



# PATRONAGE



# 2013

# O NAS

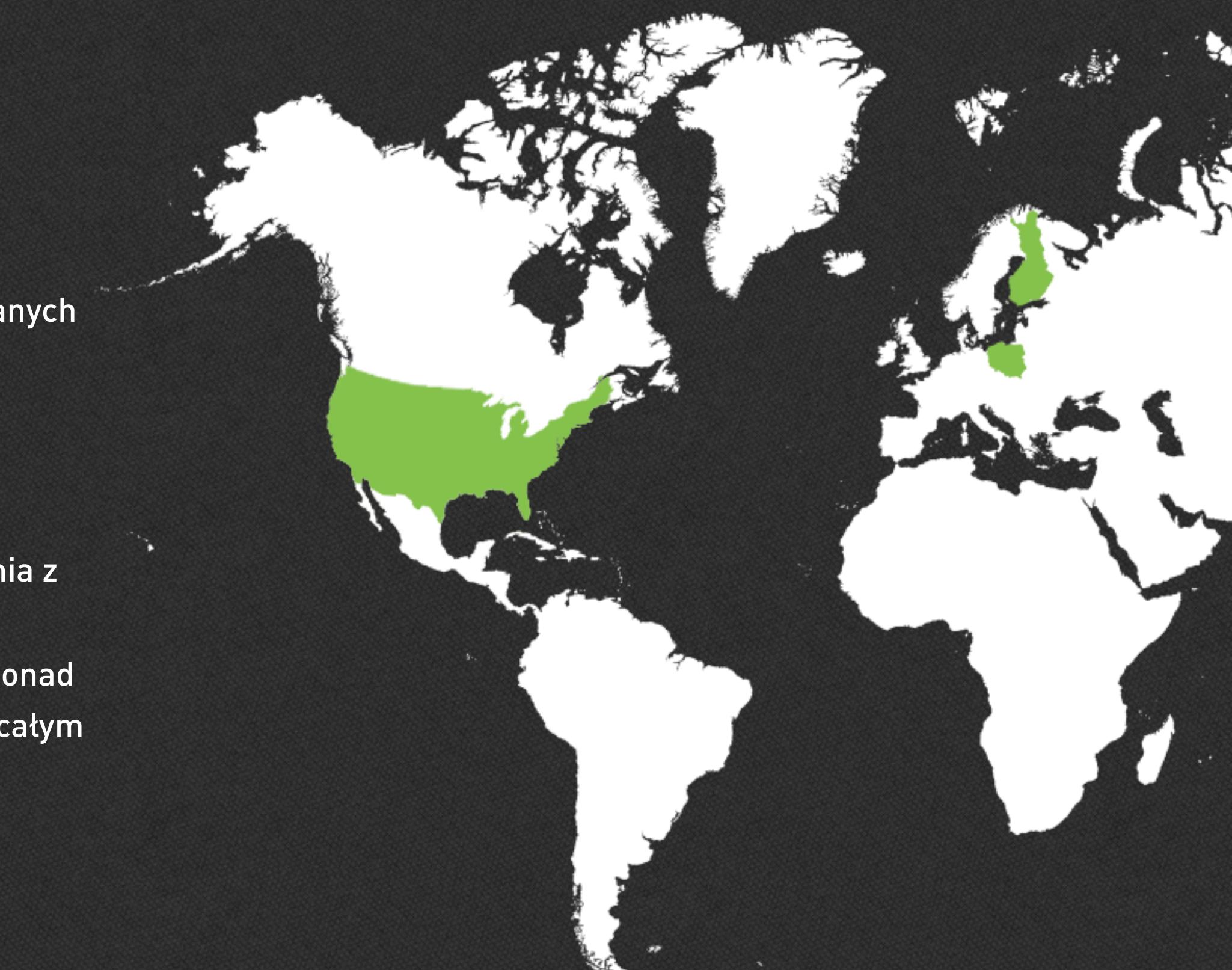


BLStream specjalizuje się w zaawansowanych rozwiązańach mobilnych i webowych.

