

Kształcenie:

Uniwersytet Łódzki

Wydział Matematyki i Informatyki

kierunek: informatyka (studia I i II stopnia)

ul. Banacha 22, 90-238 Łódź

tel. (42) 635 59 49

<https://www.math.uni.lodz.pl/>

e-mail: facmath@math.uni.lodz.pl

Politechnika Łódzka

Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej

kierunek: informatyka stosowana (studia I i II stopnia)

ul. Wólczańska 215, 90-924 Łódź

tel. (42) 631 36 03

<http://ftims.p.lodz.pl/>

e-mail: w-7@adm.p.lodz.pl

Spoleczna Akademia Nauk w Łodzi

kierunki: informatyka, grafika komputerowa - projektowanie gier i efektów specjalnych

ul. Sienkiewicza 9, 90-113 Łódź

tel. (42) 664 66 66

<https://lodz.san.edu.pl>

e-mail: uczelnia@san.edu.pl

Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa

Telewizyjna i Teatralna im. L. Schillera w Łodzi

kierunek: film animowany i efekty specjalne (studia 5-letnie jednolite)

ul. Targowa 61/63, 90-323 Łódź

tel. (42) 275 58 18

www.filmschool.lodz.pl

e-mail: operatorski@filmschool.lodz.pl

Więcej informacji

o zawodzie znajdziesz w:

Centrum Informacji i Planowania Kariery Zawodowej: w Łodzi:

ul. Wólczańska 49, 90-608 Łódź,

Tel. (42) 66 30 255, 66 30 273

oraz oddziałach:

w Piotrkowie Trybunalskim:

ul. Wojska Polskiego 2,

97-300 Piotrków Trybunalski

Tel. (44) 649 60 87, 647 74 01

w Sieradzu:

ul. 3 Maja 7, 98-200 Sieradz

Tel. (43) 822 81 84, 822 81 86

w Skierniewicach:

ul. Senatorska 10, 96-100 Skierniewice

Tel. (46) 833 39 74, 833 36 50



Wojewódzki Urząd
Pracy w Łodzi



Projektant aplikacji multimedialnych, animacji i gier komputerowych

Klasyfikacja Zawodów i Specjalności: 251302



<https://tiny.pl/tz3hr>, dostęp: 28.04.2020

Wojewódzki Urząd Pracy w Łodzi
Centrum Informacji
i Planowania Kariery Zawodowej
Oddział w Piotrkowie Trybunalskim

Projektant aplikacji multimedialnych, animacji i gier komputerowych tworzy i adaptuje do określonych warunków koncepcje gier, animacji lub aplikacji multimedialnych. W tym celu przygotowuje scenariusz i dokumentację projektową multimedialnych, definiuje założenia związane z docelowym użytkowaniem i współpracuje z zespołem realizującym projekt. Jest to zawód o bardzo szerokim zakresie kompetencji i wykonywanych zadań, dlatego osoby pracujące w tym zawodzie najczęściej specjalizują się w określonej dziedzinie. Specjalizacje te są na tyle szerokie, że w praktyce każda z nich może występować jako oddzielne stanowisko pracy.

Zadania zawodowe:

- opracowanie ogólnych założeń projektu na podstawie zebranych informacji od klienta; w przypadku gry komputerowej jest to tzw. mechanizm gry: fabułę, bohaterów, konstrukcję mapy lub planszy;
- przygotowanie projektu technicznego, tj. określenie odpowiedniej metodyki projektowej oraz technologii koniecznej do wykonania danej aplikacji multimedialnej czy gry;
- rozpisanie szczegółowych założeń w formie scenariusza (gry, animacji, projektu multimedialnego);
- przygotowanie projektu funkcjonalnego opisującego sposób pracy danej aplikacji z punktu widzenia jego użytkownika;

- testowanie funkcjonalności, atrakcyjności i dostępności aplikacji/gry dla użytkownika;
- współpraca z innymi projektantami w ramach zespołu projektowego, z programistami i analitykami oraz z klientem zamawiającym dany projekt.

Warunki podjęcia pracy w zawodzie:

Praca w zawodzie projektanta multimedialnych nie wymaga co prawda wykształcenia technicznego, jednak pracodawcy najchętniej zatrudniają absolwentów kierunków informatycznych o specjalnościach: grafika komputerowa i multimedia, projektowanie gier itp. Podstawowym kryterium jest wiedza na temat realizacji projektów multimedialnych, najlepiej poparta doświadczeniem (portfolio), umiejętność posługiwania się programami graficznymi (np. pakiet Adobe, CorelDraw) oraz znajomość podstaw programowania. Do tworzenia fabuły, dialogów czy opisu miejsc w grze zwykle pożądaną są osoby z dorobkiem literackim. Mile widziana jest także dobra znajomość języka angielskiego.

Wymagania psychofizyczne:

Specyfika pracy projektanta wymaga od kandydata przede wszystkim dużej kreatywności, twórczego podejścia do problemu oraz bogatej wyobraźni. Przydają się uzdolnienia artystyczne, zwłaszcza literackie. Od kandydatów oczekuje się dużej inicjatywy, odpowiedzialności i zaangażowania w realizację projektu, także cierpliwości i wytrwałości (przygotowanie np. gry może

trwać kilka lat). Kontakty z członkami zespołu projektowego wymagają posiadania umiejętności ułatwiających komunikację interpersonalną. Ciągłe zmiany na rynku gier i multimedialnych wymuszają konieczność ciągłego śledzenia nowinek i doskonalenia się w tym zakresie.

Przeciwwskazania do wykonywania zawodu:

Osoba niepełnosprawna poruszająca się na wózku inwalidzkim oraz z zaburzeniami w zakresie ruchów kończyn dolnych może pracować w zawodzie, o ile nie uniemożliwia ono przemieszczania się poza stanowisko pracy. Osoby niewidome oraz z dużymi zaburzeniami wzroku nie mogą liczyć na zatrudnienie z uwagi na specyfikę pracy przed monitorem. Konieczność częstych kontaktów ze współpracownikami utrudnia wykonywanie pracy przez osoby niesłyszące lub głuchonieme. Również upośledzenie umysłowe, ze względu na zadania wymagające dużej sprawności intelektualnej, uniemożliwia wykonywanie tego zawodu.

Możliwości i szanse zatrudnienia:

Projektant specjalizujący się w grafice multimedialnej może podjąć pracę w każdej większej firmie posiadającej dział reklamy, w agencjach reklamowych i fotograficznych, w studiach graficznych i telewizyjnych, wydawnictwach multimedialnych bądź otworzyć własne studio projektowe. Projektant gier z kolei znajdzie zatrudnienie u producentów i wydawców gier komputerowych.