



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 Grafik3D
Pod opieką (nazwisko):
Czas realizacji stażu: od 30.04.2018 do 31.07.2018
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">- Modyfikacji już istniejącego modelu postaci 3d,- Stworzenia modelu postaci 3D,- Stworzenia modeli przedmiotów,- Stworzenia modeli budynków
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>zadanie 1: Modyfikacja już istniejącego modelu wikinga w taki sposób by stał się krasnoludem, uwzględnia się zmianę proporcji postaci i modyfikacje poszczególnych elementów.</p> <p>zadanie 2: Stworzenie topora dla postaci w kilku wariantach.</p> <p>zadanie 3: Stworzenie chaty dla krasnoluda z pustym wnętrzem, aby mógł tam wejść.</p>



Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek

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

Wymagane kwalifikacje:	Wymagany poziom:
- Projektowanie graficzne	2
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych (Unity)	2

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Komunikacja interpersonalna,
- Praca zespołowa,
- Terminowość,
- Projektowanie graficzne,
- Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych (Unity)

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Znajomość środowiska Blender do tworzenia grafiki 3d,
- Tworzenie modeli 3D,
- Tworzenie tekstur dla modeli 3D,

Najważniejsze efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Wybiera możliwie najefektywniejsze metody tworzenia i animacji modeli 3D w programie Blender

UMIĘJĘTNOŚCI

- Samodzielnie modyfikuje i tworzy modele 3D w programie Blender zgodnie z oczekiwaniami zleceniodawcy

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Dostosowuje się do dynamicznie zmieniających się warunków pracy, jakie zachodzą podczas projektowania gier



(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?

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