



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: KLABATER S.A. ul. Jagiellońska 88, 00-992 Warszawa
Staż na stanowisku: Sound Designer
Czas realizacji stażu: od 1.03.2019 do 31.05.2019 (łącznie 360 h; 120 h / m-c; od 20 do 40 h w tygodniu)
Miejsce (adres): ul. Jagiellońska 88, 00-992 Warszawa
Dział / jednostka firmy: Kraken Unleashed
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>Stażysta na początku zostanie zaznajomiony z metodami pracy, narzędziami oraz projektem przy którym będzie pracował. Następnie studentowi przedstawiona zostanie dokumentacja projektu, na bazie której odbywa się praca w studiu.</p> <p>Następnie student zajmuje się wykonywaniem zadań związanych z kompozycją dźwięku</p> <ul style="list-style-type: none">- Edycja i tworzenie efektów dźwiękowych- Implementacja efektów dźwiękowych oraz muzycznych w projekcie- Tworzenie dokumentacji projektowej dotyczącej udźwiękowienia
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>Zadanie 1: Przystosowanie nagranych dźwięków na użytek projektu. Oczyszczenie efektów dźwiękowych z szumów otoczenia czy normalizacja poziomu głośności.</p> <p>Zadanie 2: Tworzenie dokumentacji stanu udźwiękowienia gry.</p> <p>Zadanie 3: Pomoc przy nagrywaniu i edycji nowych efektów dźwiękowych.</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)
Praca zespołowa 2, Dbałość o szczegóły 2, Terminowość 2, Techniki kreatywne (np. brainstorming) 3,



Digitalizacja zasobów 3,

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów (prosimy wpisać te kompetencje z Arkusza , które będą doskonalone podczas stażu)
Praca zespołowa Dbłość o szczegóły Terminowość Techniki kreatywne (np. brainstorming) Digitalizacja zasobów
Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów (prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)
- Tworzenie i obróbka efektów dźwiękowych - Praca nad istniejącym wcześniej projektem - Praca w zespole Indie
Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu (prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW)
WIEDZA <ul style="list-style-type: none">• Sprawnie określa ilość czasu potrzebną na wykonanie zadania na podstawie przedstawionej dokumentacji.• Znajomość programów do obróbki dźwięku
UMIEJĘTNOŚCI <ul style="list-style-type: none">• Tworzenie efektów dźwiękowych na potrzeby gry komputerowej
KOMPETENCJE MIĘKKIE <ul style="list-style-type: none">• Sprawnie komunikuje się z partnerami w pracy zespołowej.

*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

