

Ramowy Program Praktyk dla Kierunku *Humanistyka Drugiej Generacji* uwzględniający aktualnie obowiązujące wymagania reżimu sanitarnego

Podstawowym celem praktyk zawodowych dla studentów jest możliwość stworzenia kontaktu ze środowiskiem twórców gier (firmy projektujące i tworzące gry różnego rodzaju, producenci i wydawcy gier), z zawodami związanymi z projektowaniem gier, zapoznania studentów z podstawowymi aspektami pracy w firmie gamej (np. presja czasu, odporność psychiczna).

Ze względu na pandemię student odbywając praktykę zawodową powinien mieć możliwość zapoznania się z miejscami pracy w różnych firmach gamej, ale i w instytucjach, w których jest możliwa grywalizacja niektórych procesów biznesowych, z zachowaniem obowiązujących zasad reżimu sanitarnego. W tych instytucjach student ma możliwość poznania ich strategii, struktury, programu, zakresu działania i możliwości zatrudnienia. W wyniku zaistniałej sytuacji spowodowanej pandemią, student ma możliwość odbycia praktyki zawodowej zdalnie na podstawie porozumienia zawartego z pracodawcą. Zależnie od specyfiki funkcjonowania danej instytucji student w zakresie projektowania gier powinien mieć możliwość zdobycia i utrwalenia praktycznych umiejętności przygotowania materiałów i wytworów gamej. Program praktyk służy pogłębianiu zdobytej wiedzy podczas toku studiów z umiejętnym sposobem wykorzystania jej w praktycznym działaniu.

Realizowane treści w formie stacjonarnej z zachowaniem obowiązujących wymogów reżimu sanitarnego, jak i zdalnej w ramach tych zajęć to:

Treści praktyki uwzględniające **rozwój** (tworzenie gier: projektowanie, programowanie, testowanie) i **zawody** (producent gier, projektant gier, programista gier komputerowych, tester gier, projektant poziomów); inne (niezależny producent gier).

A) Rozwój gier

- 01) Zapoznanie z działalnością i specyfiką instytucji praktyk,
- 02) Zapoznanie się z procedurą załatwiania miejsca praktyki.
- 03) Poznanie struktury, organizacji oraz zasad działania instytucji w której ma odbywać się praktyka (np. zapoznać się przez stronę WWW, najlepiej przed rozpoczęciem praktyki).
Wdrożenie się w codzienną pracę przez wykonywanie poleceń (zgodnie z programem praktyk).
- 04) Praca na konkretnych stanowiskach; udział w zebraniach pracowników; stała obserwacja funkcjonowania danej instytucji.
- 05) Zapoznanie się z zagadnieniem informacji niejawnych (kody źródłowe programów, kody źródłowe gier, skrypty, autorskie grafiki, grafiki, modele, animacje, tekstury, notatki, rysunki, opisy, design dokumenty, mapki).

- 06) Obserwacja pracy projektanta gier w zakresie wymaganych umiejętności (pisanie dialogów, umiejętności programistyczne, artystyczne, zakres wiedzy – socjologia, filozofia, psychologia, itd.).
- 07) Zapoznanie się ze składnikami projektowania gry (szata graficzna, koncepcja, mechanika, balansowanie mechanik).
- 08) Poznanie i nauka narzędzi potrzebnych do pracy. Obsługa programów graficznych; modelowanie obiektów; grafiki koncepcyjne dla User Interface. Obsługa silników gier.
- 09) Projektowanie gier promocyjnych i ich elementów.
- 10) Udział w tworzeniu grywalizacji procesów biznesowych.
- 11) Projektowanie gier zwinnych, rynkowych.
- 12) Rozwijanie gier dla dzieci.
- 13) Projektowanie gier w odpowiedzi na zapotrzebowanie klienta (np. osób z niepełnosprawnościami), na potrzeby rynku, np. przeprojektowanie gry).
- 14) Praca nad udźwiękowieniem treści, animacją treści, grafiką, interfejsami.