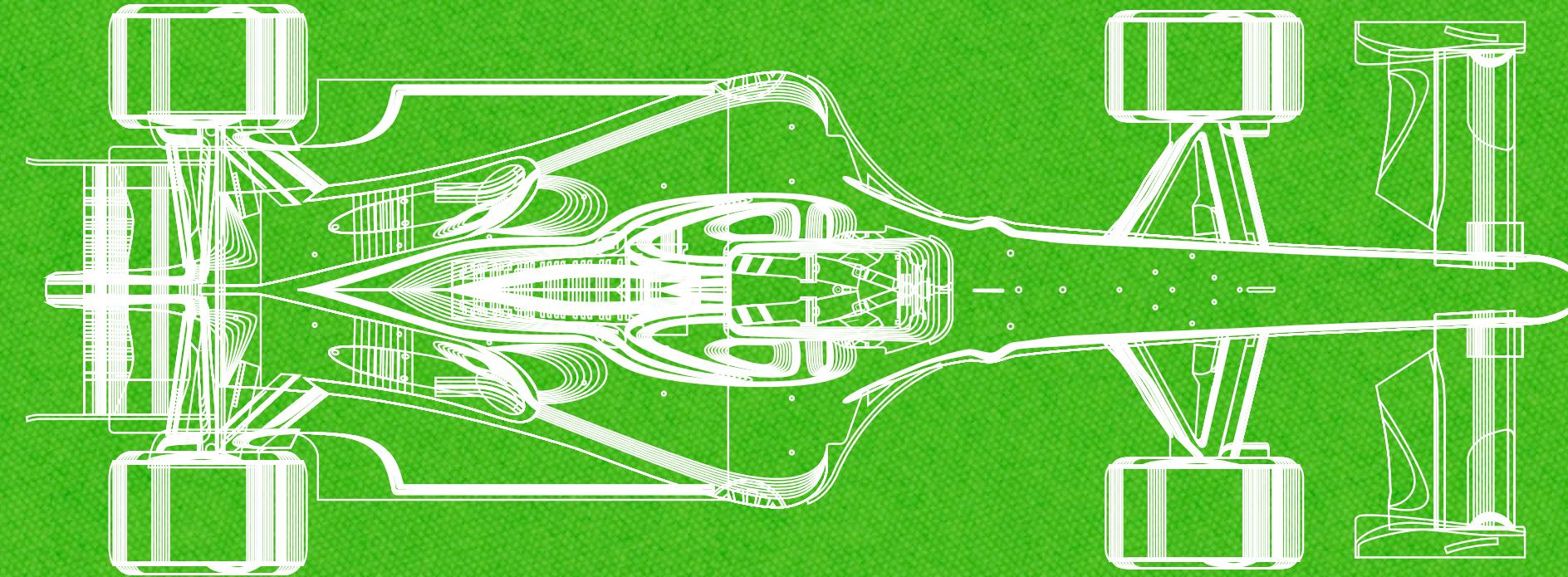
Od 1999 r. jesteśmy zaufanym partnerem wiodących firm w sektorze komunikacji, technologii i marek konsumenckich.

Łączymy kunszt inżynierii oprogramowania z unikalnym designem i trendami w user experience. Nasze aplikacje działają na ponad 100 milionach urządzeń przenośnych na całym świecie.

Nasze biura mieszczą się w Szczecinie i Wrocławiu.



# AGILE TEAM



Za naszym sukcesem stoją ludzie z pasją. Cenimy osoby, które  
rzucają wyzwania utartym schematom. Działamy w “zwinnym”  
środowisku, w którym pomysły naszych pracowników stają się  
rzeczywistością. Propagujemy kulturę coachingu, w której uczymy  
się od siebie nawzajem.

