

Raport/Minută/Proces verbal de la întâlnirea/întâlnirile de consultare cu angajatorii, asociațiile profesionale, comitetele sectoriale, patronatele, cu privire la identificarea și analiza competențelor specifice/profesionale ale calificării

Data întâlnirii: februarie 2023

Locația întâlnirii: Timișoara, online București

Participanți:

- prof. univ. dr. habil. Camil Mihăescu, decan FAD, UVT - Timișoara
- Georgiana Toea, Community Builder AMC Ro Studio, Bucuresti, georgiana.toea@amc.ro
- Andreea Medvedovici Per, director executiv RGDA, Bucuresti 0734802267, andreea.per@rgda.ro
- PageUp, Cristian Sertea, tel: 0724372772, cristian.sertea@page-up.ro

Subiecte abordate/structura & rezumatul discuțiilor:

În luna februarie 2023 s-au desfășurat întâlniri între reprezentanții Facultății de Arte și Design, Universitatea de Vest din Timișoara, studenți și masteranzi ai programelor de studii de masterat din domeniul Arte Vizuale și potențiali angajatori din România.

Angajatorii au fost consultați prin organizarea unor întâlniri de tip focus grup, scopul întâlnirilor a fost de a înțelege mai bine nevoile de formare existente pe piața muncii, pentru a alinia oferta educațională, în mod corespunzător, nevoilor exprimate de către angajatori. Întâlnirile de tip focus grup s-au derulat în perioada februarie 2023, participând un număr de 3 angajatori: RGDA România, AMC RO Studio – București și PageUp – Timișoara.

Au fost prezentate misiunea și obiectivele programului de studii universitar de masterat propus. Misiunea programului de studii universitare de masterat este de creație, cercetare aplicată și educație, generând și transferând cunoaștere către societate prin creație individuală și colectivă de performanță, dezvoltarea cercetării aplicate precum și valorificarea și diseminarea națională și internațională a rezultatelor acestor cercetări aplicate în domeniul Științe umaniste și arte pe specializarea *Game Art*. Obiectivele programului vizează formarea abilităților și competențelor de înțelegere și analiză, aprofundarea cunoștințelor, formarea deprinderilor și abilităților în arta și designul jocurilor video prin asumarea unei juste responsabilități în luarea deciziilor în demersul creativ atât din perspectiva cercetării individuale cât și a implicării în cadrul unei echipe pluridisciplinare.

Angajatorii consideră foarte importante următoarele aspecte – calificarea candidatului, nivelul educației deținut de candidat, experiența practică în România și străinătate (prin accesarea mobilităților de studii și de practică în cadrul programului Erasmus+) și reputația instituțiilor de învățământ absolvite.

Competențele specifice/profesionale au fost analizate de către angajatori care au indicat cele mai importante competențe în vederea desfășurării activității profesionale pentru absolvenții UVT – deschiderea spre noi oportunități, abilitatea de a folosi eficient timpul și de a respecta termenele limită, abilitatea de a lucra în mod productiv cu alții, abilitatea de a veni cu idei noi și creative, abilitatea de a lucra sub presiune, de a folosi computerul și internetul și abilitatea de a scrie și vorbi într-o limbă străină. Dintre cele mai importante competențe profesionale subliniate de către angajatori amintim - capacitatea de identificare, interpretare și aplicare creativă la nivel avansat a metodelor consacrate și de avangardă, a tehnicilor și instrumentelor de lucru din plan internațional, extinderea și perfecționarea experienței profesionale prin sondarea în profunzime a unor noi abordări conceptuale de natură tehnică și stilistică în domeniul creației de resurse destinate domeniului jocurilor video.

Reprezentanții angajatorilor au făcut o serie de propuneri în ceea ce privește aspectele ce pot suferi îmbunătățiri, prin organizarea următoarelor cursuri: 2D Digital Art, Clothing.

În perspectiva unor viitoare întâlniri în scopul aprofundării rezultatelor prezentate mai sus, reprezentanții angajatorilor au fost chestionați cu privire la posibile subiecte de discuție care ar putea fi abordate – modalități permanente de comunicare și cooperare între universitate și mediul de afaceri, programe de internship pentru studenți, prognoze și analize cu privire a deficitul de competențe profesionale și transversale și nivelul de absorbție al forței de muncă pe piață pe termen lung și mediu. Astfel, angajatorii au apreciat oportunitatea abordării unor tematici principale – consolidarea cooperării instituționale, organizarea unor cursuri și workshop-uri etc.

În urma consultării cu angajatorii subliniem următoarele aspecte privind necesitatea ridicată a calificării și nivelul de absorbție al forței de muncă pe piață pe termen mediu și lung:

-gradul foarte mare de importanță pe care îl deține calificarea candidatului și nivelul educației, în viziunea angajatorilor;

-gradul maxim de importanță acordat calității de specialist a candidatului în domeniul Arts in game design (Design și artă pentru jocuri video);

-gradul maxim de importanță pe care îl are capacitatea candidatului de a dezvolta abilități practice în procesul de a crea resurse grafice și concepte și aprofundarea noțiunilor teoretice în domeniu;

-importanța majoră acordată cunoașterii domeniului Arts in game design (Design și artă pentru jocuri video) atât din perspectiva investigațiilor științifice cât și a activităților profesionale și proiectelor aplicative de specialitate.