B) Testowanie i dokumentacja

- 15) Poprawianie za pomocą rozproszonych systemów kontroli wersji. Systemy kontroli wersji (Github). Poprawianie tekstów do gier.
- 16) Zapoznanie się ze środowiskiem projektowym (**Level design**) w tym z edytorami poziomów gry. Obsługa edytora poziomów.
- 17) Sporządzanie dokumentacji projektowej (pod nadzorem pracownika) związanej z grą – raporty i prezentacje dotyczące pozycji marki na rynku.
- 18) Czytanie artykułów i kształcenie się w tworzeniu i działaniu danego gatunku gier.
- 19) Nadzorowanie testów. Przeprowadzanie testów funkcjonalności, testowanie wychodzących nowości. Testowanie funkcjonalnych edukacyjnych gier komputerowych. Przeprowadzanie dokumentacji z testów.
- 20) Znajdowanie i raportowanie błędów.

C) Praca w zespole. Społeczność graczy.

- 21) Zapoznanie się z problemami stosowania metodyk pracy w zespole. Organizacja zespołu, procesy opracowywania aspektów gry (np. interfejs, dialogi, tworzenie świata, tworzenie obiektów), czy podsystemów gry.

- 22) Koordynacja całości projektu.
- 23) Gry Indie.
- 24) Obsługa eventów growych, fantasy; obsługa stoisk w czasie targów growych; zbieranie feedbacków od graczy. Tworzenie dokumentacji wydarzenia.
- 25) Tworzenie gier miejskich, projektowanie gier planszowych, edukacyjnych, dla osób z niepełno sprawnościami.
- 26) Gamifikacja procesów biznesowych.
- 27) Tworzenie larpów.
- 28) Przyjmowanie patentów. Udzielanie odpowiedzi na forach i portalach. Obsługa wpisów na fanpage'u; współtworzenie bloga.
- 29) Praca w grupie i praca pod presją czasu.
- 30) Udział w projektowaniu mechanik i elementów narracyjnych gier.
- 31) Praca w pokoju zagadek; asystowanie przy tworzeniu nowych zagadek, resetowanie pokoju.
- 32) Udział w pracach zespołu przygotowującego scenariuszy do gier (wymyślanie fabuły, mechanik, itp..
- 33) Rozwijanie doświadczenia w zakresie marketingu gier, obserwacja rynku gier. Szkolenia w zakresie PR (planowanie i organizacja wydarzeń, rozmawianie i negocjowanie z potencjalnymi partnerami, tworzenie budżetu; analizowanie statystyk).
- 34) Obserwacja kultury korporacyjnej i zarządzania projektem.
- 35) Praca w wolontariacie (współpraca w promocji eventów growych, pomoc w ich organizacji).
- 36) Wygłaszanie prelekcji o zawartości gier (np. aspekt etyczny).

Proponowane miejsca praktyk

Oprócz firm branżowych proponowane są następujące miejsca praktyk:

- 1) Ośrodki animacji i promocji kultury (gamifikacja).
- 2) Działy promocji firm (gamifikacja).
- 3) Ośrodki duszpasterskie (gamifikacja); domy pomocy społecznej (osoby z niepełnosprawnościami jak niewidomi, głusi, niepełnosprawni ruchowo – gry edukacyjne)

W przypadkach innych niż firma branżowa podstawą do zaliczenia będzie jakaś forma umowy oraz sprawozdanie studenta z wykonywanych czynności. Student ma w swoim sprawozdaniu przedstawić możliwość grywalizacji procesów biznesowych w firmie czy instytucji kultury. A więc czy da się wprowadzić jakiś rodzaj motywującego współzawodnictwa, czy będzie ono prowadziło do frustracji jakąś grupę pracowników, czy ożywi zaangażowanie pracowników, czy da się wprowadzić tokeny i ich wymianę na dobra materialne.

Formy

Uzyskać dokument potwierdzający odbycie praktyk (umowa, wolontariat, staż - zdalnie czy w miejscu).