# TECHNOLOGIE, W KTÓRYCH PRACUJEMY

C/C++

Microsoft®  
.NET



HTML  
5

JS

Windows

BB

Java



Microsoft®  
Silverlight™

Symbian

MeeGo

php

python

LINUX



**NOKIA**

**verizon**

**PLAY**

**QUALCOMM®**

**T-Mobile**

**FINNAIR**



**Finantix**



**ZUMTOBEL**

**PPG**

# Z KIM PRACUJEMY



**EA**  
ELECTRONIC ARTS™

**YAHOO!**

**BBC**



**Disney**



**SNICKERS**



**HOUGHTON  
MIFFLIN  
HARCOURT**

**MEDISANA®**

**VR**



# PATRONAGE

# LAUNCH

## YOUR CAREER

### Najnowsze technologie

projektowania na platformy  
mobilne

### Ciekawy projekt

aplikacja urban games

### Najlepsi ludzie

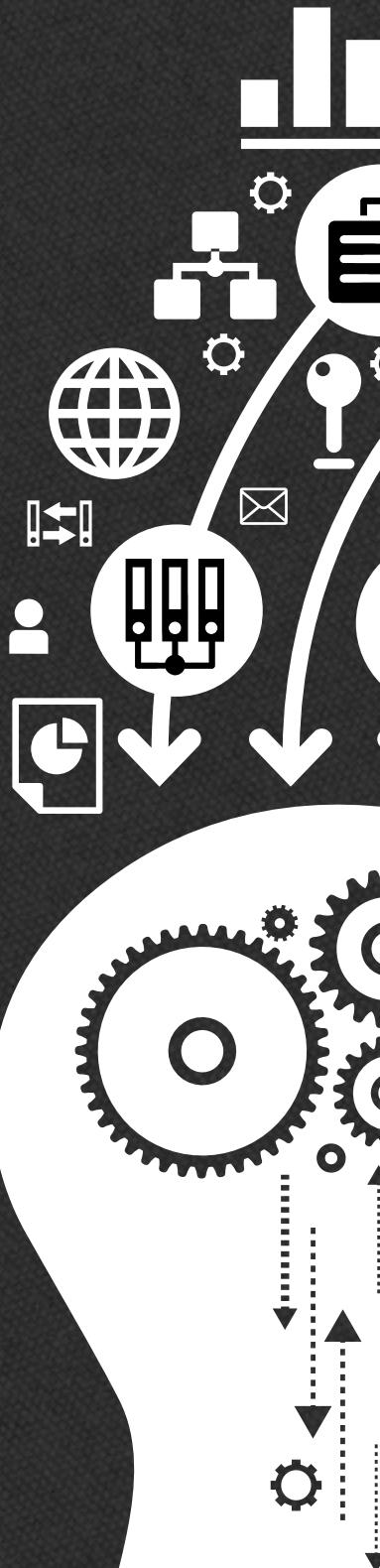
doświadczeni specjalisci  
jako liderzy projektów

