



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

1. Imię i nazwisko osoby wnioskującej: Łukasz Kaczmarek
2. Tytuł projektu: Emocje w trakcie społecznej aktywności gamingowej
3. Wymagania: Doświadczenie w grze League of Legends. Swoboda w pracy z komputerem. Sumienność. Praca na miejscu w Laboratorium Psychofizjologii: Gaming & Streaming (zgodnie z ew. przepisami sanitarnymi).
4. Zadania studenta planowane w ramach asystentury: Zadanie polega na kodowaniu nagrań z rozgrywki League of Legends oraz interakcji pomiędzy graczami na podstawie nagrań wideo.
5. Okres realizacji projektu<sup>1</sup>: 01.03.2025 – 30.03.2025

Poznań, 13.01.2025  
Miejscowość i data

Podpis

---

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