УТВЕРЖДАЮ

Заместитель генерального директора,

директор по работе с персоналом АО «Предприятие»

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/А.А. Иванов/

«\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 202\_\_ г.

# Должностная инструкция

|  |  |
| --- | --- |
| Должность: | Стажер |
| Группа, Отдел, Центр | Департамент систем, Управление информационными системами, Отдел разработки |
| Генеральный директор/ Заместитель Генерального директора (в чьем подчинении находится должность. В случае двойного подчинения указать административного и функционального руководителей) | Начальник отдела |

|  |
| --- |
| 1. Цель должности |
| Целью должности стажера разработчика программного обеспечения является получение опыта работы в области разработки программного кода и углубление знаний в выбранной области программирования. Основные задачи стажера включают написание, тестирование и отладку программного кода, анализ требований к проекту, участие в коллективной разработке проекта, создание документации и решение задач, связанных с технической поддержкой и обслуживанием программного кода. В ходе стажировки стажер получает возможность профессионального обучения и менторства для обучения новым технологиям и повышения своих профессиональных навыков, а также расширения собственных представлений о разработке программного обеспечения и применении новых технологий в этой области. |
| 2. Основные обязанности |
| 1. Изучение языков программирования, технологических решений и методологий разработки ПО. 2. Работа с инструментами разработки, включая ОС, среды разработки и средства управления версиями. 3. Участие в разработке программного кода, включая написание частей программного продукта и тестирование функциональности. 4. Участие в отладке кода и решении проблем в процессе разработки. 5. Получение обратной связи от старших разработчиков и улучшение своих навыков. 6. Поддержка коллег в решении проблем и участие в обмене знаниями и опытом. |
| 3. Уровень контактов/коммуникаций |
| Функциональный руководитель.    Административный руководитель, работники подразделения, работники смежных подразделений в рамках исполнения должностных обязанностей.    Ключевые или конечные пользователи по направлению группы. |
| 4. Требования должности: |
| 1. Основные концепции Unity: 2. Работа с движком Unity и создание игровых объектов: 3. Работа с анимациями и физикой в Unity: 4. Навыки C# программирования для Unity и создания скриптов: 5. Git, github, HTML, CSS, Node.js для совместной работы и разработки игр: 6. Студент старших курсов вуза по направлению "Геймдизайн и разработка игр в Unity". |

|  |
| --- |
| 5. Согласовно: |
| Начальник управления \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/    (подпись) (ФИО)        Начальник отдела \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/    (подпись) (ФИО) |
| С должностной инструкцией ознакомлен и обязуюсь соблюдать:      \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_    (подпись работника, дата) (ФИО) |