



## Wniosek o współpracę ze studenckim asystentem badawczym Wydziału Psychologii i Kognitywistyki UAM

1. Imię i nazwisko osoby wnioskującej: Łukasz Kaczmarek
2. Tytuł projektu: Streaming gier wideo – ocena psychologiczna nagrań
3. Wymagania: Doświadczenie w oglądaniu streamów gier komputerowych (np. Twitch). Zainteresowanie problematyką gier komputerowych i streamingu gier. Swoboda w pracy z komputerem. Kompetencje interpersonalne. Dyspozycyjność, sumienność. Praca na miejscu w Laboratorium Psychofizjologii: Gaming & Streaming (zgodnie z ew. przepisami sanitarnymi).
4. Zadania studenta planowane w ramach asystentury: Zadanie polega na dokonaniu oceny zarejestrowanych nagrań streamingu gier komputerowych według wyróżnionych kryteriów. Osoba studencka zostanie poproszona o obejrzenie 36 godzin nagrań i ich ocenę – ciągłą w trakcie całego nagrania oraz na końcu przy użyciu skal szacunkowych.
5. Okres realizacji projektu<sup>1</sup>: do uzgodnienia

Poznań, 14.01.2024

Miejscowość i data

Podpis

<sup>1</sup> Okres realizacji projektu musi wynosić 30 dni.