



# Pętla zwrotna rekrutacji

KierunekProgramista.pl  
Moduł 1: Plan Gry



# Pętla zwrotna rekrutacji

- znalezienie najlepszej możliwej pracy
- identyfikacja i nauka  
najpotrzebniejszych umiejętności
- minimalizacja poświęconego czasu

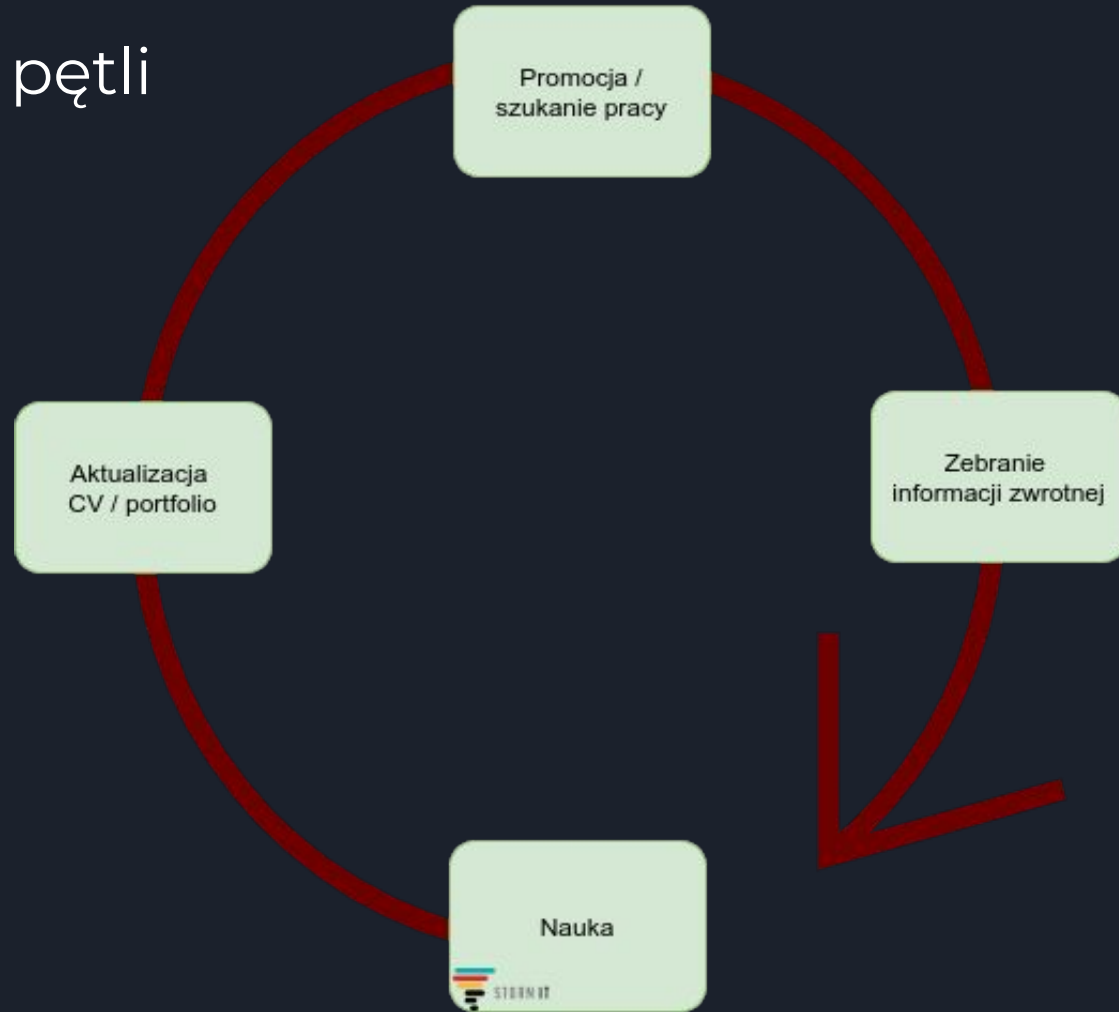


# PĘTLA

- proces składa się z kolejnych kroków, które powtarzamy, aż do osiągnięcia upragnionego celu
- ilość iteracji zależy od:
  - Twojego zaangażowania
  - obecnego stanu wiedzy
  - odrobiny szczęścia...
- Próby (również nieudane) są normalnym elementem nauki

# 4 główne etapy pętli

- Nauka
- Aktualizacja CV i portfolio
- Promocja i szukanie pracy
- Zebranie informacji zwrotnej





# 1. Nauka

- nauka to podstawa – od tego wszystko się zaczyna
- określamy, czego chcemy się nauczyć lub nauczyć
  - na start: moduł „*Co powinien umieć programista*”
  - kolejne iteracje: informacja zwrotna od firm
- poparcie swojej wiedzy praktycznym projektem



## 2. Aktualizacja CV i portfolio

- Zaczynamy, gdy chcemy zweryfikować nową wiedzę „w boju”
- Aktualizacja CV i portfolio  
o nowe doświadczenia i umiejętności  
zdołane w poprzednim kroku



### 3. Promocja i szukanie pracy

- Pokazanie światu swoich nowych umiejętności
- Bardzo ważny etap,  
bo pomaga nam zweryfikować nasze wcześniejsze założenia
- Wątpliwości na tym etapie są normalne  
– robimy to właśnie po to, by się upewnić



## 4. Zebranie informacji zwrotnej

- szukamy informacji zwrotnej gdzie się tylko da, szczególnie tam, gdzie nam nie wyszło
- należy uważać na skrajne opinie, zarówno te pozytywne jak i negatywne





# Pętla zwrotna rekrutacji

- Powtarzamy aż do skutku  
i za każdym razem wyciągamy wnioski  
i ulepszamy proces
- Nie poddajemy się :)