



Nr ogłoszenia COME-3222-34/2018

Uniwersytet Warszawski poszukuje kandydatów na stanowisko:

Programista Android w zespole USOS w projekcie „e-UW – rozwój e-usług Uniwersytetu Warszawskiego związanych z edukacją”

OPIS STANOWISKA:

Pracownik będzie zatrudniony w projekcie „e-UW – rozwój e-usług Uniwersytetu Warszawskiego związanych z edukacją” w ramach Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Mazowieckiego na lata 2014–2020, Oś priorytetowa II Wzrost e-potencjału Mazowsza, Działanie 2.1 E-usługi, Poddziałanie 2.1.1 E-usługi dla Mazowsza (<https://www.euslugi.uw.edu.pl/>).

Pracownik będzie bezpośrednio zaangażowany w realizację e-usługi:

Aplikacja mobilna dla studentów i pracowników uczelni zawierająca funkcjonalność USOSweb.

Praca będzie realizowana w zespole roboczym ds. USOS, który działa na Uniwersytecie Warszawskim i rozwija system do obsługi toku studiów dla polskich uczelni (USOS). Pracownik będzie współpracował z zespołem w zakresie uzgadniania realizowanych zadań i stosowania w pracy ustalonych zasad wytwarzania oprogramowania (środowisko systemowe i deweloperskie, dobór technologii wspierających proces wytwarzania oprogramowania, stosowanie standardów pisania kodu). Wynika stąd konieczność dobrej znajomości narzędzi wspierających wytwarzanie i dystrybucję oprogramowania dużej skali, w dużym zespole, na potrzeby wielu zewnętrznych klientów, jakimi są polskie uczelnie. Więcej o projekcie USOS można przeczytać na stronie <http://usos.edu.pl>. Wymagana będzie dyspozycyjność od poniedziałku do piątku w okresie od kwietnia/maja 2018 r. do grudnia 2019 r. w wymiarze odpowiadającym co najmniej 2/5 etatu.

Zadanie polega na zaprojektowaniu i wykonaniu aplikacji mobilnej dającej dostęp do systemu USOS studentom i pracownikom uczelni, ze szczególnym uwzględnieniem modułów interaktywnych (takich jak Ankiety, U-Mail, Podania) i powiadamiania o zdarzeniach (Oceny,



Sprawdziany, Komunikaty). Stąd konieczność znajomości projektu USOS od strony biznesowej oraz wymaganie doświadczenia w tworzeniu aplikacji mobilnych na platformę Android.

OCZEKIWANIA WOBEC KANDYDATA:

1. Znajomość zasad funkcjonowania systemów informatycznych w środowisku uczelni wyższej, ze szczególnym uwzględnieniem procesów biznesowych związanych z kontaktem student-uczelnia i pracownik-uczelnia.
2. Doświadczenie w integracji aplikacji mobilnych z systemem USOS poprzez mechanizm USOS API.
3. Znajomość aktualnej architektury systemu USOS.
4. Znajomość architektury USOS API.
5. Doświadczenie w tworzeniu aplikacji mobilnych na platformę Android.
6. Znajomość języków programowania JAVA.
7. Znajomość środowiska Fabric.
8. Znajomość narzędzi wspierających proces ciągłej integracji oprogramowania: Jenkins, Puppet, Vagrant.
9. Umiejętność modelowania relacyjnych baz danych i znajomość języka SQL.
10. Umiejętność projektowania interfejsu aplikacji.
11. Umiejętność definiowania architektury logicznej rozwiązań informatycznych.
12. Umiejętność tworzenia wymagań biznesowych, zarządzania ich wersjami i cyklem życia.
13. Umiejętność pisania bezpiecznych i efektywnych aplikacji mobilnych.
14. Praca z systemem kontroli wersji Git.
15. Praca z narzędziem do rewizji kodu Gerrit.
16. Umiejętność korzystania z narzędzia do zarządzania projektem Redmine.
17. Umiejętność pisania bezpiecznych i efektywnych aplikacji webowych.

Dodatkowym atutem będzie praktyczna znajomość standardu WCAG 2.0 (Web Content Accessibility Guidelines).

OFERUJEMY:

- Umowę o pracę w wymiarze co najmniej ½ etatu
- Zatrudnienie w stabilnej instytucji.



- Przyjazną atmosferę pracy.
- Atrakcyjne wynagrodzenie.

ZASADY REKRUTACJI:

Podczas oceny zgłoszeń kandydatów uwzględniane będą następujące kryteria:

KRYTERIA OBOWIĄZKOWE:

1. Wykształcenie wyższe informatyczne lub student studiów magisterskich uzupełniających.
2. Udokumentowana biegła znajomość języka angielskiego.
3. Udokumentowana poświadczonym udziałem w projektach znajomość technologii wymienionych w części „Oczekiwania”.

KRYTERIA RANKINGOWE:

1. Udokumentowana poświadczonym udziałem w projektach znajomość technologii: Android.
2. Udokumentowana poświadczonym udziałem w projektach znajomość systemu USOS i USOS API.
3. Udokumentowana poświadczonym udziałem w projektach znajomość technologii Git, Gerrit.
4. Deklarowany wymiar etatu.

Elektroniczny formularz rekrutacyjny dostępny jest do pobrania pod adresem:

http://euslugi.uw.edu.pl/sites/default/files/content/praca_programista_android_do_24_kwietnia-kwestionariusz.docx

Prosimy o nadsyłanie wypełnionych formularzy rekrutacyjnych na adres euslugi@uw.edu.pl.
Zgłoszenia prosimy nadsyłać do dnia 24.04.2018.