



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: SP-Media Przemysław Szliep
Staż na stanowisku: Asystent ds. Marketingu
Pod opieką (nazwisko): Szliep
Czas realizacji stażu: od 1 lipca do 30 września 2018 r
Miejsce (adres): ul.Przemysłowa 7a/24, 89-400 Sępólno Krajeńskie
Dział / jednostka firmy: Siedziba główna
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>1. Etap wdrożenia Staż rozpocznie się od zapoznania stażysty z jego stanowiskiem pracy oraz specyfiką funkcjonowania przedsiębiorstwa.</p> <p>2. Asystowanie Następnie stażysta rozpocznie asystowanie przy realizacji zadań określanych przez opiekuna stażu. Zadania w niniejszym etapie będą ściśle powiązane z zadaniami pracowników przedsiębiorstwa. Dzięki temu stażysta będzie stopniowo uczył się od innych, bardziej doświadczonych osób dążąc do większej samodzielności.</p> <p>3. Ćwiczenia samodzielne Czas na samodzielną pracę w oparciu o wyuczone podczas asystowania umiejętności z zakresu: - tworzenia projektów graficznych do publikacji w sieci internetowej zgodnie z indywidualnymi wytycznymi (np. specyfikacją grafik na portale społecznościowe) - tworzenie materiałów graficznych do wydruku - tworzenie treści marketingowych (blog, teksty pod materiały reklamowe) - tworzenie prostych stron www (podstawy HTML, CSS i SCSS</p>
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>zadanie 1: Projektowanie materiałów graficznych pod druk oraz publikację w sieci internetowej według specyfikacji (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)</p> <p>zadanie 2: Projektowanie i kodowanie stron www z zachowaniem zasad RWD</p> <p>zadanie 3: Pisanie treści marketingowych (na blog, media społecznościowe i inne)</p>



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
- Praca zespołowa - 3
- Dbłość o szczegły - 4
- Pisanie kreatywne - 3
- (Współ)praca z mediami społecznościowymi - 3

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Komunikacja interpersonalna
- Praca zespołowa
- Dbłość o szczegły
- Pisanie kreatywne
- (Współ)praca z mediami społecznościowymi
- Terminowość
- (E-)pisanstwo (webwriting, copywriting)
- Obsługa edytorów blogów i stron internetowych (WordPress, PrestaShop)

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Zarządzanie czasem
- Obsługa CRM
- Obsługa narzędzi graficznych (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator)
- HTML5, CSS3, SCSS,

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Charakteryzuje projekty graficzne (poligraficzne i do publikacji w internecie)
- Omawia i wyjaśnia wybrane narzędzia i techniki pracy z zakresu grafiki i podstaw tworzenia stron www



UMIEJĘTNOŚCI

- Tworzenie projektów graficznych pod wydruk i publikację w internecie
- Korzysta z programów Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, WordPress
- Samodzielnie przygotowuje treści reklamowe i marketingowe

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Sprawnie komunikuje się z zespołem
- Ocenia projekty graficzne formułując własne opinie i sądy
- Samodzielnie podejmuje decyzje i szuka rozwiązania problemów
- Zauważa zależności pomiędzy decyzjami w fazie projektowania i kodowania

(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