

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: Dideros Studio - Gdańsk |
| Staż na stanowisku: QA specialist/ junior game designer |
| Czas realizacji stażu: od 1.03.2019 r. do 30.05.2019 r. (łącznie 360 h; 120 h / m-c) |
| Miejsce (adres): |
| Dział / jednostka firmy: |
| Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków |
| Stażysta będzie odpowiedzialny za testowanie i implementację poprawek do kodu gry, realizację zadań programistycznych przy platformie Flash oraz testowanie funkcjonalności platformy internetowej |
| Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu |
| Zadanie 1: sporządzenie listy bugów poziomu gry Zadanie 2: sporządzenie opisu problemów i planu ich rozwiązania dla narzędzia interaktywnego w ramach platformy Zadanie 3: rozwiązanie problemów kodu w środowisku Flash Builder lub podobnym, w oparciu o wskazane narzędzia |
| 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 1 Terminowość 2 Dbałość o szczegóły 2 Język angielski 2 Projektowanie mechanik 1 Testowanie/ ewaluacja gier 2 |

| |
|---|
| Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów (prosimy wpisać te kompetencje z Arkusza , które będą doskonalone podczas stażu) |
|---|

| |
|--|
| Praca zespołowa Terminowość Dbłość o szczegóły Programowanie Obsługa silników tworzenia gier cyfrowych (Starling) Język angielski |
| Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów (prosimy wpisać dodatkowe kompetencje, które będą doskonalone podczas stażu) |
| Znajomość systemu projektowego JIRA Znajomość rozproszonych systemów kontroli wersji |
| Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu (prosimy opracować wspólnie z koordynatorem ds. staży z UKW) |
| WIEDZA ● |
| UMIEJĘTNOŚCI ● |
| KOMPETENCJE MIĘKKIE ● |

*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