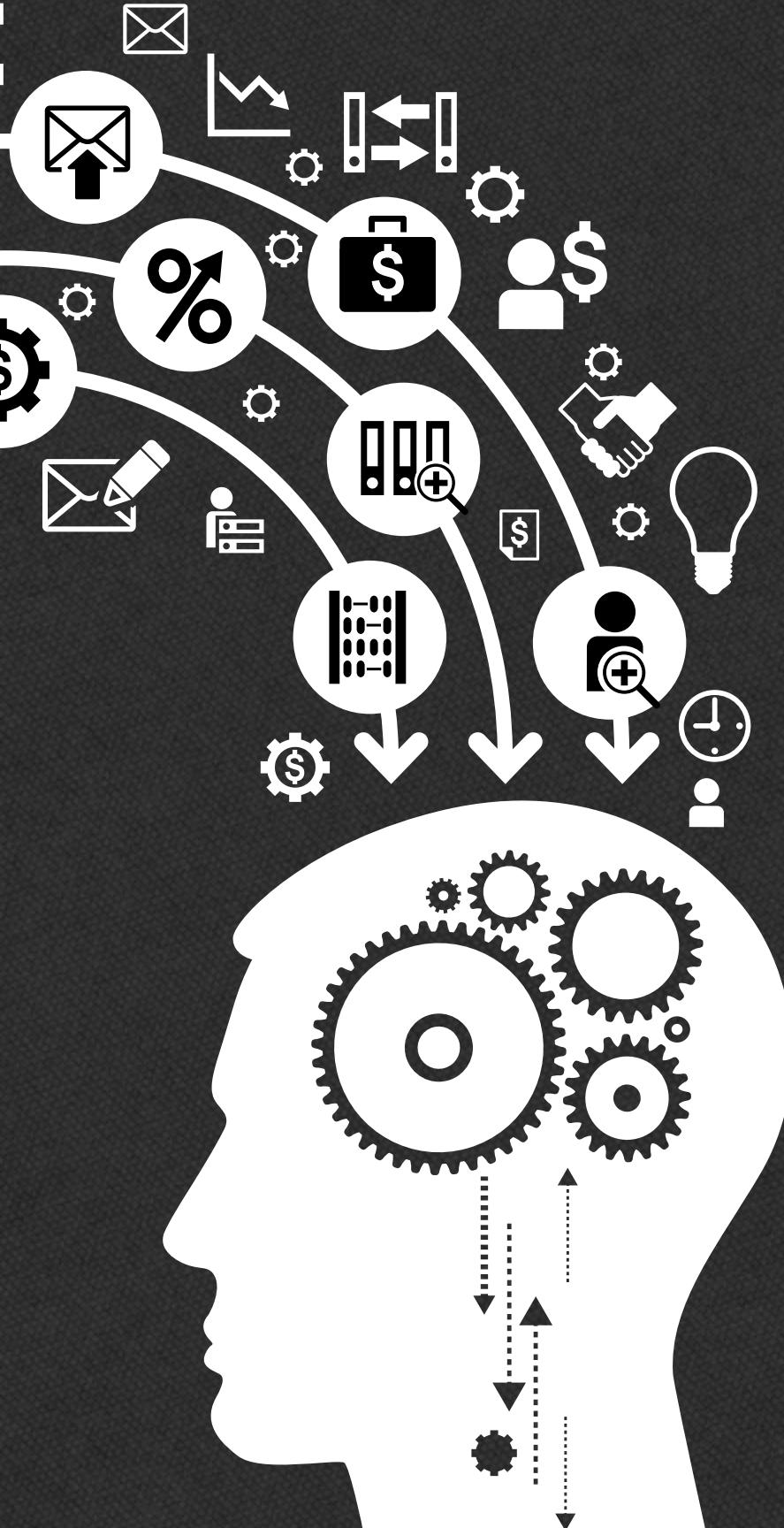
### Unikatowe doświadczenie

praca w prawdziwym projekcie  
z różnorodnym zespołem

# KORZYŚCI DLA WAS

- PROJEKT TYPU OPEN SOURCE - LICENCJA APACHE 2.0
- MOŻLIWOŚĆ ZDOBYCIA DOŚWIADCZENIA
- KONTAKT Z WYSOKIEJ KLASY SPECJALISTAMI (DEV, QA, UX)
- WARSZTATY: USER EXPERIENCE, SCRUM, AGILE TESTING i inne :-)
- NAJNOWSZE TECHNOLOGIE
- PRACA NA SPRZĘCIE NAJNOWSZEJ GENERACJI
- UDZIAŁ WE WSZYSTKICH FAZACH PROJEKTU
- APLIKACJA GOTOWA DO PUBLIKACJI
- ZATRUDNIENIE DLA NAJLEPSZYCH
- MOŻLIWOŚĆ ODBYCIA PRAKTYK\*





## DOTYCHCZASOWE EDYCJE

2007

### BLStream Blog

W projekcie uczestniczyło 50 osób,  
z czego zatrudniliśmy 5.

2008

### Aplikacja NEXUS

W projekcie uczestniczyło 77 osób,  
z czego zatrudniliśmy 10.

2009

### BLSTube

W projekcie uczestniczyło 70 osób,  
z czego zatrudniliśmy 8.

