



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: Fabryka Kart Trefl-Kraków Sp. z o.o.;
Staż na stanowisku: Tester Gier
Czas realizacji stażu: od 1.07 do 30.09 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): Podłęże 650, 32-003 Podłęże
Dział / jednostka firmy:
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
Uczestnik po rozpoczęciu stażu zostanie zaznajomiony z organizacją pracy i procedurami panującymi wewnątrz firmy. Zostanie stopniowo wdrożony w proces testowania nowo powstających gier planszowych oraz prototypów. Stażysta zostanie zaznajomiony również z innymi zakresami działania firmy tyczącymi się dystrybucji gier.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
zadanie 1: Tworzenie dokumentacji gier zadanie 2: Testowanie gier pod kątem mechaniki zadanie 3: Analizowanie nadesłanych prototypów
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)
<ul style="list-style-type: none">● Komunikacja interpersonalna - 2● Praca zespołowa - 2● Terminowość - 2● Dbłość o szczegóły - 2● Tworzenie dokumentacji - 2● Język angielski - 3● Testowanie / ewaluacja gier - 2● Znajomość gier i rynku gier - 2



<p style="text-align: center;">Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów (prosimy wpisać te kompetencje z Arkusza, które będą doskonalone podczas stażu)</p>
<ul style="list-style-type: none">• Komunikacja interpersonalna• Praca zespołowa• Terminowość• Dbłość o szczegóły• Tworzenie dokumentacji• Testowanie / ewaluacja gier• Znajomość gier i rynku gier
<p style="text-align: center;">Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów (prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)</p>
<ul style="list-style-type: none">• Rozwiązywanie problemów mechanicznych• Dzielenie się zdobytą wiedzą• Stosowanie zdobytej wiedzy w praktyce
<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">• Potrafi rozłożyć grę na czynniki pierwsze• Zna charakterystykę rynku gier• Analizuje gry pod kątem mechaniki oraz estetyki• Zostaje zaznajomiony z technologią wykonywania gier planszowych oraz jej dystrybucji
<p>UMIEJĘTNOŚCI</p> <ul style="list-style-type: none">• Samodzielnie potrafi stworzyć dokumentację projektową• Projektuje mechaniki zgodnie z ich przeznaczeniem
<p>KOMPETENCJE MIĘKKIE</p> <ul style="list-style-type: none">• Wykonuje powierzone mu zadania• Wykazuje się kompetencjami interpersonalnymi• Potrafi umiejętnie zarządzać czasem przydzielonym na poszczególne zadania

*Zadaniem opiekuna/-nki stażu jest miesięczne raportowanie postępów w osiągnięciu 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