

Lublin, dnia 10.01.2025 r.

Ewelina Jurkiewicz
(imię i nazwisko studenta)

II, Informatyki, Platforma
(rok, kierunek i tryb studiów)

jrkewelina@gmail.com
(adres e-mail)

606 915 608
(tel. kontaktowy)

Pełnomocnik ds. Praktyk Zawodowych
Kierunku Informatyka

WNIOSEK

Zwracam się z wnioskiem o **zaliczenie praktyki zawodowej w liczbie 380 godzin dydaktycznych**, w semestrze II studiów magisterskich, na podstawie zatrudnienia w okresie od 01 września 2024 do chwili obecnej, w pełnym wymiarze godzinowym tj. 8 godzin 15 min dziennie od poniedziałku do piątku. W Nestle System Technology Center na stanowisku R&D Master intern for Immersive Technologies.

Gdzie w ramach wykonywanych zadań i obowiązków osiągnąłem/am następujące efekty uczenia się:

Efekty uczenia się		Zadania i obowiązki wykonywane w ramach zatrudnienia
WIEDZA		
1.	Zna i rozumie profil działalności oraz strukturę firmy Nestlé System Technology Center.	Zapoznanie się z organizacją pracy i strukturą zespołu projektowego w NSTC.
2.	Posiada wiedzę o metodyce realizacji projektów VR i ich wykorzystania w procesie rozwoju systemów.	Projektowanie interaktywnych doświadczeń VR, w tym optymalizacja modeli 3D.
3.	Rozumie zasady działania systemów rzeczywistości wirtualnej oraz ich integrację z urządzeniami fizycznymi.	Programowanie interakcji w środowisku VR - Unity.
4.	Zna podstawowe zasady ochrony danych i przepływu informacji w firmie.	Stosowanie standardów ochrony danych podczas pracy z modelami i środowiskiem VR.
UMIEJĘTNOŚCI		
1.	Potrafi projektować i implementować rozwiązania VR przy użyciu narzędzi takich	Tworzenie wirtualnych środowisk i interakcji użytkownika.

	jak Unity.	
2.	Stosuje praktyczne umiejętności programistyczne w językach C# i C++.	Programowanie doświadczeń użytkownika w środowisku VR.
3.	Wykonuje testy użyteczności prototypów VR i optymalizuje je na podstawie wyników badań konsumenckich.	Organizacja i analiza testów z udziałem użytkowników.
4.	Potrafi integrować modele 3D z urządzeniami fizycznymi w wirtualnych symulacjach.	Importowanie modeli 3D, projektowanie interfejsów użytkownika.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
1.	Jest gotowy do pracy zespołowej w środowisku międzynarodowym i międzykulturowym.	Współpraca z zespołami projektowymi NSTC.
2.	Wykazuje się odpowiedzialnością za powierzone zadania i przestrzega zasad etyki zawodowej.	Prowadzenie projektów zgodnie z wytycznymi firmy i standardami branżowymi.
3.	Dbą o jakość tworzonych rozwiązań i wykazuje inicjatywę w usprawnianiu procesów.	Optymalizacja procesów projektowych i jakości modeli.
4.	Wykazuje kreatywność i przedsiębiorczość w rozwiązywaniu problemów technicznych.	Rozwiązywanie problemów technicznych w trakcie programowania doświadczeń VR.

Jako potwierdzenie załączam:

1)Zaświadczenie o zatrudnieniu

Proszę o pozytywne rozpatrzenie mojej prośby.

.....
(podpis studenta)

Decyzja Pełnomocnika ds. Praktyk Zawodowych:

Zaliczam/ Nie zaliczam* wszystkie efekty uczenia się uzyskane w ramach zatrudnienia/prowadzenia działalności gospodarczej/stażu/wolontariatu.

Uzasadnienie:

.....
(data i podpis)

* niepotrzebne skreślić

Orbe, dnia 10.01.2025 r.
(miejscowość, data)

Ewelina Jurkiewicz
(imię i nazwisko studenta)

II, Informatyki, Platforma
(rok, kierunek i tryb studiów)

tel. 606 915 608
mail: jrkewelina@gmail.com
(nr tel. kontaktowy i adres e-mail)

.....
(pieczęć pracodawcy)

ZAŚWIADCZENIE O ZATRUDNIENIU

Zaświadcza się, że Pani Ewelina Jurkiewicz

urodzony(a) 1993.01.19r.

zamieszkały(a) w Lucens, Chemin de la Foret 6, Szwajcaria

jest zatrudniony(a) w Nestle System Technology Center

na stanowisku R&D Master intern for Immersive Technologies

na czas określony od dnia 01.09.2024 do chwili obecnej

wykonuje następujące obowiązki/zadania:

- Przeglądanie danych modeli 3D CAD oraz optymalizacja modeli 3D, w tym zapewnienie jakości wizualnej w aspektach mechanicznych i teksturach.
- Tworzenie interakcji w wirtualnym środowisku na podstawie ścieżki użytkownika zdefiniowanej we współpracy z kierownikiem projektu i projektantami.
- Organizowanie testów konsumenckich, analizowanie wyników oraz optymalizacja ścieżki użytkownika w środowisku VR.
- Importowanie maszyn z modeli 3D, projektowanie otoczenia, tworzenie interakcji użytkownika z maszyną (np. podnoszenie filiżanki) oraz przegląd końcowej jakości symulacji.
- Programowanie doświadczeń VR w celu zapewnienia interaktywnych i realistycznych wrażeń dla użytkowników.

Sporządził.....

.....
(pieczęć i podpis pracodawcy)