2010

### BLStream Intranet System

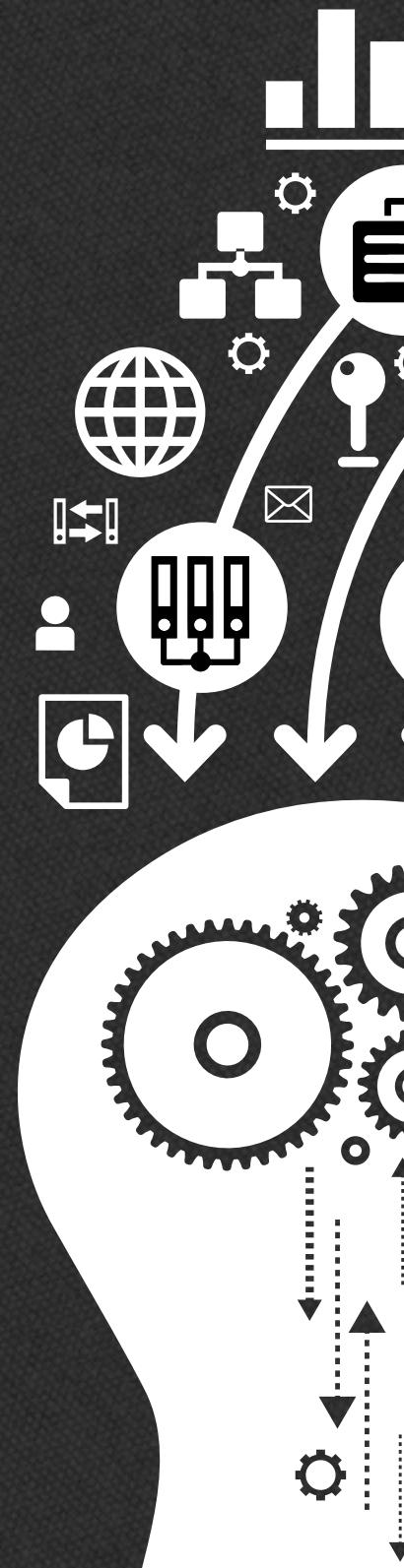
W projekcie uczestniczyło 50 osób,  
z czego zatrudniliśmy 5.

2011

### SocialHUB

W projekcie uczestniczyło 90 osób,  
z czego zatrudniliśmy 6.

