**GAME DESIGN – STUDIA I STOPNIA**

**Program praktyk**

**Tematyka praktyk zawodowych:**

* poznanie typowych zadań związanych z tworzeniem różnego typu gier, cyfrowych i analogowych;
* poznanie typowych zadań związanych z tworzeniem omówień (recenzji, opracowań, analiz) gier, cyfrowych i analogowych;
* doskonalenie technik pozyskiwania informacji oraz innych materiałów potrzebnych w obszarze projektowania, testowania i lokalizowania gier oraz w zakresie tworzenia omówień;
* doskonalenie elementów własnego warsztatu, tak projektowego, marketingowego, z zakresu testów
i tłumaczeń oraz zarządzania społecznością i marką w sieci;
* poznanie funkcjonowania organizacji związanych z branżą produkcji gier, branżą wydawniczą, multimedialną, interaktywną i publicystyczną;
* poznanie zasad funkcjonowania (struktura organizacyjna, funkcje, uprawnienia, cele działalności) podmiotów zajmujących się grami z uwzględnieniem specyfiki miejsca odbywanych praktyk
* poznanie wybranych procedur, systemów norm i reguł (prawnych, zawodowych, organizacyjnych, etycznych) odnoszących się do funkcjonowania w branży produkcji gier;
* poznanie znaczenia efektywnej współpracy w zespole;
* nabycie świadomości wpływu ciągłego rozwoju technologii na pracę w branży produkcji gier;
* nabycie świadomości istnienia i umiejętności rozwiązywania wybranych problemów związanych
z zarządzaniem projektem lub marką;
* przygotowanie do pracy w studiach produkcji gier, firmach lokalizacyjnych, firmach dostarczających usługi *quality assurance*, wydawnictwach growych, studiach portujących gry, firmach dostarczających usług *community managementu*, magazynach i czasopismach poświęconych grom;
* zaznajomienie się z zagadnieniami specjalistycznymi, zależnie od miejsca odbywania praktyk, takimi jak zarządzanie projektem, projektowanie gry podczas faz: koncepcyjnej, analizy marketingowej, prototypowania, preprodukcji, produkcji; przeprowadzanie testów jakościowych, tworzenie tłumaczeń do gier, zbieranie i analiza danych, metodyka pracy kreatywnej itp.

**Jednostka organizująca praktykę może zawęzić lub rozszerzyć zakres przedmiotowy praktyki, jeśli taka potrzeba wynika ze specyfiki jednostki organizacyjnej lub efektywniej przyczyni się do osiągnięcia celów praktyki.**

**Miejsca praktyk zawodowych:**

* studia produkujące gry,
* firmy lokalizacyjne,
* firmy dostarczające usługi *quality assurance*,
* wydawnictwa growe,
* studia portujące gry,
* firmy dostarczające usługi community managementu,
* magazyny i czasopisma poświęcone grom.