

Ścieżki kariery w sektorze gier dla młodzieży NEET



Game Artist (2D, 3D, MOBILE, VR/AR)

OPIS ZADAŃ

Osoby te są odpowiedzialne za grafikę i koncepcje artystyczne w krajobrazie gry. Konieczna jest znajomość sztuki i jej zastosowań. Niezbędne jest posiadanie różnych umiejętności projektowania 2D i 3D (także AR/VR).

UMIEJĘTNOŚCI

- myślenie analityczne,
- dokładność,
- koncentracja na szczegółach,
- umiejętność przyjmowania informacji zwrotnej,
- kreatywność.

NARZĘDZIA (JĘZYKI PROGRAMOWANIA)

- Photoshop,
- Gimp (2D, mobile),
- 3DMax,
- Maya,
- Blender (3D/VR/AR),
- Silniki gier (Unity, Unreal)

OCZEKIWANE WYNAGRODZENIE (UE)

25 000 – 50 000 EUR rocznie
(w zależności od lokalizacji oraz lat doświadczenia)

MATERIAŁY EDUKACYJNE



Tester Gier

Testerzy są odpowiedzialni za testowanie wersji beta gry i znajdowanie błędów w procesie jej tworzenia. Rola ta jest traktowana jako juniorska w tworzeniu gry i ostatecznie może prowadzić do bardziej konkurencyjnych posad, takich jak programista gier lub projektant poziomów.

- myślenie analityczne,
- dokładność,
- skupienie na detalach,
- umiejętność przygotowania feedbacku.

- Mantis Bug Tracker,
- Bugtracker,
- Jira Software

20 000 – 40 000 EUR rocznie
(w zależności od lokalizacji oraz lat doświadczenia)



Menadżer Projektu

Osoby te są odpowiedzialne za zarządzanie projektami tworzenia gier oraz zabezpieczanie funduszy i inwestycji w proces tworzenia gier. Zakres roli może się różnić w zależności od firmy, ale ta rola ma kluczowe znaczenie dla sukcesu lub porażki projektu gry.

- praca zespołowa,
- umiejętność mediacji i rozwiązywania konfliktów,
- zarządzanie ryzykiem,
- zarządzanie harmonogramem projektu,
- zarządzanie budżetem,
- umiejętność pozyskiwania funduszy (w przypadku łączenia roli producenta),
- umiejętności negocjacyjne.

- MS Office,
- Asana,
- Slack,
- Komunikatory (na przykład Whatsapp lub Messenger)

50 000 – 100 000 EUR rocznie
(w zależności od lokalizacji oraz lat doświadczenia)



Programista Gier

Osoby te są odpowiedzialne za dynamikę gry i wprowadzanie artystycznej wizji w życie. Powinni mieć solidną wiedzę na temat umiejętności programowania i funkcjonowania silników gier. Kandydat powinien posiadać solidne umiejętności programistyczne.

- myślenie analityczne,
- logika,
- umiejętność programowania,
- optymalizacja kodu.

- C++ (Unreal),
- C# (Unity),
- Java (Mobile)

40 000 EUR – 100 000 EUR rocznie
(w zależności od lokalizacji oraz lat doświadczenia)



Projektant Poziomów

Osoby te są odpowiedzialne za tworzenie logiki poziomów oraz lokalizację zasobów i przeszkód dla gracza podczas akcji gry. Jest to unikalna rola w programowaniu gier.

- wyobraźnia przestrzenna,
- zrozumienie logiki gry,
- optymalizacja i organizacja poziomów gier.

- Unity,
- Unreal,
- Unreal blueprints,
- Banki assetów (narzędzie)

25 000 – 50 000 EUR rocznie
(w zależności od lokalizacji oraz lat doświadczenia)