Privind identificarea și analiza competențelor calificării au fost formulate următoarele competențe specifice/profesionale ale calificării generate de programul de studii identificate:

Competențele rezultate care vor fi trecute în suplimentul la diplomă

Competențe cheie/de bază

Competențe multilingvistice

Competențe digitale

Competențe personale, sociale și de a învăța să înveți

Competențe de conștientizare și exprimare culturală

Competențe profesionale

CP1. Capacitatea de identificare, interpretare și aplicare creativă la nivel avansat a metodelor consacrate și de avangardă, a tehnicilor și instrumentelor de lucru din plan internațional, cât și a datelor rezultate din cercetarea aprofundată a limbajului specific programului masteral;

CP2. Capacitatea de elaborare și interpretare a teoriilor, conceptelor, modelelor și metodelor contemporane de analiză critică și evaluare, aplicate designului jocurilor video, având în vedere contextul mai larg al artelor vizuale și implicațiile mai largi în cadrul societății;

CP3. Extinderea și perfecționarea experienței profesionale prin sondarea în profunzime a unor noi abordări conceptuale de natură tehnică și stilistică în domeniul creației de resurse destinate domeniului jocurilor video, diversificarea limbajelor și tehnologiilor specifice, aplicarea și transferul informațiilor și abilităților conceptuale, tehnice și de comunicare, necesare activității de cercetare;

CP4. Analiza critic – constructivă a conceptelor, teoriilor, modelelor și practicilor din domeniul jocurilor video în contextul societății contemporane, înțelegerea fenomenului contemporan al tendințelor în designul jocurilor video integrat tendințelor din societate, cultură, artă contemporană;

CP5. Capacitatea de a elabora și realiza proiecte de prezentare și de promovare pentru creațiile artistice personale prin implicarea cunoștințelor avansate de specialitate a datelor despre societatea contemporană, integrarea cunoștințelor din domenii conexe, și printr-o descriere a viziunii creative.

Competențe transversale

a) Competențe personale:

1. Asumarea responsabilității și Autonomie în rezolvarea sarcinilor
2. Capacitatea de a respecta termenele limită
3. Capacitatea de analiză, sinteză și de luare a deciziilor în mod responsabil
4. Creativitate și Gândire critică și inovativă
5. Flexibilitate și adaptabilitate
6. Procesarea informațiilor complexe
7. Capacitatea de a utiliza eficient tehnologia și resursele digitale
8. Etică și integritate
9. Orientare spre obiective/rezultate
10. Planificare strategică

b) Competențe interpersonale:

1. Lucrul în echipă
2. Orientare spre nevoile comunității

c) Competențe de cetățenie globală:

1. Capacitate de înțelegere etnică și interculturală
2. Toleranță și respect pentru diversitate
3. Gândire critică asupra funcționării societății democratice
4. Respect pentru valorile și legile naționale, dar și pentru cele europene/internaționale

a) Cunoștințe:

Absolventul :

1. Demonstrează cunoștințe de istoria jocurilor video, tendințele artistice și evoluțiile lor contemporane
2. Clasifică jocurile video pe baza interacțiunii lor cu mediile de joc, cum ar fi jocurile de simulare, jocurile de strategie, jocurile de aventură și jocurile arcade.
3. Recunoaște diferitele genuri și narațiuni existente în lumea jocurilor.
4. Deține cunoștințe de adăugare a conținutului digital divers (imagini, obiecte 3D etc.) pe suprafețe predefinite pentru ca utilizatorul să poată interacționa în timp real cu tehnologia utilizând dispozitive precum telefoanele mobile, headset, ochelari AR etc.
5. Deține cunoștințe specializate de reproducere a obiectelor 3D prin utilizarea tehnologiilor de imprimare 3D.
6. Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital care simulează iluminarea într-un mediu 3D în vederea realizării unor scene de context.
7. Deține cunoștințe specializate asupra procesului digital de simulare iluminării în contextul unei ilustrații de concept.
8. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură unei imagini 2D, 3D

9. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de pictare digitală și aplicare a unui tip de textură în contextul unei ilustrații de concept.
10. Deține cunoștințe specializate asupra procesului de adaptare tematică, realizare a obiectelor 3D și utilizarea lor în scopul redării de ilustrații de concept.
11. Este capabil să propună metode avansate de implementare 3D specifice creării spațiilor, peisajelor, obiectelor și vehiculelor.
12. Este capabil să redea mișcarea corpului, cinematica etc. utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D
13. Este capabil exprimare concepte de spațiu, peisaj, obiect, vehicul utilizând procesele și principiile animației 2D și 3D
14. Deține cunoștințe specializate asupra utilizării motoarelor de joc în calitate de instrumente de vizualizare și interacțiune specializate, concepute pentru iterarea rapidă a jocurilor pe calculator.
15. Analizează tendințele recente, evoluțiile și inovațiile în tehnologiile moderne de vizualizare și modelare în mediul virtual.
16. Cercetează informații pentru a dezvolta idei și concepte noi pentru proiectarea unei anumite producții.

