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: Ośrodek Chopinowski w Szafarni
Staż na stanowisku: specjalista ds. promocji i marketingu
Czas realizacji stażu: od **1 lipca 2018** do **30 września 2018** (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): Szafarnia 1, 87-404 Radomin
Dział / jednostka firmy:
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
Stażystka będzie uczestniczyć w następujących pracach: - prowadzenie kampanii reklamowych i promocyjnych; - promowanie produktów w postaci koncertów, konkursów, warsztatów oraz zwiększanie efektywności sprzedaży i rozpoznawalności Ośrodka Chopinowskiego w Szafarni; - prowadzenie portali społecznościowych Ośrodka; - aktywna współpraca z innymi osobami i firmami; - redagowanie informacji prasowych, artykułów o Ośrodku, Szafarni i F. Chopinie; - Kontakt z mediami, wysyłanie, zamieszczanie informacji o koncertach i innych wydarzeniach; - aktualizacja strony www.szafarnia.art.pl; - przygotowywanie programów na koncerty, spektakle, wystawy itp.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
zadanie 1: przygotowanie, edycja oraz rozpowszechnianie treści w Social Mediach; **zadanie 2:** tworzenie baz danych; **zadanie 3:** redagowanie tekstów, które zostaną umieszczone na stronie www ośrodka.
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)
• Marketing (2); • (Współ)praca z mediami społecznościowymi (3); • Researching i zarządzanie informacją (2); • Praca w zespole (2); • Język angielski (3);

- Organizacja eventów (1);

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów
(prosimy wpisać te kompetencje z Arkusza, które będą doskonalone podczas stażu)

- Praca w zespole;
- Marketing;
- (Współ)praca z mediami społecznościowymi;
- Terminowość;
- Dbałość o szczegóły;
- Komunikacja interpersonalna;
- Tworzenie dokumentacji;
- Researching i zarządzanie informacją.

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów
(prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)

- Obsługa klientów;
- Rozpowszechnianie kultury;
- Rozwiązywanie problemów;
- Organizacja imprez kulturalnych;
- Tworzenie projektów graficznych.

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu
(prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)

WIEDZA
- Poznaje prace w instytucji kultury;
- Poznaje przydział pracy pracowników;
- Uporządkowuje wiedzę dotyczącą życia i twórczości Fryderyka Chopina;
- Poszerza warsztat redaktorski;
- Tworzy bazy danych;

UMIEJĘTNOŚCI
- Umieszcza wpisy w mediach społecznościowych;
- Śledzi trendy w Social Mediach;
- Pomaga rozwiązywać konflikty w mediach społecznościowych;
- Zgromadza potrzebną dokumentacje;
- Planuje strategie marketingowe;
- Swobodnie porusza się po stronie www ośrodka.

KOMPETENCJE MIĘKKIE
- Komunikuje się z klientami na wysokim poziomie;
- Pracuje bardzo dobrze w zespole;

- Sprawnie wykonuje zadania;
- Samodzielnie podejmuje decyzje;
- Ułatwia komunikacje między klientami, a personelem przez Social Media.

*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