



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: Better S.C. / Aleja Rzeczypospolitej 20/137 02-972 Warszawa |
| Staż na stanowisku: PR Specialist |
| Czas realizacji stażu: od 8 października 2018 do 8 stycznia 2019 (łącznie 360 h; 120 h / m-c) |
| Miejsce (adres): Better S.C. Aleja Rzeczypospolitej 20/137 02-972 Warszawa |
| Dział / jednostka firmy: Dział marketingowy |
| Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków |
| Część informacyjna: <ul style="list-style-type: none">- Przedstawienie najważniejszych zagadnień z branży gier wideo- Przedstawienie firm tworzących branżę gier wideo- Zagadnienie PR i marketingu w kontekście gier- Wprowadzenie do tworzenia planu komunikacji i planu marketingowego- Wprowadzenie do social media Część praktyczna: <ul style="list-style-type: none">- Tworzenie i weryfikacja listy mediów- Nawiązywanie relacji z mediami i influencerami- Współpraca z markami i klientami- Współpraca z działem biznesowym |
| Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu |
| Zadanie 1: Tworzenie i weryfikacja listy mediów Zadanie 2: Nawiązywanie relacji z mediami i influencerami Zadanie 3: Przygotowanie tekstów do social media Zadanie 4: Kontakt z partnerami biznesowymi |
| 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
- Terminowość 4
- Pisanie kreatywne 4
- Projektowanie graficzne 3
- Język angielski 5
- Marketing 3
- Organizacja eventów 2
- Techniki kreatywne (np. brainstorming) 3
- Warsztat redaktorski i formy dziennikarskie 3
- Researching i zarządzanie informacją 3
- (Współ)praca z mediami społecznościowymi 3

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Warsztat redaktorski i formy dziennikarskie
- Researching i zarządzanie informacją
- (Współ)praca z mediami społecznościowymi
- Komunikacja interpersonalna
- Praca zespołowa
- Terminowość
- Pisanie kreatywne
- Projektowanie graficzne

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Negocjowanie warunków umowy
- Współorganizacja stoisk targowych
- Testowanie gier wideo
- Znajomość branży gier wideo
- Współpraca przy tworzeniu kreacji
- Współpraca w przygotowywaniu pitch doców
- Współpraca przy tworzeniu harmonogramów oraz budżetów

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

-



UMIEJĘTNOŚCI

- Potrafi przygotować plan komunikacji
- Potrafi przygotować budżet
- Potrafi przygotować treści na media społecznościowe
- Potrafi oceniać potencjał biznesowy potencjalnych partnerów
- Potrafi zweryfikować listę mediów i dopasować kontakty do bieżącej potrzeby
- Znajomość narzędzi SentiOne, Mailchimp, Gmail

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Potrafi nawiązać relacje z mediami i youtuberami
- Dostosowuje użyte środki komunikacji do wybranego projektu

*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

•

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