b) Abilități:

Absolventul:

1. Apreciază o justă contextualizare a rezultatului procesului de concept art.
2. Aplică la nivel avansat și pe tematici exacte principiile comunicării vizuale.
3. Utilizează instrumente grafice specializate care permit editarea digitală, modelarea, randarea și compunerea grafică. Aceste instrumente se bazează pe reprezentarea matematică a obiectelor tridimensionale.
4. Aplică o varietate de tehnici vizuale pentru a proiecta material grafic și combină elemente grafice pentru a transmite concepte și idei.
5. Dezvoltă noi concepte artistice și idei creative
6. Dezvoltă modele 3D prin transformarea și digitizarea personajelor și obiectelor proiectate anterior folosind instrumente 3D specializate
7. Dezvoltă o reprezentare 3D generată de computer a unui set (engl.), cum ar fi mediul simulat în care utilizatorii interacționează.
8. Elaborează o reprezentare având la bază tehnici traditionale dar și digitale ale unor personaje, obiecte sau peisaje, care transmit clar informații cu conținut estetic, morfologic și functional
9. Dezvoltă modele 3D utilizând segmente de linie pentru a conecta puncte și muchii cu scopul de a crea o rețea poligonală pe suprafețe.

10. Crează și procesează imagini digitale bidimensionale și tridimensionale care înfățișează obiecte animate sau ilustrează un proces, utilizând animația pe computer sau programe de modelare.
11. Propune modele optimizate pentru utilizarea lor ulterioară în cadrul unui proiect de anvergură.
12. Elaborează o poveste de joc digitală imaginând un scenariu de lucru detaliat și un storyboard cu descrieri și obiective de joc.






c) Responsabilitate și autonomie:

Absolventul poate să:

1. Lucreze atât în interiorul unei echipe complexe cât și în context de deplină autonomie, când își asumă toate deciziile creative și responsabilitatea proiectului.
2. Ia decizii corespunzătoare nivelului ierarhic la care își desfășoară activitatea și își asumă responsabilitatea față de nivelurile ierarhice superioare.
3. Dezvolte abilitățile de analiză critică atunci când se evaluează atât jocurile moderne, cât și cele din trecut.
4. Consultă regizorii și alți membri ai personalului de producție, pentru a dezvolta idei și concepte aplicabile în etapele ulterioare ale unui proiect (joc digital, animație, producție cinematografică).
5. Înțeleagă mediile digitale disponibile legate de joc nu numai din punctul de vedere al jucătorului, ci și din cel al unui producător de jocuri.
6. Schimbe abordarea în situații imprevizibile cum ar fi schimbări neașteptate și bruște ale nevoilor sau ale tendințelor, prin modificarea strategiilor și adaptarea în mod natural la aceste circumstanțe.
7. Interpreteze teoretic și practic disciplinele de studiu, în vederea dezvoltării personale.
8. Exploreze, în profunzime, procesul de scriere a scenariului și a storyboard-ului pentru un joc, diferențierea între toate etapele implicate și să analizeze componentele și conceptele cheie care ar trebui găsite într-un scenariu.
9. Precizeze resursele utile pentru documentația aferentă proiectului.
10. Aprecieze volumul de muncă și implicare personală în finalizarea proiectului.
11. Elaboreze o etapizare a obiectivelor de atins pentru obținerea rezultatelor asumate în proiect.
12. Respecte termele limită stabilite anterior referitoare la proiectul elaborat.
13. Deducă din propria experiență consumul de timp necesar pentru atingerea rezultatului.
14. Păstreze un portofoliu artistic pentru a arăta stilurile, interesele, abilitățile și realizările proprii.
15. Realizeze autopromovarea.
16. Exprime eficient propriul punct de vedere, formal și informal, asupra propriului demers în atingerea obiectivelor și rezultatelor.

17. Aplice codul de etică pentru activitatea profesională în care este calificat.
18. Respecte drepturile și obligațiile din perspectiva normelor și reglementărilor în domeniul muncii și al proprietății intelectuale.

Semnături participanți:

- *conf. univ. dr. Eduard Jakabhazi, prodecan FAD* 
- *conf. univ. dr. habil. Iosif „Mihailo, director departament Design si Arte Aplicate* 
- *lect. univ. dr. Alexandru Bunii, responsabil program de studii ma* 
- *Georgiana Toea, Community Builder AMC Ro Studio* 
- *Andreea Medvedovici Per, Director Executiv RGDA, Asociația Dezvoltatorilor de jocuri video din Romania* 
- *Cristian Sertea, General manager PageU* 