



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: STUDIO KREACJI WIZUALNEJ ERKA
Staż na stanowisku: GRAFIK
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): KRÓLOWEJ JADWIGI 4A/1, 85-231 BYDGOSZCZ
Dział / jednostka firmy:
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<ul style="list-style-type: none">• Projektowanie prac graficznych na potrzeby Internetu.• Przygotowywanie projektów graficznych do druku cyfrowego oraz offsetowego.• Tworzenie projektów graficznych według określonych wytycznych.• Nauka podstawowych zasad kompozycji i typografii.• Obsługa plotera tnącego.• Doskonalenie umiejętności obsługi programów do grafiki rastrowej i wektorowej (Adobe Photoshop, CorelDRAW)
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>Zadanie 1: Projektowanie graficzne obiektów rastrowych oraz wektorowych w programach do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej (Adobe Photoshop, CorelDRAW).</p> <p>Zadanie 2: Kreowanie marki, nazwy, koncepcji reklamowej oraz identyfikacji wizualnej (logotyp, wizytówki, ulotki, foldery, papier reklamowy, itp.).</p> <p>Zadanie 3: Przygotowanie plików graficznych do druku.</p> <p>Zadanie 4: Przygotowywanie materiałów potrzebnych do wykonania reklamy mobilnej, reklamy zewnętrznej oraz wewnętrznej.</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)
<ul style="list-style-type: none">• Komunikacja interpersonalna 3• Praca zespołowa 3• Dbłość o szczegóły 3• Projektowanie graficzne 3• Wizualizacja wiedzy i informacji 2



Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

- Praca zespołowa
- Dbłość o szczegóły
- Projektowanie graficzne
- (Współ)praca z mediami społecznościowymi

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Tworzenie obiektów grafiki rastrowej w programie Adobe Photoshop.
- Tworzenie obiektów grafiki wektorowej w programie CorelDRAW.
- Przygotowywanie publikacji oraz prac graficznych do drukowania techniką cyfrową oraz offsetową.
- Przygotowywanie obiektów graficznych do cięcia na ploterze tnącym.
- Dobór odpowiedniego oprogramowania i narzędzi do cyfrowej obróbki grafiki komputerowej.
- Praktyczne wykorzystanie plotera tnącego .
- Realizacja przygotowanych wcześniej projektów .

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Omawia wybrane narzędzia i techniki pracy z zakresy grafiki użytkowej, kompozycji i typografii.
- Objaśnia fachową terminologię z teorii i praktyki grafiki komputerowej.
- Określa efekty możliwe do uzyskania w druku cyfrowym i offsetowym.

UMIĘJĘTNOŚCI

- Dobiera odpowiednie oprogramowanie do tworzenia grafiki rastrowej i wektorowej.
- Samodzielnie podejmuje decyzje dotyczące realizacji projektów grafiki rastrowej i wektorowej.

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Krytycznie interpretuje konkretne dzieła graficzne, formułując własne opinie i sądy.
- Sprawnie komunikuje się z partnerami w pracy zespołowej.

*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