



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: Huuuge Games Sp. z o. o. ul. Storrady Świętosławy 1A/501, 71-602 Szczecin
Staż na stanowisku: Tester Gier
Czas realizacji stażu: od do (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): ul. Towarowa 36, 85-746 Bydgoszcz
Dział / jednostka firmy: Production
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>Uczestnik po rozpoczęciu stażu zostanie zaznajomiony z organizacją pracy i procedurami panującymi wewnątrz firmy oraz zostanie przeszkolony z obsługi narzędzi i sprzętu w biurze.</p> <p>W kolejnym etapie przedstawiona zostanie dokumentacja projektu, przy pomocy której student zapozna się z rozwijanym produktem. Po przyswojeniu wymaganych informacji stażysta rozpocznie pracę na stanowisku testera, która polegać będzie na testowaniu nowych funkcjonalności dostarczonych przez dział deweloperski oraz ich wpływu na pozostałe funkcjonalności. Głównymi zadaniami przyjętego na staż na tym stanowisku będzie manualne testowanie aplikacji mobilnych, tworzenie dokumentacji testowej i raportowanie znalezionych błędów na platformach iOS i Android.</p>
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>zadanie 1: Manualne testy funkcjonalne nowych elementów gier, wykonywane przy pomocy gotowych przypadków testowych oraz eksploracyjne.</p> <p>zadanie 2: Manualne testy regresyjne funkcjonalności, w celu weryfikacji ich poprawnego działania po wprowadzeniu zmian w innych obszarach gry.</p> <p>zadanie 3: Manualne testy certyfikacyjne przed publikacją gier na Apple App Store i Google Play.</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 - 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">● Obsługa programu do zarządzania projektem Jira● Testy gier na urządzeniach mobilnych iOS i Android● Praca w metodykach zwinnych
<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">● Student zna proces testowania gier mobilnych● Wymienia kroki cyklu życia błędu● Zna wymagania stawiane aplikacjom mobilnym aby mogły być opublikowane na Apple App Store i Google Play
<p>UMIĘJĘTNOŚCI</p> <ul style="list-style-type: none">● Student przeprowadza funkcjonalne, regresyjne i certyfikacyjne testy aplikacji mobilnej● Czyta i tworzy dokumentację testową dla testowanego projektu● Poznaje mechaniki działania gier free-to-play gatunku social casino
<p>KOMPETENCJE MIĘKKIE</p> <ul style="list-style-type: none">● Student samodzielnie wykonuje powierzone mu przez opiekuna obowiązki● Współpracuje w zespole ludzi o zróżnicowanych rolach i umiejętnościach● Nauka terminowości poprzez umiejętne organizowanie sobie pracy

*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 szczególności. 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

- Rozwiązanie testu sprawdzającego kompetencje przesyłanego na maila oraz rozmowa rekrutacyjna w biurze Huuuge Games.

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