**PRAWIE 40 PRACOWNIKÓW TO  
UCZESTNICY POPRZEDNICH  
EDYCJI PATRONAGE :-)**



# DOTYCHCZASOWE EDYCJE





**PROJEKT**

# **GRA MIEJSKA**

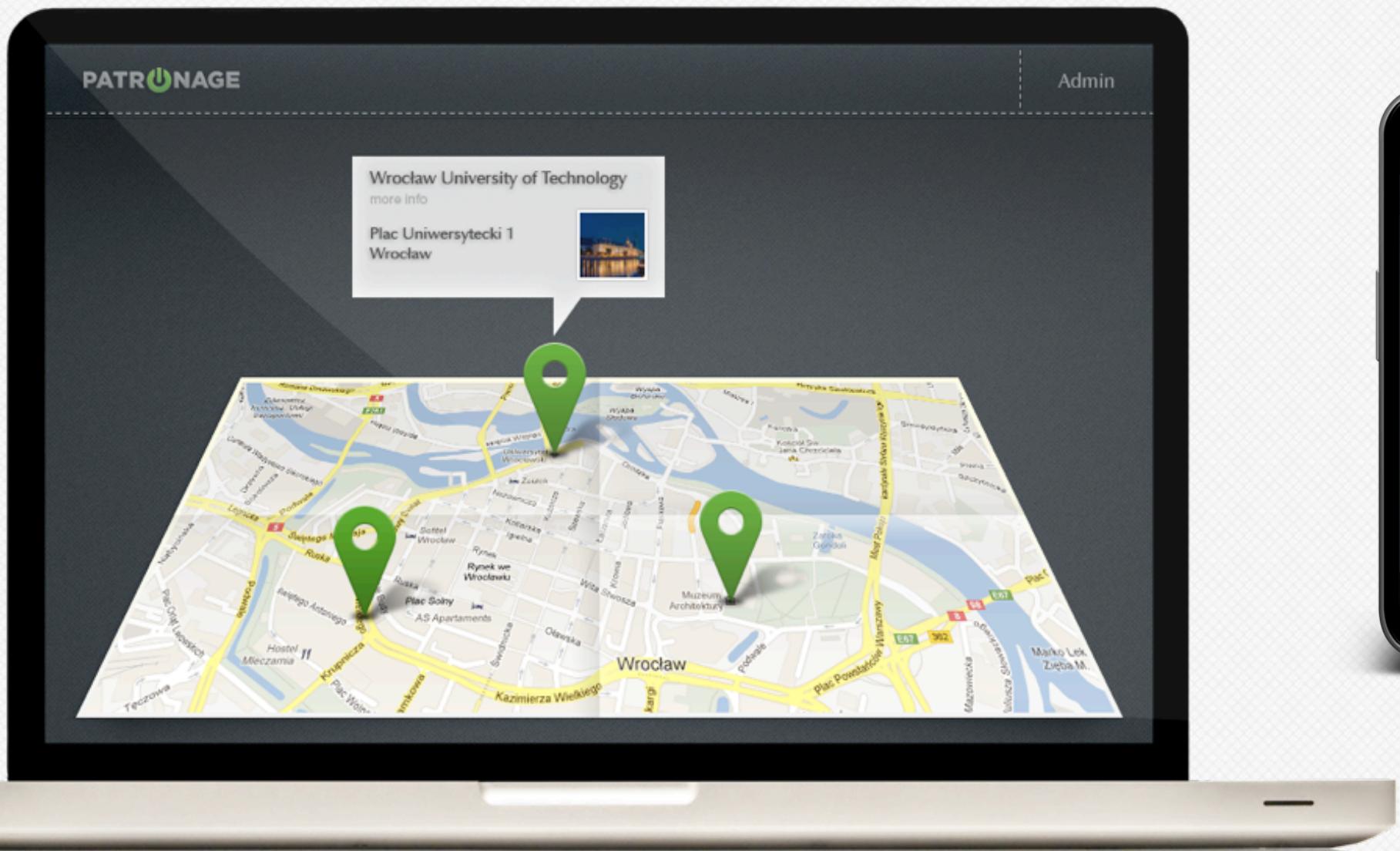
popularne zjawisko w kategorii gier społecznościowych

