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: Grafik 2D
Czas realizacji stażu: od **11.02.2019** do **15.05.2019** (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
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. **Następnie student zajmuje się wykonywaniem zadań związanych z tworzeniem i edycją grafiki** **- tworzenie elementów graficznych na podstawie przedstawionych wytycznych** **- projektowanie i edycja elementów interfejsu użytkownika** **- przygotowanie materiałów reklamowych i promocyjnych** **- doskonalenie umiejętności obsługi programów do grafiki rastrowej**
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
Zadanie 1: Stworzenie grafiki promocyjnej do postu na facebooku zgodnie z otrzymanymi wytycznymi. Zadanie 2: Stworzenie brakujących elementów interfejsu. Zadanie 3: Tworzenie biblioteki referencyjnej na podstawie opisu pod tworzone modele 3d
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, Projektowanie graficzne 4

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów (prosimy wpisać te kompetencje z Arkusza, które będą doskonalone podczas stażu)
Praca zespołowa Dbałość o szczegóły Terminowość Techniki kreatywne (np. brainstorming) Projektowanie graficzne
Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów (prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu)
- Tworzenie i projektowanie interfejsu gry komputerowej - 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 ● Stosuje metody kompozycji graficznej ● Objaśnia fachową terminologię z teorii i praktyki grafiki komputerowej.
UMIEJĘTNOŚCI ● Samodzielnie modyfikuje i tworzy grafiki 2D w programie Adobe Photoshop zgodnie z otrzymanymi wytycznymi
KOMPETENCJE MIĘKKIE ● Potrafi samodzielnie podejmować decyzje ● 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