



Oferta stażu

w programie POWR.03.01.00-00-S105/17-00

„Staże dla Humanistyki drugiej generacji”

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

„Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”

| |
|---|
| Nazwa i adres firmy: Divine Blacksmith |
| Staż na stanowisku: Junior Programista |
| Pod opieką (nazwisko): |
| Czas realizacji stażu: od 23.04.2018 do 27.07.2018 |
| Miejsce (adres): Gimnazjalna 2a/11 Bydgoszcz 85-007 |
| Dział / jednostka firmy: Development |
| Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków |
| <p>Stażysta będzie pracował w metodyce scrum. Na początku tygodnia będą przydzielone zadania na okres tygodnia lub dwóch. Po tym okresie nastąpi podsumowanie wykonania zadań.</p> <p>Student będzie otrzyma zadania z zakresu:</p> <ul style="list-style-type: none">- implementacji mechanik rozgrywki,- implementacji animacji postaci,- tworzenia algorytmów których efektem będzie budowa miast, |
| Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu |
| <p>zadanie 1: Dodanie mechaniki poruszania się postaci na podstawie danych odczytywanych z kontrolera gier.</p> <p>zadanie 2: Dodanie animacji chodu do modelu postaci i uruchomienie jej w momencie ruchu postaci gracza.</p> <p>zadanie 3: Generowanie dróg i budynków w mieście na podstawie złożonych algorytmów.</p> |



Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek

(prosimy wpisać wybrane pozycje z Arkusza Oceny Kompetencji i ich minimalny poziom)

| Wymagane kwalifikacje: | Wymagany poziom: |
|---------------------------|------------------|
| - Programowanie, | 2 |
| - Projektowanie mechanik, | 3 |

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

(prosimy wpisać te kompetencje z Arkusza, które będą doskonalone podczas stażu)

- Komunikacja interpersonalna,
- Praca zespołowa,
- Terminowość,
- Programowanie,

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

(prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)

- Debugowanie w środowisku Visual studio,
- Wykorzystanie złożonych algorytmów,

Najważniejsze efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

(prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)

WIEDZA

- Potrafi określić działanie poszczególnych elementów środowiska Unity3D
- Programuje zgodnie z przyjętą metodologią danej firmy

UMIĘJĘTNOŚCI

- Samodzielnie programuje nowe funkcjonalności w grze w języku programowania C#
- Korzysta z powszechnie znanych algorytmów przy wykonywaniu zadań
- Tworzy prototypy mechanik gry

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Dostosowuje się do dynamicznie zmieniających się warunków pracy, jakie zachodzą podczas programowania gier
- Samodzielnie ocenia czas potrzebny do wykonania zadania
- Poprawnie zgłasza błędy w kodzie przełożonemu



(Poniższe dotyczy tylko ofert kierowanych do otwartej rekrutacji dla osób zainteresowanych. Nie dotyczy osób, które samodzielnie znajdują staż.)

Kryteria rekrutacji

Jakie dodatkowe kryteria (oprócz profilu wymaganych kompetencji ze str. 1) powinna spełnić osoba starająca się o staż?

- Podstawowa znajomość środowiska Unity3D
- Podstawowa znajomość środowiska Visual Studio.

Oferty będą umieszczone na stronie WWW projektu.

Komisja rekrutacyjna oceni wszystkie kryteria (profil wymaganych kompetencji + dodatkowe kryteria) w skali 1 = spełnione / 0,5 = częściowo / 0 = niespełnione. Przy konkurencyjnych zgłoszeniach staż otrzyma osoba z najwyższą punktacją. W razie remisu zdecyduje rozmowa kwalifikacyjna.

Firma-stażodawca może włączyć przedstawiciel/-a/kę do komisji rekrutacyjnej.

Kontakt z zespołem UKW kierującym projektem: ukw.staze2018@gmail.com