**APLIKACJA  
MOBILNA  
ORAZ WEBOWA**

**GRUPY  
DEVELOPERSKIE  
ORAZ TESTERSKIE**

**WSPARCIE  
DOŚWIADCZONYCH  
SPECJALISTÓW**

# GRA MIEJSKA

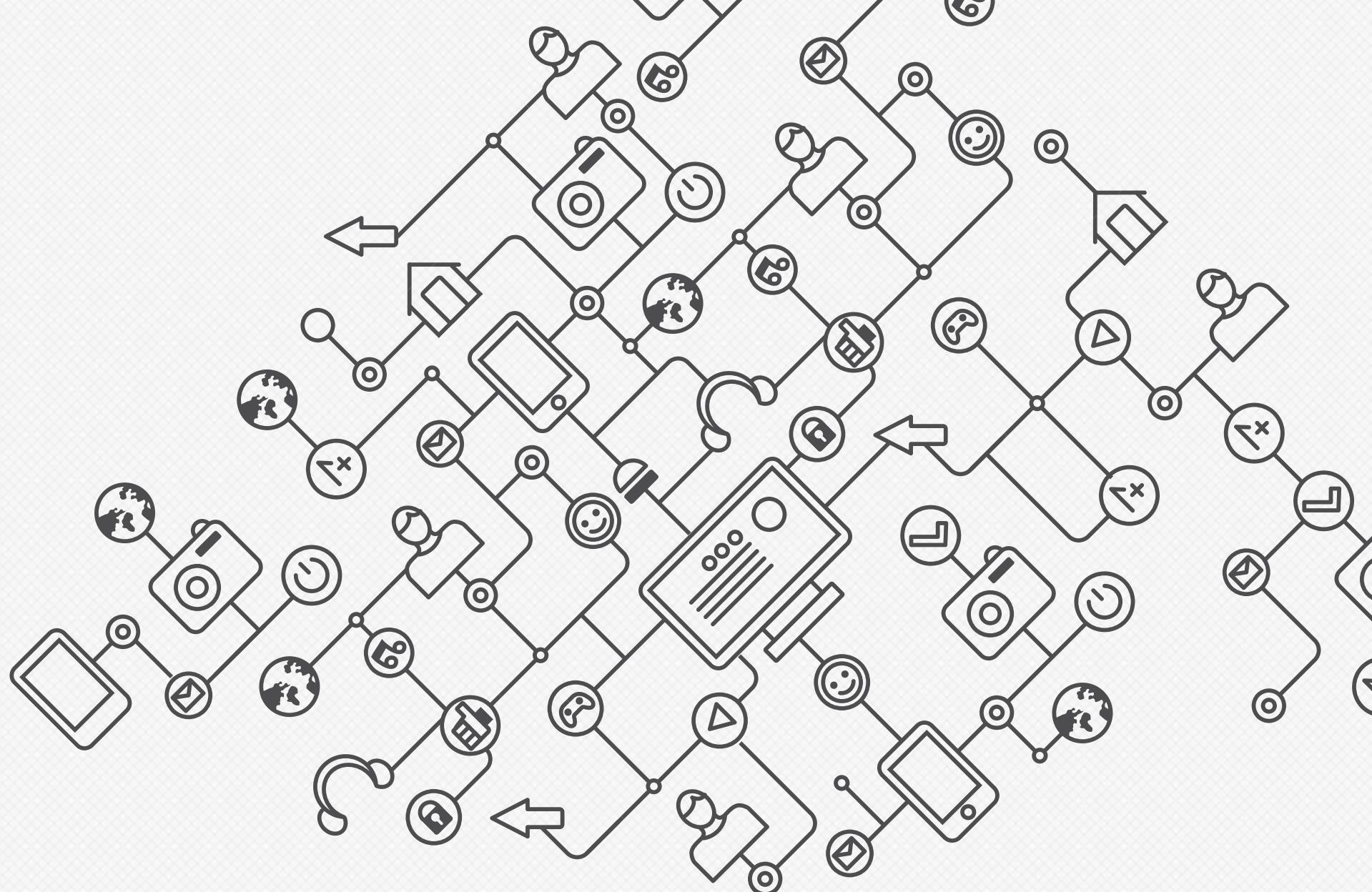


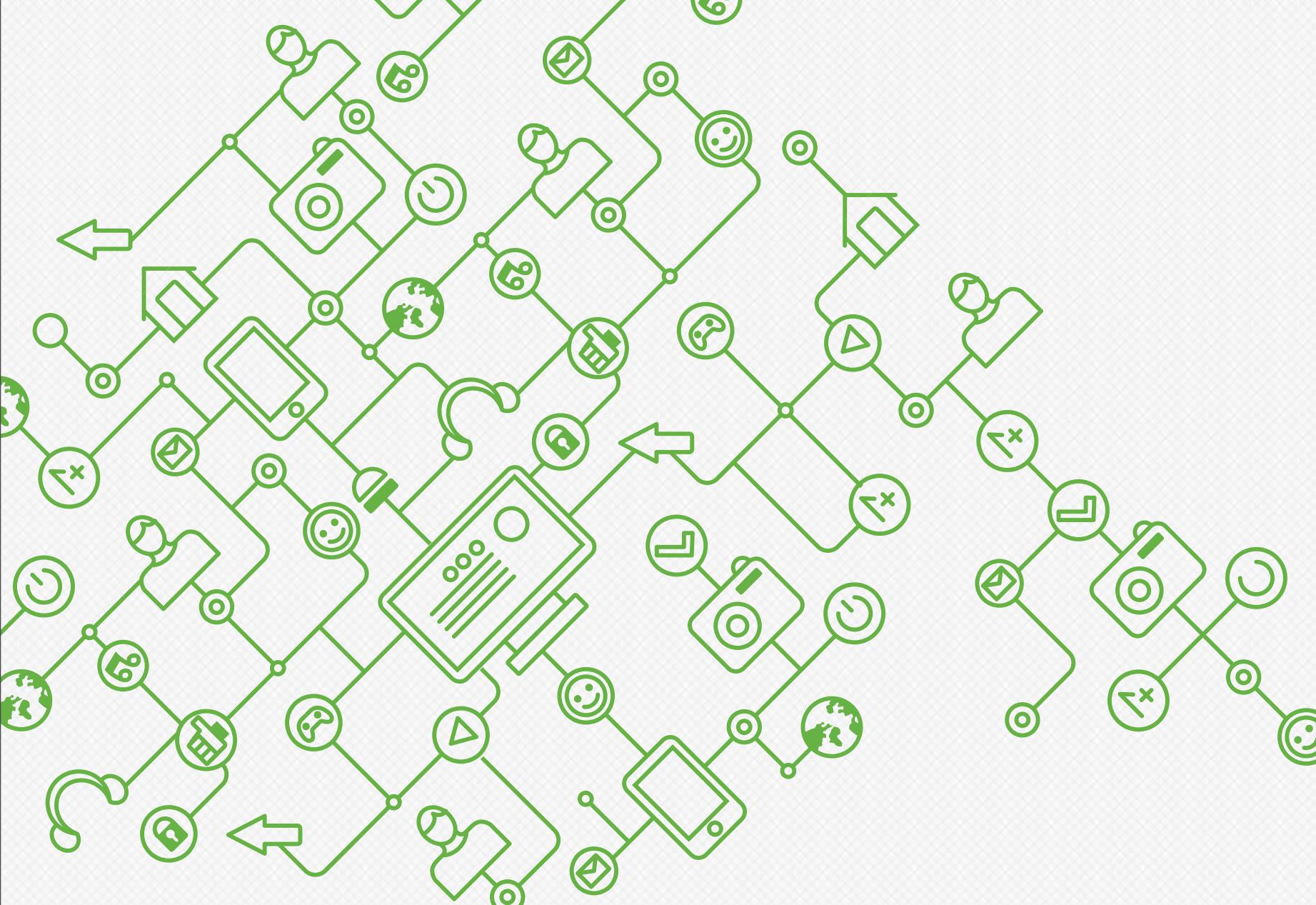
# TECHNOLOGIE

# **PRACA W NAJNOWSZYCH TECHNOLOGIACH: **ANDROID / WINDOWS PHONE 7****

# **ROZMAITE ŚRODOWISKA W KONFIGURACJI Klient-Serwer**

# **SERWER / BAZA DANYCH / PORTAL WEB**





# METODYKA

## ŚRODOWISKO ROZPROSZONE / KONTROLA WERSJI

## PRACA "ZWINNA" - SCRUM

## CONTINUOUS INTEGRATION

# ETAPY PROJEKTU



**1** Zgłoszenie się do udziału w projekcie do **30/11/2012**

**2** Spotkanie ze wszystkimi uczestnikami **03/12/2012**

**3** Zadania treningowe od **04/12/2012** do **16/02/2013**

**4** Realizacja projektu od **01/03/2013 - do 06/07/2013**

**5** Zakończenie projektu **LIPIEC 2013**

**SPOTKANIA RAZ W TYGODNIU PO 1,5-2H W SIEDZIBIE BLSTREAM  
MOŻLIWOŚĆ CIĄGŁEGO KONTAKTU Z LIDERAMI**

# JAK ZGŁOSIĆ SIĘ DO PROJEKTU?

WYPEŁNIJ FORMULARZ ZGŁOSZENIOWY W TERMINIE

OD **15/10/2012** DO **30/11/2012**

**[www.blstream.com/student](http://www.blstream.com/student)**

**[www.facebook.com/BLStreamPatronage](http://www.facebook.com/BLStreamPatronage)**

# PYTANIA

