



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: Remi Vision Sp. z o.o. Sp. k.
Staż na stanowisku: Tester Gier / Quality Assurance Engineer
Czas realizacji stażu: od 06-03-2019 do 07-06-2019 (łącznie 360 h; 120 h / m-c)
Miejsce (adres): ul. Gajowa 85/102, 85-087 Bydgoszcz
Dział / jednostka firmy: Dział testów / główna siedziba
Planowany przebieg stażu i zakres obowiązków
<p>Uczestnik po rozpoczęciu stażu zostanie zapoznany z podstawowymi zasadami panującymi w firmie oraz możliwościami współpracy z zespołem.</p> <p>Następnym etapem dla stażysty będzie zapoznanie się z podstawową dokumentacją testów uwzględnianych listę niezbędnych przypadków do sprawdzenia przed wypuszczeniem każdej nowej wersji gry. Po pozytywnej weryfikacji zrozumienia przedstawionych materiałów stażysta będzie mógł rozpocząć praktyczną pracę. Do podstawowych obowiązków stażysty będzie należeć:</p> <ul style="list-style-type: none">- testowanie gier w wersji developerskiej zgodnie z arkuszem testów,- testowanie gier w wersji oficjalnie opublikowanej na platformach dystrybucji zgodnie z arkuszem testów,- testowanie nowo wprowadzanych funkcjonalności w grach,- testowanie nowych elementów w grze pod kątem ich prawidłowego działania z ustaloną mechaniką,- aktualizacja dokumentów z arkuszami testowymi zgodnie z przedstawionymi wytycznymi,- raportowanie w przypadku odnalezienia błędów w grze,- raportowanie po zakończonych testach gier,- udział w spotkaniach mających na celu usprawnienie testów.
Przykładowe zadania, które będą realizowane podczas stażu
<p>Zadanie 1 Zapoznać się z schematem pracy testera gier.</p> <p>Zadanie 2 Na podstawie dokumentacji przetestować developerskie wersje gier.</p> <p>Zadanie 3 Na podstawie dokumentacji przetestować opublikowane wersje gier.</p> <p>Zadanie 4</p>



Przeanalizować i rozpisać nowe elementy w scenariuszu testowym gier.

Zadanie 5

Przeanalizować i rozpisać nowe funkcjonalności w scenariuszu testowym gier.

Zadanie 6

Usprawnić arkusz testowy.

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 - 5
- Dbłość o szczegóły - 4
- Tworzenie dokumentacji - 4
- Język angielski - 2
- Testowanie / ewaluacja gier - 5
- Techniki kreatywne - 2

Przewidywany rozwój kompetencji z programu studiów

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

- Komunikacja interpersonalna
- Praca zespołowa
- Terminowość
- Dbłość o szczegóły
- Tworzenie dokumentacji
- Język angielski
- Testowanie / ewaluacja gier
- Techniki kreatywne

Przewidywany rozwój kompetencji spoza programu studiów

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

- Nauka zasad testowania gier
- Nauka pakietu programów z gogle docs
- Obsługa programu do raportowania błędów
- Współpraca z zespołem oraz nauka skutecznej komunikacji

Najważniejsze* efekty kształcenia oczekiwane na zakończenie stażu

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

WIEDZA

- Poznanie metodologii testowania z wykorzystaniem komend wpisywanych do konsoli.
- Poznanie nowych narzędzi: do raportowania błędów oraz automatyzacji wybranych scenariuszy testowych.
- Poznanie metodologii usprawniania i ulepszania testów w grach.



UMIĘJĘTNOŚCI

- Nauka testowania oraz opisywania zauważonych błędów.
- Nauka wykorzystywania i automatyzacji narzędzi ułatwiających pracę testera gier.
- Nauka logicznego myślenia.

KOMPETENCJE MIĘKKIE

- Nauka współpracy w zespole.
- Nauka współpracy podczas spotkań omawiających nowe funkcjonalności.
- Nauka terminowości oraz systematyczności wykonywanych obowiązków.

*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

- Zapoznanie się z grami firmy Remi Vision.
- Wykonanie zadania sprawdzającego podstawowe umiejętności analityczne.
- Wykonanie zadania sprawdzającego umiejętności analizy i zrozumienia działania wybranej funkcjonalności z gier Remi Vision.



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