



Oferta stażu

„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: iQor Global Services Poland Sp. z o.o. Fordońska 248g 85-766, Bydgoszcz
Staż na stanowisku: Gamification Designer
Pod opieką (nazwisko):
Czas realizacji stażu: 4 czerwca 2018 - 31 sierpnia 2018
Miejsce (adres): Fordońska 248g 85-766, Bydgoszcz
Dział / jednostka firmy: Custom Interaction Solutions
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
Do obowiązków stażysty, będzie należeć rozwijanie projektu grywalizacji w firmie, we współpracy z zespołem operacyjnym oraz informatycznym. Stażysta będzie odpowiedzialny za opracowanie oraz testowanie zasad wprowadzanej grywalizacji. W późniejszych miesiącach stażysta będzie uczestniczył przy wdrażaniu projektu.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
zadanie 1: Projektowanie spójności elementów growych, zastosowanych w projekcie grywalizacji firmy
zadanie 2: Tworzenie dokumentacji projektowej
zadanie 3: Koordynacja współpracy międzydziałowej
Profil kompetencji wymaganych od kandydatów/kandydatek (prosimy wpisać wybrane pozycje z Arkusza Oceny Kompetencji i ich minimalny poziom; lepiej nie od razu maksymalny, bo wtedy trudno wykazać postęp podczas stażu)
Komunikacja interpersonalna - 3 Projektowanie narracji - 2 Pisanie kreatywne - 1 Tworzenie dokumentacji - 1 Projektowanie systemów motywacyjnych - 3



<p style="text-align: center;">Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów (prosimy wpisać te kompetencje z Arkusza, które będą doskonalone podczas stażu)</p>
<p>Komunikacja interpersonalna, Projektowanie narracji, Pisanie kreatywne, Tworzenie dokumentacji, Projektowanie systemów motywacyjnych, Język angielski, Marketing , Zarządzanie projektem, Dbałość o szczegóły.</p>
<p style="text-align: center;">Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów (prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)</p>
<p>Tworzenie dokumentacji projektowej Projektowanie grywalizacji</p>
<p style="text-align: center;">Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu (prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)</p>
<p>WIEDZA</p> <ul style="list-style-type: none">• Czyta oraz tworzy instrukcje procesowe.• Zarządza złożonymi projektami biznesowymi.
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <ul style="list-style-type: none">• Tłumaczy procesy operacyjne na język gry.• Dokumentuje procesy twórcze na potrzeby implementacji
<p>KOMPETENCJE MIĘKKIE</p> <ul style="list-style-type: none">• Dostosowuje się do dynamicznie zmieniających się warunków pracy, jakie zachodzą podczas projektowania.

*Zadaniem opiekuna/-nki stażu jest miesięczne raportowanie postępów w osiąganiu ww. efektów, więc lepiej mieć ich kilka niż kilkanaście do monitorowania.



Formułka opisów efektów kształcenia składa się z trzech komponentów:

1. [CO ROBI?] Czasownik aktywny (jeden na efekt) opisujący konkretną czynność, której wykonanie można zaobserwować i zmierzyć / ocenić. Oto lista [przykładowych czasowników](#). Np. "Projektuje..."
2. [Z CZYM?] Przedmiot tej czynności. Np. "...prace graficzne..."
3. [W JAKI SPOSÓB?] Opis zakresu, konkretnych narzędzi / metod i/lub poziomu jakości czy szczegółowości. Np. "...z wykorzystaniem oprogramowania do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej"

Przykładowo:

- [Wiedza] Określa efekty możliwe do uzyskania w druku cyfrowym i offsetowym
- [Umiejętność] Samodzielnie tworzy assety 3D i animacje w programie Unity
- [Kompetencje] 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? Można określić dowolny obszar wiedzy / umiejętności doświadczenia niewymieniony w [Arkuszu Oceny Kompetencji](#). Na przykład:

- Umiejętność wykonywania konkretnego zadania, np. tworzenie assetów 2D w UE4
- Konkretny rodzaj dorobku, np. samodzielnie zrobiony level gry wideo, albo portfolio własnej twórczości literackiej
- Dobra znajomość danego języka obcego
- Praktyczna znajomość technologii VR

•

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