienia błędów w grze,- udział w kreatywnych spotkaniach mających na celu zaprojektowanie nowych elementów, które zostaną zaimplementowane w grze.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>Zadanie 1 Na podstawie dokumentacji przetestowanie funkcjonalności opisanych elementów.</p> <p>Zadanie 2 Zapoznanie z zasadami projektowania i tworzenia poziomów.</p> <p>Zadanie 3 Przygotowanie nowych poziomów dla gry Dreamland Story.</p> <p>Zadanie 4 Przygotowanie nowych poziomów dla nowych gier Remi Vision.</p> <p>Zadanie 5 Testowanie stworzonych poziomów dla gier Remi Vision.</p> <p>Zadanie 6 Zaprojektowanie nowych elementów zgodnie z wytycznymi gier.</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)

- Komunikacja interpersonalna - 3
- Praca zespołowa - 3
- Terminowość - 2
- Dbłość o szczegóły - 2
- Tworzenie dokumentacji - 2
- Język angielski - 2
- Testowanie / ewaluacja gier - 3
- Techniki kreatywne - 3

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
- Tworzenie dokumentacji
- Język angielski
- Testowanie / ewaluacja gier
- Techniki kreatywne

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Nauka zasad tworzenia poziomów
- Nauka narzędzia do tworzenia poziomów
- Obsługa programu do raportowania błędów
- Praca kreatywna w zakresie projektowania nowych elementów do gier

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Poznanie metodologii projektowania i tworzenia poziomów w grach typu puzzle.
- Poznanie nowych narzędzi: do raportowania błędów oraz edytorów do tworzenia poziomów.
- Poznanie mechaniki działania gier typu free-to-play

UMIĘJĘTNOŚCI

- Nauka projektowania poziomów zgodnie z wytycznymi.
- Nauka wykorzystywania narzędzi ułatwiających pracę kreatywną.
- Nauka testowania oraz opisywania zauważonych błędów.

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Nauka współpracy w zespole.



- Nauka współpracy podczas kreatywnych spotkań.
- Nauka terminowości oraz systematyczności wykonywanych obowiązków.

*Zadaniem opiekuna/-nki stażu jest miesięczne raportowanie postępów w osiągnięciu ww. efektów, więc lepiej mieć ich kilka niż kilkanaście do monitorowania.

Formułka opisów efektów kształcenia składa się z trzech komponentów:

1. [CO ROBI?] Czasownik aktywny (jeden na efekt) opisujący konkretną czynność, której wykonanie można zaobserwować i zmierzyć / ocenić. Oto lista [przykładowych czasowników](#). Np. "Projektuje..."
2. [Z CZYM?] Przedmiot tej czynności. Np. "...prace graficzne..."
3. [W JAKI SPOSÓB?] Opis zakresu, konkretnych narzędzi / metod i/lub poziomu jakości czy szczegółowości. Np. "...z wykorzystaniem oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej"

Przykładowo:

- [Wiedza] Określa efekty możliwe do uzyskania w druku cyfrowym i offsetowym
- [Umiejętność] Samodzielnie tworzy assety 3D i animacje w programie Unity
- [Kompetencje] Dostosowuje się do dynamicznie zmieniających się warunków pracy, jakie zachodzą podczas projektowania gier

(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

- Zapoznanie się z grami firmy Remi Vision.
- Wykonanie zadania sprawdzającego podstawowe umiejętności analityczne oraz kreatywne.
- Wykonanie zadania sprawdzającego umiejętności zaprojektowania pierwszego przykładowego poziomu dla gier Remi Vision.

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